

Aventurischer Bote

AUSGABE 135 ❖ APRIL / MAI 2009 ❖ 3,50 EURO

GESICHTER AVENTURIENS:

2. TEIL DER GEWÄPPERGALERIE

AUS DER HESIPDE-KIRCHE:

DER ORDEEN DER SCHLANGE DER ERKEPPITNIS

Mit INNERAVENTURISCHEM
SCHWARZ/WEIß-TEIL ZUM RAUSPEHMEEN



IN EIGENER SACHE

Intern

DER BOTE ALS MEDIUM DER AVENTURISCHEN GESCHICHTE

Auf vielfachen Wunsch der Leser hin haben wir den Ingame-Teil des Boten wieder als Spiegel der aventurischen Chronologie gestaltet. Die wichtigsten Entwicklungen der aventurischen Realität werden wieder in der jeweils „passenden“ Ausgabe des Boten geschildert - und zwar, so will es das neue Botenkonzept, in Form eines Pressespiegels, der eine bunte Mischung aventurischer Zeitungsmeldungen zusammenfasst.

Somit steht nun auch wieder auf dem Deckblatt des Ingame-Teils das aktuelle aventurische Datum, und der Inhalt

spiegelt grob umrissen das wieder, was die Gemüter Aventuriens im beschriebenen Zeitraum bewegt hat. Da es jedoch in der Welt des Schwarzen Auges keinen Pressedienst, keine modernen Informationsfluss gibt, haben wir zugleich eine „authentische Unschärfe“ eingebaut: Es mag durchaus vorkommen, dass manche Artikel zu spät erscheinen, weil der Korrespondent verschleppt wurde, oder andere durch politische Zwänge gar nicht publiziert werden, obwohl das Thema wichtig gewesen wäre. Zumindest im letzten Fall wird im Outgame-Teil des Boten für spielrelevanten Ersatz gesorgt - oder aber die „passenden“ Botenseiten im Abenteuer als Handout nachgereicht.

Wir hoffen, dass wir es euch durch die Abstimmung von Boteninhalten auf das aventurische Zeitgeschehen wieder ein Stückchen leichter gemacht haben, sich in Aventurien „zu Hause zu fühlen“.

Für die Redaktion:

Britta Neigel

Durch die Umstellung des Aventurischen Boten können wir Ihnen in dieser Ausgabe leider nicht die Fortsetzung des Szenarios »Der Schwanenflug der Weißen Prinzessin« präsentieren, sondern müssen Sie auf Ausgabe 136 verweisen, in der Sie dann den mehrseitigen Abschluss der Reise von Prinzessin Walbirg von Löwenhaupt und ihrem Seelenzwilling Bishdara finden.

Michael Masberg

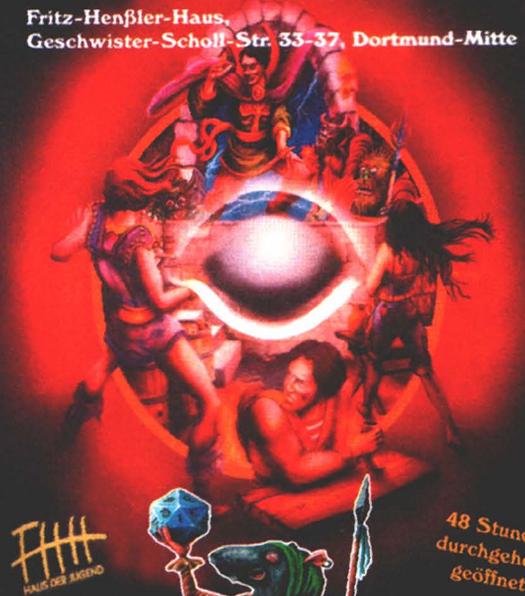
INHALT

Seite 3	DSA-Briefspiel - Frisches Blut für den Adel
Seite 4	Zeichenwettbewerb Teil 2 - Die Plätze 15 bis 9
Seite 11	Artefakte - Die Tafel der Erzheiligen Canyzeth
Seite 12	Ordensbeschreibung - Der Orden der Schlange der Erkenntnis
Seite 14	Besondere Orte Aventuriens - Die Bal-Honka-Arena in Al'Anfa
Seite 16	Kurzgeschichte - Ausgerechnet Landvogt
Seite 18	Pathfinder - Vorstellung des Rollenspiels
Seite 20	John Sinclair - Das Rollenspiel
Seite 23	Spielhilfe Myranor - Der Saltus Silicis
Seite 24	DSA-Szenario „In den Armen des Meeres“
Seite 28	Spielhilfe - Die Phex-Kirche im Umbruch
Seite 31	Meisterinformationen zu den aventurischen Artikeln
Seite 32	Impressum, Kontakt, Abonnement
Beilage	Der Aventurische Bote 135 - Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Travia/Boron 1032 BF

28. bis 30. August

von Freitag 18.00 bis Sonntag 18.00 Uhr

Fritz-Hensßler-Haus,
Geschwister-Scholl-Str. 33-37, Dortmund-Mitte



RAT & CON
2009

EINTRITTSKARTE

€ 10,00

48 Stunden
durchgehend
geöffnet!

Höret, höret, hörtet!

Die Reiche Kauls des Großen und des Heiligen Horas haben in den letzten Jahren der Kriege und des Kampfes hohen Blutzoll erlitten. Nicht geworden sind die Reihen der stolzen Junker, der ehrbaren Edlen und streitbaren Ritter. Verwaist ist manches Lehen. Es ist an der Zeit diese Lücken zu füllen, im Namen Praios' und seiner unteilbaren Geschwister, im Namen von Khadan-Horas und Kaiserin Rohaja von Gareth, zur Ehre beider Reiche.

FRISCHES BLUT FÜR DEN ADEL!

NEUE LEHENSVERGABE IM BRIEFSPIEL

Über zwölf Jahre (heilig!) ist es her, seit zum letzten Mal an der Hintergrundwelt des Schwarzen Auges interessierte Spielerinnen und Spieler um Ritter-, Edlen- und Junkergüter im Alten und Neuen Reich wetteifern konnten.

Jetzt ist es wieder an der Zeit, engagierte Mitstreiter mit Ideen, Lust zur Kommunikation und Liebe zum aventurischen Detail in das Briefspiel einzuladen – also eine neue Belehnung durchzuführen!

WIE LÄUFT DIE BELEHNUNG AB?

Ihr werdet einen Junker, Edlen oder Ritter mit eventuell dazugehöriger – mehr oder weniger eingessener – Adelsfamilie erhalten, dazu ein Lehen mit einem kleinen Adelsitz und genug Siedlern, um den Lehnsherren zu ernähren. Die Vergabe findet in enger Abstimmung mit den Provinzkanzlern statt, mit denen gemeinsam auf die Stimmigkeit zur Hintergrundwelt geachtet wird. Die „Kanzler“ sind die „Spielleiter“ oder „DSA-Meister“ des Briefspiels.

KANN MEIN HELD ADLIGER WERDEN?

Im inoffiziellen Spiel kannst du mit deinen Spielercharakteren natürlich machen, was du möchtest. In das offizielle Briefspiel passen Figuren aus dem gewachsenen Adel der jeweiligen Provinz besser, zumal wir euch die Möglichkeit geben wollen, den jeweiligen Familienzweig zu verkörpern und ein Stück weit die Familiengeschichte mitzugestalten (alte Rivalitäten, familiäre Bindungen mit anderen Adelshäusern und Ähnliches inklusive). Deshalb werden wir euch, so wie es sich bei den letzten Lehensvergaben bewährt hat, einen passenden Charakter nebst Lehen zuteilen. Wir werden aber nur den groben Rahmen vorgeben, damit ihr viel Freiheit bei der Ausgestaltung habt und euren Adeligen nach Herzenslust mit Leben und eigenen Ideen erfüllen könnt.

WAS IST BRIEFSPIEL EIGENTLICH?

Beim Brief- oder Lehensspiel handelt es sich um ein Spiel per Brief oder Mail mit zwei oder mehr Teilnehmern, die zusammen ihre Lehensleute, deren Familien und ihr Lehen in Geschichten darstellen und damit einem kleinen Stück Aventurien Leben einhauchen und so auch die Geschichte ihres Landstriches bewegen können.

Zum Lehensspiel gehören auch die Mitarbeit an den jeweiligen Provinz-Webseiten – mindestens durch die Darstellung des eigenen Gutes und der

eigenen Spielfamilie – oder die Veröffentlichung von Geschichten aus oder Abenteuerideen im eigenen Lehen.

Denn Lehensspiel bietet guten Stoff für kleine Artikel und Geschichten, die ihr in den Provinz-Fanzines veröffentlichen könnt. Die besten von ihnen finden vielleicht sogar den Weg in den Aventurischen Boten.

Ein besonderes „Sahnhäubchen“ für alle, die dies mögen, ist die (freiwillige und nicht „verpflichtende“) Möglichkeit auf die im Jahr verteilten Provinzcons oder dem jährlichen Allaventurischen Konvent auf Burg Bilstein in die Rolle ihres Adeligen zu schlüpfen. Live und in Farbe kann man unmittelbar ins aktuelle aventurische Geschehen eintauchen, es erleben und manchmal sogar entscheidend beeinflussen.

KLINGT TOLL! ... WAS MUSS ICH TUN?

Wenn Du Interesse daran hast, ein kleines Stück Aventurien selbst zu gestalten, über einen längeren Zeitraum mit im Spiel bleiben, wenn es dir Spaß macht mit anderen Briefspielern zu interagieren und Du es Dir zutraust, mit Texten und Geschichten einem Stück Lehensland Leben einzuhauchen, dann zeige uns, was Du kannst!

Schick zur Teilnahme einen ausformulierten Text einer Szene an einem Adelshof (maximal 7200 Zeichen) nebst

Angabe eures Namens, eurer Post- und Mailadresse bis zum 30.6.2009 als rtf- oder pdf-Datei oder in Papierform an folgende Anschrift:

Stichwort: Blaublut
 Martin Lorber
 Grafensteinstraße 29
 96052 Bamberg
 Mail: kanzler@angbar.de

Eine Jury aus den Kanzlern wird die Einsendungen bewerten und die buntesten, schönsten, stimmigsten, spannendsten, lesenswertesten und aventurischsten Texte zu den Siegern küren.

Die Gewinner werden voraussichtlich im AB 137 bekannt gegeben und erhalten auch direkt Post von uns mit den Details zu eurem Adligen.



Foto: Simone Gründken. Mit freundlicher Genehmigung von Michael Masberg

DIE ROSE VON UNAU

VON ANDREJ BARTUSCHKA

Lauschet meinen Worten, ihr stolzen Söhne und fleißigen Töchter der Wüste, lauschet meinen Worten ihr Jungen und Mädchen – denn ich will euch eine Geschichte erzählen.

Eines Abends war es, vor noch nicht allzu langer Zeit, da konnte der Beherrscher der Rechtgläubigen keinen Schlaf finden. Schwer ruhte das Diadem der Herrschaft auf der Stirn Malkillahs des Dritten, und der süße Schlummer ward ihm verwehrt. Sorgen bedrückten ihn gar sehr, sah er sein Reich und seine junge Dynastie doch umdrängt von Feinden und falschen Freunden. Weder das Spiel des Wassers in seinen Gärten noch die weichen Arme seiner liebrenden Frauen versprachen ihm Ruhe, und düstere Schatten umwölkten seine edle Stirn. Doch während er rast- und ruhelos durch die mit Gold, Silber, Edelsteinen, Porzellan und Elfenbein verzierten Räume und

Gänge seines Palastes wandelte, da drang ein leises Geräusch an sein Ohr. Von ferne vermeinte er ein emsiges Summen zu hören, das über die Mauern der Oberstadt Unaus getragen wurde. Die Stimmen von Männern und Frauen waren darin verwoben mit den Lauten ihres geschäftigen und fleißigen Treibens, und formten so den Pulsschlag der Unterstadt, die auch nach Einbruch der Nacht noch lange nicht zur Ruhe kommt.

Da hielt der Kalif inne, bedachte sich, und sprach zu sich selber: »Es scheint, dass ich nicht der Einzige bin, der in dieser Nacht keinen Schlaf findet. Und müssen nicht viele von denen, die ich da höre, Tag für Tag hart und bitter für ihr Leben arbeiten? Betten sie nicht oft das Haupt auf ein hartes Lager, statt auf seidene Laken und Daunenissen? Und dennoch klingen ihre Stimmen so froh und so lebendig. Was also soll ich da jammern, da der Schlaf mich flieht? Lieber will ich hinab gehen in die Stadt, und in die Augen jener Menschen blicken, die meine Untertanen sind. Vielleicht finde ich dort Lab-sal und Ablenkung für meine Seele.«

Doch nicht wie ein Herrscher und Kriegsfürst wollte er unter sein Volk treten, umringt von Leibwächtern und Dienern, dass sie vor Ehrfurcht erstarrten. Statt seiner glänzenden Rüstung und den prunkvollen Damastgewändern legte er die einfache, unverzierte Tracht eines Wüstenreisenden an. Und schmucklos waren auch die Waffen, die er gürtete, und er verhüllte das wohlgeformte Antlitz durch einen Schleier. Nicht durch die von seinen Kriegern bewachte Pforte der Waren verließ er die schlafende Oberstadt, sondern durch einen geheimen Durchgang, dessen Ort ich nicht nennen will.

So betrat Malkillah die Unterstadt von Unau. Und obwohl er für alle sichtbar war, erkannte doch keiner seinen Rang und hohen Adel. Verborgен blieb er so unter allen Augen. Der Kalif schritt durch die Straßen seiner Stadt, und er lächelte.

Denn er sah die scharfäugigen Gelbherzen, die legendäre Stadtgarde Unaus, wie sie über den Frieden wachten. Und er sagte zu sich: »Sicher und wohl beschützt sind die Straßen, auf denen solche Männer Wache stehen.« Er sah eine Lanze novadische Reiter der Spahija, wie sie zu einem nächtlichen Übungsritt ausrückten, sah ihre Panzer und Waffen glitzern im Licht

der Lampen, Fackeln und Feuer. Und er sprach: »Hüten muss sich der, der die Macht und den Mut meiner Kämpfer herausfordert. Wie kann er gegen diese Löwen bestehen, die unter dem Banner Rastullahs fechten?« Und er sah sein Volk, das sich nach der Hitze des Tages in den Straßen drängte. Er sah stolze Krieger, Karawanenführer, Salzgänger, Pferdezüchter und Wüstenhirten, geschickte Handwerker, gewitzte Händler, harthändige Bergleute und Handwerker. In den Straßen und auf dem Basar war vor ihm der Reichtum seines Reiches ausgebreitet. Die Schätze zahlloser Hände Arbeit glänzten verheißungsvoll im Licht der Fackeln und Lampen wie der Hort eines Drachen. Und der Kalif lächelte und

sagte zu sich: »Töricht und blind sind jene, die uns als ärmliche Barbaren beschimpfen. Den Reichtum den jene Männer und Frauen durch ihr Geschick, ihre Kraft, ihren Mut und ihren Verstand den Wüsten und Steppen abgerungen haben, ist er nicht so viel mehr wert, als all jene Güter, die mit geringer Mühe und Schweiß erschaffen wurden? Jene aber, die diese Fülle geschaffen haben, sie sind das Fundament, auf dem das Große Zelt steht.« Und sein Ohr hörte die Stimmen der Rechtsgelehrten und Geschichtenerzähler, der Sterndeuter und Ärzte. Da sprach er zu sich: »Wohl ist der Gebieter, der soviel Weisheit und Wissen unter seiner Herrschaft weiß, und sein Ohr jenen zu leihen bereit ist, die zu ihm mit klugem Rat sprechen. Wohl ist das Volk, das all dieser Weisheit und den Gesängen und Geschichten aus alter Zeit teilhaben kann. Und dreifach gesegnet ist der, der sein Haupt neigt in der Erkenntnis, dass Rastullah über ihm ist, und über allem auf der Erde.«

Und während er all dies sah und bei sich bedachte, da fühlte er seinen Geist leicht, und alle Sorgen wurden fort gewaschen wie Staub von dem eiligen Wasser einer klaren Quelle. Immer weiter führten ihn seine Füße durch die Gassen, und er ließ sich von seinen Sinnen und dem Zufall treiben wie ein Blatt im Winde. Dann aber drang ein neuer Laut an sein Ohr – das Murmeln vieler ungeduldig wartender Menschen und die hellen Stimmen streitender Frauen. Neugierig geworden lenkte er seine Schritte näher und betrat den Hof einer Karawanserei. Umringt von einer wartenden Menge, beleuchtet durch lodernde Feuer und Fackeln standen sich dort zwei junge Frauen gegenüber. Kein Kaftan oder Burnus verhüllte ihre anmutigen Glieder. Die bunten Pluderhosen mit den breiten, reich verzierten Gürteln, und die knappen, mit Gold- und Silberschmuck besetzten Oberteile schmeichelten ihrer Schönheit und Jugend und verhüllten kaum jene Schätze, die sonst nur in der Abgeschiedenheit des Harems offenbar werden. Aus jeder Bewegung und jeder Geste der streitenden Sharisadim sprachen Stolz und kühnes Selbstbewusstsein. Keine der beiden wollte der anderen beim Tanz den Vorrang lassen und sich damit unterordnen. In ihrem stolzen Sinn und der Anmut ihrer Bewegungen waren sie Schwestern und doch so verschieden. Denn Aischa saba Selimes Körper mit der weißen, milchglatten Haut war dort wohl gerundet und üppig, wo die von der Sonne der Khôm gebräunte Nurhan schlank gewachsen wie eine junge Palme war. Und während Aischa aus einer der neun hohen Familien Unaus stammte, war ihre Gegnerin eine Wüstentochter, die ihre Familie im Streit verlassen hatte, um ihrem Schicksal zu folgen.

Deshalb war es wohl auch Nurhan, die endlich doch einen Schritt zurücktrat und sprach: »Den ersten Tanz will ich euch lassen, doch nicht mehr! Mögen die hier Versammelten dann entscheiden, wer von uns beiden die größere Tänzerin ist.« Lachend nahm ihre Gegnerin die Herausforderung an, und mit einer schnellen Handbewegung befahl Aischa den Musikanten, ihr Spiel zu beginnen. Und Dschella, die immer tanzende sechste Frau Rastullahs, lächelte Aischa und ihrem Tanz zu. Die wiegenden, krei-

¹ Tänzerinnen.

Wettbewerb Gesichter Aventuriens

2. Platz

in der Kategorie Text, lang



SCHREIB- UND ZEICHENWETTBEWERB - TEIL 2

senden Hüften und das schnelle Vibrieren ihres Beckens entflamten die Zuschauer wie ein Steppenfeuer. Schwer, sinnlich, verlockend pulste die Musik in den Ohren der Männer. Mit weichen, anmutigen Armbewegungen schien sie ein Netz aus purer Luft zu weben, in das sie die atemlose Menge einspann. Sehnsucht, Lust, Locken und Verheißung lagen in ihren dunklen Augen, ihrem vollen Mund und dem Spiel ihrer Miene. Selbst Malkillah ließ sich gefangen nehmen von dem Tanz. Und als Aischa schließlich endete, da klang der Beifall wie ein Donner, und Münzen regneten wie ein Wolkenguss herab auf die triumphierend lächelnde Sharisad.

Doch weder Zögern noch Zweifel waren in Nurhans Miene, als sie vor die Menge trat. Mochte ihr in den Augen der Männer auch die wohlgerundete Fülle fehlen, die wahre Schönheit ausmacht - sie würde nicht kampflos zurückweichen. Und ein Kampf war ihr Tanz, Rhondara, der kriegerischen vierten Frau Rastullahs, wohlgefällig. Einen blanken Khunchomer führte sie in den schmalen Händen, und jede Geste, jeder Schritt war eine Herausforderung. Der Säbel zuckte durch die Luft wie ein angreifender Falke, wie eine zustoßende Schlange, während Nurhan im Licht der Fackeln tanzte. Immer schneller und schneller wurden ihre Schritte und Sprünge, die Hiebe, Stiche und Paraden gegen einen unsichtbaren Gegner. Mal schien sie zu fliegen, schleuderte ihren schlanken, mädchenhaften Körper in die Luft, um dann wieder zurückzuzucken, sich zu ducken, jede Sehne und jeden Muskel gespannt für den nächsten die Sinne verwirrenden Angriffswirbel. Nurhan tanzte mit den Flammen, focht gegen ihre hungrig leckenden Zungen, während der rotgelb flackernde Schein ihren Körper mit Gold und Blut übergoss. Und in den Herzen der schweigenden Menge loderte der wilde Stolz und Mut der Wüstenkinder auf. Vor ihren Augen sahen sie die Schlachten und Kämpfe der Vergangenheit, die bitteren Niederlagen und die glorreichen Siege unserer Speere und Klingen. Stolz erfüllte die Männer auf die Helden der Alten und die der Neuen Zeit, auf all jene, die mit dem Namen Rastullahs auf den Lippen in die Schlacht gezogen waren, um zu kämpfen, zu töten und zu sterben. Der Beherrscher der Rechtgläubigen fühlte sie wieder in seinem Blut und seinem Geist, all jene Schlachten, in die er die Söhne der Wüste gerufen hatte. All jene Siege, zu denen sein starker Arm und kühner Sinn die Kriegsscharen geführt hatte. Immer schneller, immer rasender schlugen die Trommeln den Takt. Ein letzter zuckender Klingenwirbel, ein letzter, gewaltiger Sprung und die Sharisad fiel auf die Knie, die blanke Klinge in den nackten Lehm Boden gebohrt, wie in den Körper eines Feindes.

Der Hof des Funduq hallte wieder vom Beifall. Endlos dehnte er sich und rollte wie die Brandung des fernen, großen Wassers. Und wieder regnete es Kupfer, Silber, ja sogar blankes Gold auf die Tänzerin. Und als sich Nurhan erhob und ihr schweißüberströmtes, rot überglühendes Antlitz Aischa zuwandte, da war es die Wüstenochter, die triumphierend lächelte.

Ihre Gegnerin jedoch zürnte, und ihre Stimme war von schneidender Kälte: »Soll ich etwa zurückweichen vor einer vater- und mutterlosen Streunerin mit einer Haut wie Leder und dem Wuchs eines verhungerten Wüstenhirten?«

Nurhan aber lachte verächtlich: »Was ist der Tanz denn für dich, als nur ein müßiges Spiel? Ein kurzweiliger Zeitvertreib, mit dem du die Männer umgarnen willst, bis derjenige, den dein Vater dir zugeordnet hat, dich in seinen Serail führt. Ich aber LEBE den Tanz, spielendes Mädchen!«

»Wenigstens aber habe ich einen Vater, der mich noch nicht verstoßen hat! Was für eine Tochter aber bist du, Elternlose? Die du vor Kameltreibern, Tagelöhnern, Bergleuten und Salzhackern für Kupfer deinen Körper darbietest wie eine Ware? Die ihr Können verkauft für ein paar Kupferstücke und eine Schüssel Hirse? Ihr Können - und vielleicht auch ihren Körper!«

Missbilligendes Raunen wurde laut bei den Zuschauern, die die streitenden Stimmen so roh aus dem Zauber rissen, den die Tänze gewoben

hatten. Doch welcher kluge Mann mischt sich schon ohne Not ein in den Streit der Frauen - zumal wenn es Sharisadim sind, so stolz, frei und ungebunden wie der streifende Falke?

Ein junger Beni Kharram (Anm. d. Red.: novadischer Stamm aus Mhanadistan) aber sprang auf, die sonnengebräunte Stirn gerunzelt, und in dem schwarzen Bart blitzten wütend seine Zähne. Jahlib al Ankhra war sein Name, und seine Stimme grollte wie der Ruf eines wütenden Löwen: »Wann hätte man je gehört, dass jemand eine Sharisad so schmähen durfte? Schande bringst du über dich selbst, Tochter Unaus! Erkenne, dass du besiegt wurdest! Setz dich, und sei still! Dein Tanz ist wie der einer Winddjinni, deine Stimme aber die der Dash, der krächzenden Elster!« Mancher fand diese Worte gar zu barsch, andere aber nickten zustimmend. Doch Aischa war keine Ehefrau, die man mit einem harschen Wort auf ihren Platz verweist, und sie konterte: »Ich höre deine Worte, Sohn des Erdferkels!

Was hat dir diese Tochter der Straße dafür gegeben, dass du jetzt deine Stimme erhebst? Ihren neunten Schleier - oder das, was darunter liegt?« Wäre sie ein Mann gewesen, dann wäre in diesem Augenblick Blut in den Sand geflossen. Doch kein ehrenvoller Krieger Rastullahs rächt sich an einer wehlosen Frau. Und während in der Menge Streit und Unmut hoch brandeten, schnitt Aischas Stimme hell und klar durch den Lärm: »Nicht anerkennen will ich dieses Urteil! Haben nicht Männer von hohem Rang und Ehre mir nur für einen Blick ihr Herz zu Füßen gelegt? Rühmt man nicht meinen Tanz in dieser Stadt der Städte, die einmalig ist im ganzen Kalifat? Hat man mich nicht mit rotem Gold, mit blitzenden Diamanten und schwerem Schmuck überhäuft für meine Kunst? Höre, Tochter des Sandes! Nicht eher will ich dir weichen, als bis dir ein größerer Schatz zu Füßen gelegt wurde, als ich ihn je gesehen habe! Wenn du an deinem Herzen eine Schwarze Rose trägst, wie sie im Garten des Kalifen blüht, dann will ich das Haupt neigen! Dann, und nur dann, werde ich anerkennen, dass du die größere Tänzerin bist!«

Nurhan, die vorher doch weder Zögern noch Furcht gezeigt hatte, sie erleichte bei diesen Worten Aischas. Wie ein Stein, der in stilles Wasser fiel, so schlug die Herausforderung Wellen, und der Streit und Lärm verstummte. Keiner wagte es, aufzuspringen und die Tat auf sich zu nehmen. Denn wer würde sich zu so etwas erkünnen? Etwas, was nicht nur tollkühn und schier unmöglich, sondern auch vermessen, ja frevlerisch war? Die Menge verstreute sich, und was mit so viel Zauber und Anmut begonnen hatte, schien in Unmut zu enden.

Der Kalif aber, der jedes Wort vernommen hatte, wandte sich unerkannt ab und kehrte zurück in die Oberstadt. Nachdenklich runzelte er die Stirn, und wie der rasch wechselnde Wüstenwind wanderten Ärger und Belustigung über sein Antlitz. Dann lachte er und sprach zu sich: »Groß ist die Schönheit der Sharisadim, und größer noch ist ihr Stolz. Der Streit der Frauen hat manchen Krieger schon in den Kampf und die Gefahr getrieben. Und singt man nicht Lieder über diese Taten und erzählt Geschichten, die die Jahrhunderte überdauern? Sehen will ich, ob diese Herausforderung nur in den Wind gesprochen wurde. Wahnsinn wäre es, wenn ein Mann das wagen würde. Doch Kühnheit und Wahnsinn, sind sie nicht häufig nur die zwei Seiten einer dünnen Münze?« Und damit kehrte er zu seinem Palast zurück, und rief den Hauptmann seiner Leibwache zu sich.

Doch auch Jahlib konnte Aischas Worte nicht vergessen. Seine Ehre war beleidigt und sein Mut herausgefordert worden. Dennoch hatte er geschwiegen, rangen doch in seiner Seele die Ehrfurcht vor dem Beherrscher der Rechtgläubigen mit seinem Stolz, seinem Wagemut und seinem



SCHREIB- UND ZEICHENWETTBEWERB - Teil 2

für die Tochter der Wüste entbrannten Herzen. Und er begann zu sinnern, ob es ihm nicht doch gelingen könnte, die Herausforderung zu erfüllen. Er wusste wohl, dass die Oberstadt Unaus gut befestigt war, die Tore schwer bewacht und die Wächter scharfäugig und unermüdlich. Und das von all den prachtvollen, gut beschützten Palästen der des Kalifen der prachtvollste, und der am besten bewachte war. Also sagte er zu sich: »Über die Mauern könnte selbst eine Spinne nicht gelangen. Und mich in dem Gewand eines Dieners oder Sklaven einschleichen, darin liegt keine Ehre. Es muss einen anderen Weg geben.«

So überlegte er, und endlich glaubte er, seinen Weg gefunden zu haben. Denn der hohe, scheinbar undurchdringliche Fels, auf dem die Häuser und Paläste Unaus stehen, er ist durchzogen von dem Netz der Feggagir, der Wasserkanäle, die die Stadt mit dem lebenswichtigen Nass aus den Bergen versorgen. Geschaffen wurden sie in alter Zeit, noch bevor die Rechtgläubigen die Stadt sich zu eigen machten, und sie gelten als verflucht und verwunschen. Kein Sohn der Wüste, der unter dem endlosen Himmel der Khôm groß geworden ist, wagt sich leichtfertig in die lichtlose Enge der unterirdischen Gänge, wo die Dunkelheit und der lastende Fels schwächere Gemüter zu ersticken und zu erdrücken droht. Und wer in der Schlacht weder Zögern noch Angst kennt, der fühlt einen Schauer, wenn er an die Schatten, Geister und Phantome denkt, die in den verfluchten Feggagir hausen.

Doch der junge Krieger wagte es, und sein Weg führte ihn hinab in das dunkle Herz des Berges. Bald war der Gang kaum breiter als seine Schultern, und er musste auf allen Vieren kriechen wie ein Tier. Das eilig fließende Wasser, kalt wie der Tod, drohte seine Glieder zu lähmen, seinen Mund und seine Lungen zu füllen. Doch er gab nicht auf, obwohl er nicht mehr wissen konnte, ob er noch auf dem richtigen Weg war, oder schon lange in die Irre gegangen, auf ewig dazu verdammt, in den Schatten und dem Vergessen zu versinken.

Die Dunkelheit umdrängte ihn wie ein erstickendes Leichentuch, und er hörte das dumpfe Raunen und Wispern der ruhelosen Toten, die die Gänge und Schächte heimsuchten. Sie umdrängten ihn, hasserfüllt und voller Gier nach der Wärme und dem Blut der Lebenden. Doch er trotzte ihrem Schrecken, kroch weiter, auch als ihm der raue Stein die Haut von den Armen und Schultern schabte und Blut und Schweiß seinen Körper tränkten. Er gab nicht auf, und irgendwann, nach einer Ewigkeit, einem Menschenalter glaubte er, einen leichten Lufthauch zu spüren, in dem nicht mehr nur der Geruch nach Gestein, Dunkelheit und Vergessen lag, sondern der Duft von Gras und blühenden Blumen. Und erquickt und bestärkt durch diesen Gruß aus einer Welt der Sonne und der milden Nächte kroch er weiter, der Oberfläche entgegend.

hin rief man die beiden Sharisadim in die Oberstadt. Und die Wachen führten sie in den Thronsaal, wo der Kalif wartete. Seine Miene war streng und kalt, wie das Antlitz einer marmornen Statue. Er blickte hinab auf die Frauen, die sich vor dem Beherrscher der Rechtgläubigen in der ihm zustehenden Ehrerbietung auf den Boden warfen. Und mit einer herrischen Geste bedeutete er ihnen, sich zu erheben. Seine Stimme aber war leise und glatt, wie eine blank gezogene Klinge: »Keiner soll bestreiten, dass eure Schönheit und euer Tanz von Rastullah gesegnet sind. Doch ich habe euch nicht rufen lassen, um mich an einem von beiden zu ergötzen.« Und auf ein Zeichen seiner Hand führten bewaffnete Krieger einen Mann herein, der an Händen und Füßen schwere Ketten trug. Es war Jahlib, den die Wachen gefasst hatten, kaum dass er einen Fuß in den Garten des Kalifen gesetzt hatte.

Und die beiden jungen Frauen sahen die düstere Miene des Kalifen, und sie fürchteten sich sehr. Wieder warfen sie sich zu Boden, und wagten lange nicht, das Haupt zu erheben.

Und der Kalif sprach: »Ein schweres Verbrechen ist es, den Frieden meines Hauses zu stören, und wer ihn verletzt, dessen Blut muss fließen. So will es der Brauch. Hast du das gewusst, junger Krieger?«

Der so Angesprochene neigte den Kopf: »Ich wusste es, Beherrscher der Gläubigen. Mein Leben ist in Euren Händen. Nur eins will ich noch sagen – niemals hatte ich vor, Euch ein Leid zuzufügen, oder jemandem aus Eurem Haus.«

»Und hast du aus eigenem Willen gehandelt, ohne dass jemand von dir diese Tat gefordert oder erbeten?«

Der junge Krieger sah auf die knienden Frauen, und seine dunklen, harten Augen begegneten denen Nurhans, die voller Tränen waren. Dann straffte er sich, und trotz der Ketten richtete er sich hoch auf: »Aus freiem

Willen, Gebieter der Rechtgläubigen.«

Und noch während er diese Worte sprach, betrat der Mautaban den Saal. Der Vollstrecker und oberste Kriegsherr des Kalifen hielt den Doppelhunchomer Esravun in den Händen und seine dunklen Augen blitzten hart und grausam, als wären sie aus schwarzem Glas gegossen.

Nurhan aber sprang auf, und ihre Stimme überschlug sich, während die Tränen über ihre dunkeln Wangen rannen: »Für mich hat er es getan, Beherrscher der Rechtgläubigen! Habt Mitleid, Erhabener! Straft ihn nicht für mein Hoffen! Zeigt Gnade!«

Der Kalif aber schien nicht auf sie zu achten, sondern wandte sich Aischa zu: »Und du, Tochter Unaus, weißt du, was die Strafe ist, wenn jemand dazu auffordert, den Frieden meines Hauses zu stören?«

Große Furcht erfüllte das Herz der schönen Tänzerin, da sie erkannte, dass ihre Herausforderung an das Ohr des Kalifen gelangt sein musste. Doch immer noch brannte das Feuer des Stolzes in ihrem Herzen, und so antwortete sie: »Nichts dergleichen habe ich getan oder gefordert, Gebieter. Von den Rosen in Eurem Garten sprach ich, doch nicht davon, dass man sie stehlen sollte.«

Die Lippen des Kalifen zuckten, und beinahe hätte er gelacht: »Starrsinnig bist du, Tochter Unaus, und kannst doch die Worte setzen wie ein Gelehrter. Froh sollte ich sein, dass du als Frau geboren wurdest. Ein Mann mit diesem Stolz würde wohl gar nach der Herrschaft trachten.«

Dann aber wurde seine Miene wieder hart und abweisend: »Ich habe euch auch nicht gerufen, um eure Worte zu hören. Sondern, damit ihr Zeuge meiner Gerechtigkeit werdet!«



*Kalif Mallkilah III.
von Unau*

SCHREIB- UND ZEICHENWETTBEWERB - TEIL 2

Und der Mautaban trat vor. Hoch schwang er sein blitzendes Schwert, und durch die Luft fuhr es wie ein gleißender Blitz, schrecklich und schön. Doch küsste es nur ganz sacht, fast zärtlich die Haut Jahlibs, und nur drei Tropfen Blut netzten die Klinge.

Ein Wink, und die Fesseln wurden gelöst und fielen klirrend zu Boden. Der Kalif aber lächelte: »Dein Blut ist geflossen, junger Krieger. Dem Brauch ist damit Genüge getan, und keine weitere Strafe will ich dir auferlegen. Lebe weiter, und zeige im Kampf gegen die Ungeheuer und Ungläubigen, die mein Reich bedrohen, dieselbe Tapferkeit!«

Dann wandte er sich Nurhan zu, und in seiner Hand lag eine schwarze Rosenblüte: »Dieses Geschenk gebührt wahrlich dir, Tochter der Wüste. Al-Ashileh'awad, die Schwarze Wüstenrose soll man dich fortan heißen.«

Zuletzt aber fiel sein Blick auf Aischa, und er sah ihre Furcht: »Dein Glück ist es, dass heute ein Tag der Gnade ist. Denn dein Hochmut ist weder mir

gefällig, noch mag er den All-Einen erfreuen. Doch will ich milde sein. Auf allen Basaren Unaus und an der Pforte der Waren wirst du neunmal verkünden, dass jene Tänzerin an Kunst dir überlegen ist. Und neun Monate sollst du dein Haupt verhüllen, jeden Schmuck und Zierrat ablegen, und jeder Tanz sei dir verboten. Mehr will ich dir für diesmal nicht auferlegen, doch zügle deinen Stolz! Und blicke nicht länger voller Verachtung auf jene, deren Hände Arbeit das Große Zelt erst errichteten! Ein nächstes Mal wirst du mich nicht so gnädig antreffen!«

Und die drei fielen auf die Knie und priesen die Weisheit, die Güte und die Gnade des Kalifen.

ERZÄHLUNGEN EINES
ROLLKUTSCHERS

VON ALBIN REPTENBERGER

GEHÖRT IN DER WEINSTUBE
»LÖWIN & EINHORN« ZU PUNIN

»Ihr habt was?«

Der Mann mit dem gepflegten Schnauzer lehnte sich zurück und nahm genüsslich einen Schluck des Raschtulswaller, die Aufmerksamkeit der ganzen Wirtstube sichtlich genießend.

»Naja, was hättest du getan?«, fuhr er nach einer dramaturgischen Pause fort. »Den Tatzelwurm mit meiner Rollkutsche zu rammen, war die einzige Möglichkeit, den Schatzwächter vor dem sicheren Tod zu bewahren.« Herbo Ranfel schnalzte laut mit der Zunge und spuckte gezielt in den kupfernen, kleinen Napf, der extra für ihn aufgestellt worden war.

»Der alte Stoorrebrandt kam natürlich für den Schaden auf. War ja schließlich sein Wagenzug, den wir da nach Gareth verfrachteten.¹ Hat mir im Herzen weh getan, das kannst du mir glauben. Bei allen Zwölfen, die arme Alte hatte einen doppelten Achsenbruch. Konnt' sie fast vor Schmerzen schreien hören, aber Triumph war auch dabei, beim Donnersturm!«

»Das ist doch völlig unmöglich«, ergriff nun wieder der eloquente Bürger aus Tempelhof das Wort. »Wie kann er mit einer Kutsche einen Drachen rammen? Da würden doch die Pferde gegen das Biest prallen!«

Herbo Ranfel verdrehte die Augen und würdigte den neunmalklugen Besucher aus besserem Hause keines Blickes. Stattdessen schmatzte er zum wiederholten Male seinen Kautabak und rümpfte sichtlich erneute Belehrung des Tempelhofers die Nase.

»R-o-l-l-kutsche!
Es ist eine R-o-l-l-kutsche!«, setzte Herbo zur Antwort an. Eine Eiseskälte in seiner Stimme, ließ den bürgerlichen Jungspund auf Hügelzwergröße zusammenschump-

Wettbewerb Gesichter Aventuriens
2. Platz
in der Kategorie Text, kurz

fen. »Wenn Seine Hochgelehrte Erlaucht nicht den Unterschied kennt, sollte sie besser nicht an meinen Erzählungen zweifeln. Außerdem habe ich natürlich meine zwei prachtvollen Stuten rechtzeitig zur Seite gerissen, sodass nur der Wagen gegen das Ungeheuer geprallt war.«

Die gemurmelten Worte der Entschuldigung beschwichtigten den erzürnten Rollkutscher sichtlich, der dem Spucknapf wieder zu einem etwas erfüllteren Leben verhalf.

»Und nachdem Ihr die Raubritter hinters Licht geführt habt, den Verrat des Geweihten aufgedeckt habt und die Monster besiegt habt, habt Ihr wirklich auch noch die hübsche Tochter des alten Stover gerettet?«, fragte die junge Schankmaid mit leuchtenden Augen, ihr Dekolleté in eine bessere, sprich: für Herbo sichtbarere Position, bringend.

»Deren Schönheit aber bei Weitem nicht an deine heranreicht, Prinzessin der Taverne«, beantwortete Herbo schnurrend ihre Frage, während er ihr einen verführerischen Blick zuwarf, der jede Rahja-Geweichte hätte erröten lassen.

»Aber den Tod Stoorrebrandts konnte er nicht verhindern?« setzte der Tempelhofers fort, der anscheinend wieder Mut gefasst hatte und nun mit vorgerecktem Kinn Herbo

streitlustig anblickte. Der Spucknapf klingelte.

»Er ist nicht tot. Das war alles ein Plan, in den ich selbstverständlich eingeweiht war. Ihr bekommt hier unten in Punin nicht sonderlich viel mit, kann das sein?«, konterte Ranfel.

»Was ist mit Euch passiert als Ihr den Drachen gerammt habt? Ihr habt Euch doch nicht verletzt?«, erkundigte sich die Magd zutiefst besorgt.

»Keine Sorge, hübsches Kind«, fuhr der berühmteste Rollkutscher Aventuriens fort. »Alles funktioniert noch



¹ Siehe das Abenteuer Drei Millionen Dukaten

SCHREIB- UND ZEICHENWETTBEWERB - TEIL 2

prächtigt in diesem von den Göttern gesegneten Körper. Ich stehe also vorne auf meinem Kutschbock, die Zügel fest in der Hand und blick' diesem Drachen beinhardt in die Augen. Und glaubt mir, ich kann die Furcht wie einen Funken im Dunkeln in diesen ungeheuerlichen Glotzern lesen. Wie jeder Drachentöter weiß, „sprechen“ diese Biester in deinem Kopf zu dir und in dem Moment hör' ich, wie aus weiter Ferne das Wort „Gnade“...« Herbo Ranfel setzte eine dramatische Pause, in der er langsam den mit Kautabak versetzten Schleim hochzog, nur um kurz darauf den Spucknapf damit zu beglücken.

»Drachen können das, ja. Aber der gemeine Tatzelwurm ist nicht mal zu einem - verzeiht - gedanklichen Furz im Stande«, ertönte die triumphierende Stimme des Bürgers, der sich nun mit den ungehaltenen Blicken der Zuhörer des Löwin & Einhorn konfrontiert sah. »Außerdem hab ich gehört, dass nicht Ihr, sondern die Helden-«

»Bei Julkos verrunzeltem Arsch, jetzt reicht's!« brüllte Herbo, sprang blitzschnell auf, packte das bürgerliche Bürschchen beim Kragen und zog sich dessen Gesicht auf Nasenlänge heran.

»Ich bin nicht durch die Totensümpfe, das Totenreich Warunk und das gesamte Orkland kutschiert, um mir von einem kleinen Hosenschießer aus Punin den Abend verderben zu lassen! Und morgen fahre ich

bei eurem Ingerimm-Wagenrennen als erster durchs Ziel, da kannst du deine tempelhofer Schreibstube drauf verwetten, das schwör' ich dir, beim Donnersturm!«

Dann versetzte er dem verdatterten Mann einen leichten Stoß, leerte sein Glas mit einem Zug und wandte sich wieder der Schankmaid in ruhigerem Tonfall zu: »Ich muss Euch unbedingt noch zeigen, wie ich den Amazonen der Drachensteine auf dem Weg noch die Freude an Männern zurückgeben konnte ...«

»DIE HERBO-RANFEL- ROLLKUTSCHEN-DRACHEN-RAMME«

Dieses Manöver kann von Helden als Berufsgeheimnis für das Talent Fahrzeug Lenken erlernt werden und kann nur mit Rollkutschen durchgeführt werden. Für etwaige andere Fahrzeuge, wie Hundeschlitten oder normale Kutschen, ist die Probe um +5 erschwert. Gelingt die Probe im Rollkutschenangriff, so erleidet der Gegner 5W20+TaP* SP, beschädigt allerdings die Kutsche. Diese Fähigkeit kann natürlich nur von Ranfel persönlich erlernt werden und der Rollkutscher ist für seine Verschwiegenheit berühmt. Außerdem gibt Herbo sein Wissen nur an „echte“ Helden weiter, die er als würdig erachtet: Die Erlangung dieser Fertigkeit könnte als Aufhänger für eine selbsterstellte Rollkutscherkampagne dienen.

Meisterinformationen:

Natürlich können Charaktere dieses spezielle Manöver nicht wirklich erlernen, da es zu mächtig wäre, um es in die Hände von Spielerhelden zu geben. Würfeln Sie die Probe daher stets verdeckt und teilen Sie ihrem Spieler mit, dass er es leider ganz knapp nicht geschafft hat.

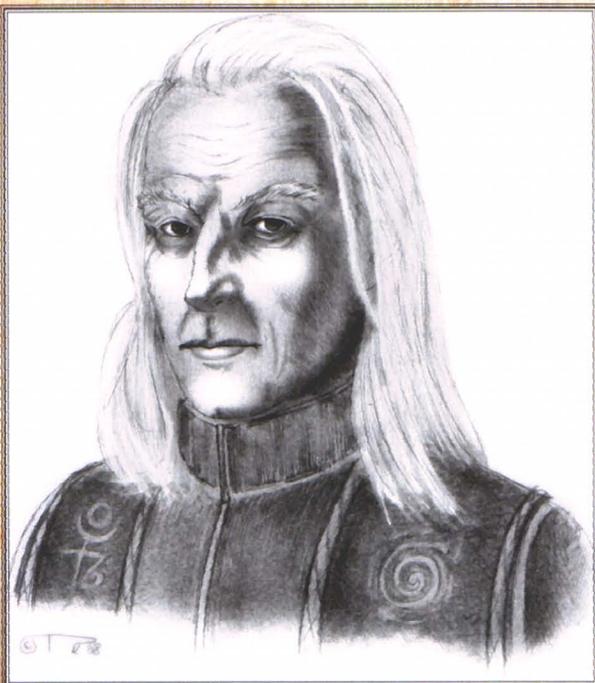
Nachstehend folgen die Plätze 16 bis 9 der Zeichnungen aus dem Wettbewerb „Gesichter Aventuriens“. In der nächsten Ausgabe des Aventurischen Boten folgt mit den Plätzen 8 bis 1 dann Teil III der Galerie des Wettbewerbs.

Magister Melwyn

Künstler:

Tristan Dennecke

Platz 16



Gwynna die
Hex'

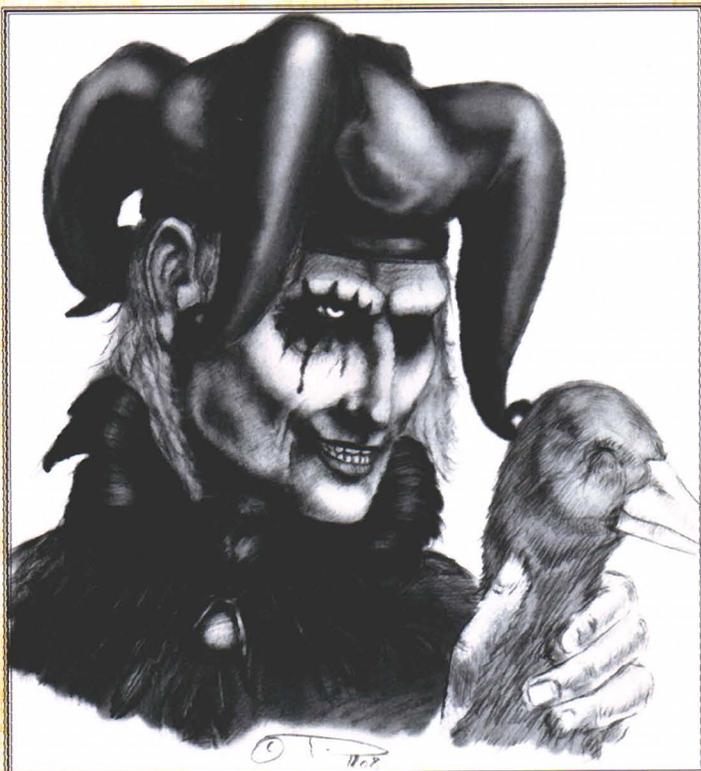
Künstlerin:

Linda Krader

Platz 15



SCHREIB- UND ZEICHENWETTBEWERB - TEIL 2



Torxes von Freigeist (links)

Künstler:

Tristan Denecke

Platz 14



Aschepelz (links unten)

Künstler:

Manuel Kaiser

Platz 13



Saldor Foslarin (rechts unten)

Künstlerin:

Melanie Maier

Platz 11





Kaiser Selindian Hal
Künstler:
Tristan Denecke
Platz 10



Azaril Scharlachkraut
Künstler:
Benjamin Kniffler
Platz 11



Aschepelz
Künstler:
Paul Schweizer
Platz 9

Die Tafel der Erzheiligen Canyzeth

»Lange hatte Haldana von Ilmenstein nur da-gessen und Erynnion angeschaut. Es schien fast als wolle sie auf ein Zeichen der Göttin warten, aber schließlich erteilte sie Erynnion ihren Segen, einen Orden nach seinen Plänen zu gründen. Doch sie gab ihm eine letzte Prüfung mit auf den Weg und es sollte zehn Jahre dauern, bis der Geweihte wieder vor die Magisterin der Magister trat.«

—Erzchronist Refardeon Damotil über die Entstehung und Gründung der Draconiter im Jahre 1011 BF

Kein Artefakt ist derart mit dem Gründungsmythos des Heiligen Drachenordens zu Thegûn verwoben wie die Tafel der Erzheiligen Canyzeth. Doch diesem Teil der Geschichte wollen wir uns später widmen.

Die höchste Heilige der Hesinde-Kirche war die erste Magisterin der Magister und stand der Gemeinschaft der Lehrenden und Lernenden zu Zeiten Silem-Horas vor. Fast siebzig Jahre leitete sie die Geschicke der Kirche, ehe sie, nahezu neunzig Winter zählend, doch ohne ein graues Haar auf dem Haupt, Kuslik verließ, um ihrem Lebensende allein mit der Göttin an ihrer Seite zu begegnen. Bevor sie ging, übertrug sie es dem Schlangenrat über ihre Nachfolge zu bestimmen – so wie es noch heute guter Brauch ist. Man erzählt sich von ihr, dass sie den Himmlischen und den Drachen näher war als den Menschen, doch die Weisheit und Güte,



mit der sie die Sterblichen anleitete, prägt die Kirche bis in die heutige Zeit.

Der Welt hinterließ sie drei bedeutende Werke. Das Buch der Weisheit – neben den Annalen des Götteralters und der Chronica Eternica das wichtigste Schriftstück der Kirche – und die Statue Hesinde mit dem Menschenschüler werden in Kuslik verwahrt. Dazu gesellt sich die Tafel der Erzheiligen Canyzeth. Die Legende besagt, dass dieses außerordentliche Handwerk während einer Offenbarung der Göttin geschaffen wurde und die Allweise selbst die Hand Sancta Canyzeths führte. So entstand ein überderisches Meisterwerk, in dem erstmals die Gebote der Göttin festgehalten wurden, die der Kirche fortan heiliges Gesetz sein sollten.

»Unmöglich ist es, das zu kopieren, was diese Tafel schmückt, schon der Anblick verrät, wie sehr derlei Unterfangen zum Scheitern verurteilt wäre. Und ich sage Euch, die Nähe der Göttin und der Erzheiligen ist greifbar und jeder Gedanke fällt so wunderbar leicht, dass man in der Nähe der Tafel keine falsche Entscheidung treffen kann.«

—Verian Fock, Hochmeister der Gelehrsam Stube zu Kuslik

Nach Bosparans Fall wurde die Heilige Tafel erst in Punin verwahrt und auf Anweisung von Kaiser Raul von Gareth später nach Gareth gebracht. 198 BF kehrte sie jedoch nach Kuslik in die neu erbauten Hallen der Weisheit zurück, mit deren Bau 181 BF begonnen wurde. Während der Magierkriege, als der Magister der Magister Hergalf de Brisk versuchte, die Magierschaft unter die Kontrolle der Kirche zu stellen und die Kaiserwürde an sich zu reißen, verschwand das Artefakt im Jahre 592 BF spurlos.

Nach einer Vision im Jahre 1001 BF, in der ihm die Göttin höchstselbst erschien, bat der Schlangenrat Erynnion Quendan Eternenwacht die Magisterin der Magister Haldana von Ilmenstein um die Gründung eines Ordens. Als Prüfungsqueste legt sie ihm auf, die verschwundene Heilige Tafel zu finden.

Zusammen mit seinen fünf Gefährten Desideria von den Schlangen, Sylwake Angranûr Lohnfels, Nahema saba Nazzradir, Eno Kariolinnen und Wulfhelm Tannhauser brach der Geweihte auf und erst zehn Jahre später setzte er wieder einen Fuß in die Hallen der Weisheit, mit sich die Tafel der Erzheiligen führend. Noch in der gleichen Nacht, so will es die Legende, trug die Erhabene die Draconiter in das Heilige Register ein. Im gleichen Jahr begann in Thegûn der Bau des Oktogons, in dem heute noch im Turm des Drachen das heilige Artefakt ruht.

Sanya Serpolet
(Michael Masberg,
mit Dank an Daniel Simon Richter)

GEHEIMNISSE DER TAFEL DER ERZHEILIGEN CANYZETH

Aufbewahrungsort: Oktogon (Thegûn)

Gestalt: eine etwa anderthalb auf zwei Schritt messende Tafel aus dunkel gebändertem Onyxmarmor. Feine Ornamentierung und Reliefbilder umlaufen den kunstfertig in den Stein geschlagenen Text, der in Bosparano verfasst die Gebote der Göttin festhält.

Hintergrund: Um 100 v. BF tobten in der Hesinde-Kirche Flügelkämpfe zwischen den Anhänger der menschlichen und der echsischen Verehrungsform der Göttin. Mit den durch Hesinde selbst diktierten und von ihr niedergelegten Geboten wendete Canyzeth das drohende Schisma ab, denn die göttliche Inspiration des Artefaktes ließ sich nicht leugnen. Als erste Magisterin der Magister führte sie die Kirche in die zwölgöttliche Gemeinschaft.

Die Tafel der Erzheiligen im Spiel: Es heißt, dass die Tafel eine besondere Klarheit der Gedanken schafft und in ihrer Gegenwart niemand zu lügen im Stande sei. Mit der Liturgie CANYZETHS WEISHEIT (Grad IV; Wege der Götter 270), die in Thegûn erlernt werden kann, lässt sich die heilige Tafel der Hesinde rufen. Tatsächlich sind in ihrer Nähe alle Proben auf Überreden (Lügen) um 7 Punkte erschwert, es erhöhen sich jedoch die Klugheit um 1 Punkt und die Leitalente um 3 Punkte. Als Ziel einer Pilgerfahrt kann die Tafel die Helden in den Wilden Süden des Horasreiches locken, doch es bieten sich noch andere Abenteuerauhänger an.

So kann ein Feind der Kirche, etwa die Erzbosbaradianerin Azaril Scharlachkraut, alles daran setzen, die Tafel gegen ein amzerothisches Spiegelartefakt auszutauschen, das Lüge und Zwietracht im Orden säen soll. Darüber hinaus offenbaren die Verzierungen der Tafel dem Kundigen die (von der Kirche verschwiegenen und vergessenen) Flügelkämpfe zu Canyzeths Zeiten und weisen in die echsische Vergangenheit des Kultes. Auch der entscheidende Hinweis einer Schatzsuche mag hier in Marmor gemeißelt sein – und bei all den lockenden Geheimnissen vergessener Zeiten kann man leicht übersehen, dass in den Ornamenten auch eine Warnung der Erzheiligen überdauert hat.

Quellen: Wege der Götter (Seite 86)

DER ORDEP DER SCHLANGE DER ERKEPPTNIS

VON MARTIN SCHMIDT

Mit Dank für seine Anregungen an Daniel Simon Richter.

GESCHICHTE

Über den Orden der Schlange der Erkenntnis ist in der Öffentlichkeit nur wenig bekannt, sieht man von den drei Städten ab, in denen sich seine Ordensniederlassungen befinden. Selbst in der Weißen Gilde kennen nur wenige Magier, zumeist ausgewiesene Experten in der Gilden-Geschichte, die Ursprünge und Entstehungsgeschichte des Ordens.

Der Gründungsort des Ordens ist heftig umstritten, da es drei Quellen gibt, die jeweils unterschiedliche Orte nennen: Kuslik, Nostria und Elburum. Lediglich das Gründungsjahr, das Jahr 664 BF, scheint gesichert. Begünstigt durch die Rehabilitierung der magischen Künste unter Kaiser Alrik sah sich die Magierin Bienoeth (oder nach den andern Gründungsorten mit dem Vornamen Bienela (Kuslik) oder Bienanah (Elburum) gerufen) Serpina dazu berufen, fortan verstärkt Wissen zusammenzutragen. Der glühenden Hesinde-Verehrerin fiel es nicht schwer, Unterstützung für ihr Vorhaben im Gildenrat zu

finden. Für ihre ersten Entdeckungen ernannte die Magisterin der Magister Bienoeth zur Consortis (Akoluthin) und ebnete damit den Weg für die enge Zusammenarbeit des Ordens mit der Kirche, die seither andauert.

In den folgenden Jahrhunderten trat der Orden nur selten in Erscheinung, vielmehr überlassen es die Ordensmitglieder anderen, sich in der Öffentlichkeit zu präsentieren. Sie selbst widmen sich derweil ihrem Auftrag, neue Erkenntnisse zu gewinnen, diese niederzulegen und zu studieren. Dass die Ordensmitglieder viele diese Erkenntnisse nur durch den Einsatz des eigenen Lebens erwerben konnten und sogar den Pfeilen des Lichts bei ihren geheimen Aufträgen in den Schwarzen Landen halfen, wird heute von der Ordensführung gerne verschwiegen.

DER ORDEP

STRUKTUR UND
ORDEPSNIEDERLASSUNGEN

An der Spitze steht die Hochmeisterin (immer im Range einer Spektabilität), die sich um die Belange und Geschicke des Ordens kümmert. Das Haupthaus in Kuslik ist der Amtssitz der Hochmeisterin, der allerdings meist verwaist ist. In die alltäglichen Vorgänge mischt sich das Ordensoberhaupt eher selten ein, nur die Entsendung von Ordensmitgliedern auf gefährliche Missionen bedarf der Erlaubnis der Hochmeisterin. Auch wenn es keine Voraussetzung für das Amt ist, so waren und sind doch bislang alle Hochmeister des Ordens auch Akoluthen der Hesinde-Kirche.

Der Orden selbst besitzt neben dem Haupthaus in Kuslik noch zwei kleinere, unscheinbare Niederlassungen in Methumis und Nostria, die von verdienten Ordensmitgliedern geleitet werden. Der ehemalige Sitz in Elburum fiel der Rückkehr Borbarads zum Opfer. Nach der Niederlage Orons fanden Abgesandte des Ordens den Sitz geplündert vor, so dass er vorerst nicht wieder aufgebaut und neu besetzt wurde. Alchimistische Labore sucht man in den Ordenshäusern vergeblich, stattdessen besitzt jedes Ordenshaus eine ausgedehnte Bibliothek, in der sich nicht selten so manche Kostbarkeit befindet. In jedem Ordenshaus gibt es zudem – gut versteckt – einen Zugang zu einem geheimen Raum, dem Depositum, in dem wertvolle Folianten und Artefakte gesichert und studiert werden.

MITGLIEDSCHAFT

Der Orden der Schlange der Erkenntnis nimmt nur Magier der Weißen Gilde auf, und selbst dann muss ein Leumundszeuge für die Aufrichtigkeit und Göttertreue des Kandidaten bürgen. Die Akademie, an welcher der Magier seine Ausbildung absolvierte, ist weniger entscheidend als vielmehr der feste Wille und das stetige Bestreben, fortan in Namen Hesindes dem Orden zu dienen. Dass jeder Kandidat dennoch zudem eine Prüfung bestehen muss, versteht sich von selbst.

Name: Orden der Schlange der Erkenntnis (bosp. Societas Hesindiarum Intelligentiae, gar: Gemeinschaft der Hesindianischen Einsicht; SHI)

Kurzcharakterisierung: kleiner Magierbund der Weißen Gilde, dessen Mitglieder für neues Wissen oftmals enorme Risiken auf sich nehmen

Wappen/Symbol: ein stilisierter Foliant, hinter dem sich ein Magierstab und eine Schlange kreuzen

Wahlspruch: "Erkenntnis erlangt man nur durch Fragen."

Tracht: weiße Robe mit grün-gelbem Kapuzen-Skapulier; Magierstab

Bedeutende Mitglieder: Hesindiane Gilindor (Hochmeisterin; Spektabilität der Akademie zu Methumis), Pernizia Berlinghân von Methumis (vormalige Hochmeisterin, begnadete Schriftgelehrte, nach der Basilius-Prüfung 1022 BF in den Stand einer Adeptin zurückversetzt), Scamandina Madrigella (Mitglied der Hesinde-Delegation im Zwölfgöttlichen Konzil zu Perainefurten)

Personen der Historie: Bienoeth (auch Bienela oder Bienanah) Serpina (Ordensgründerin), Orchit von Hirschfurten (während der Harika-Expedition verschollen)

Bedeutende Talismane und Artefakte: Silberspiegel Hela-Horas', Kristall des Herbstabends (durchsichtiger Kristall, der das Licht in fahlen Blautönen bricht und aus Elburum geborgen wurde)

Wichtige Niederlassungen: Kuslik (Haupthaus), Nostria, Methumis und Elburum (erst pervertiert, nun verwaist)

Beziehungen: ansehnlich (zur Hesinde-Kirche und den Draconitern: groß)

Finanzkraft: ansehnlich

Mitglieder: etwa 100

Zitat: »Höchst seltsam... Davon ist den Analen der Heiligen Canyeth gar nichts geschrieben... Schon alleine deshalb sollten wir dem nachgehen. Was meint Ihr dazu, Euer Gnaden?«

—ein Ordensmitglied zu einem Draconiter in den Schwarzen Landen während einer geheimen Mission, neuzeitlich

Volkes Stimme: »Orden der Schlange der ... was ...? Nein, davon habe ich noch nie gehört. Geht doch am besten zur Universität nach Methumis, dort gibt es schlaue Gelehrte. Die werden von diesem Orden bestimmt schon einmal gehört haben.«

Quellen: Unter dem Westwind 143, 160, Unter der Dämonenkrone 41f., Wege der Zauberei 264

ORDENSBESCHREIBUNG

Die Mitgliedszeit im Orden der Schlange der Erkenntnis ist zeitlich nicht beschränkt. Ein Austritt aus dem Orden ist jederzeit möglich oder spätestens dann, wenn man eine übertragene Aufgabe sorgfältig bearbeitet oder gelöst hat – und es schriftlich niedergelegt hat. Da alle Ordensmitglieder fast ebenso fest im Glauben an Hesinde verwurzelt sind wie die Geweihten der Göttin, sind Austritte aus dem Orden aber eine Rarität (siehe dazu auch unten).

Die Ordenstracht besteht aus einer weißen Robe, einem Kapuzenüberwurf in Grün und einem gelben Skapulier. Die Farbkombination gleicht dem Gewand der Hesinde-Geweihten und verdeutlicht so die Nähe des Ordens zur Kirche der Hesinde. Die Farbgleichheit führt nicht selten dazu, dass die Ordensmitglieder von der einfachen Bevölkerung mit Geweihten der Hesinde verwechselt werden. Die Ordenshochmeisterin ist an den goldenen Borten zu erkennen, bei erfahreneren Ordensmitgliedern ist die gelbe Borte mit goldenen Fäden durchzogen. Der obligatorische Magierstab vervollständigt die Tracht.

ALLTAGSLEBEN

Die Aufgaben der Ordensmitglieder bestimmen den Alltag eines jeden Einzelnen. Die Schriftgelehrten des Ordens sind stunden-, ja mondelang damit beschäftigt, Schriftrollen, Folianten oder Relikte aus alten Zeiten zu studieren und schließlich zu archivieren. Diese Ordensschwester und -brüder kommen mit der einfachen Bevölkerung so gut wie nie in Kontakt, noch sind sie mit dem Leben außerhalb von Bibliotheken und Studierstuben vertraut. Jene Ordensmitglieder, die allein oder zusammen mit Geweihten der Hesinde oder gar Draconitern durch Aventurien reisen, sind hingegen eher Pragmatiker. Je nach Region und Möglichkeiten verfolgen sie verschiedene Interessen, die letztlich aber allesamt der hesindegefälligen Erkenntnismehrung dienen.

ZUSAMMENARBEIT MIT DEN DRACONITERN

Die enge Verknüpfung der Ordens der Schlange der Erkenntnis und des Heiligen Drachenordens besteht seit der Gründung der Draconiter, wurde jedoch erst in den letzten Jahrzehnten nach und nach publik gemacht (wobei die Mitgliedschaft der hochrangigen Hesinde-Geweihten Haldana von Ilmenstein und Erynnion Eternenwacht im Orden sicherlich ihr Übriges tat). In der Regel ziehen Draconiter mit Ordensmitgliedern durch Aventurien, um wichtiges oder riskantes Wissen zu sichern oder gefährliche magische Phänomene zu studieren.

Im Verlauf der Ordensgeschichten finden sich zahlreiche Berichte, nach denen es Mitgliedern beider Orden im Geheimen gelang, verschollen geglaubtes Wissen wieder zu entdecken. Dazu gehören vor allem Schriften aus der Zeit der Magierkriege oder des Aranischen Exodus. Seit jener Zeit bewegen sich die Gesandtschaften der Schlange der Erkenntnis nicht selten auf Phexens Pfaden, um Schriften und allerlei Artefakte aus den geschlossenen Akademien Araniens zu bergen und der orthodoxen Rechtsprechung der Draconiter zu entziehen.

GEHEIMNISSE DES ORDENS

In einem Orden, der sich um die Mehrung von Wissen bemüht, ist es nachgerade zu erwarten, dass manches Wissen irgendwann vergessen wird. So sind in den Depositi der Ordenshäuser wahre Schätze verborgen, die dort von den Archivaren eifersüchtig gehütet werden. Auch kann es passieren, dass manche Erkenntnisse schneller in den gesicherten Räumen verschwinden, als sie es eigentlich sollten – und auch, dass sie absichtlich 'vergessen' werden, um sie vor fremdem Zugriff zu schützen.

DER ORDEIM SPIEL

◆ als Spielercharakter:

Jedes Ordensmitglied ist ein strenger Anhänger der Zwölfgötter und treuer Gefolgsmann der Gilde des Bunds des Weißen Pentagramms.

Sein Handeln orientiert sich an den gleichen Glaubensgrundsätzen wie das eines Hesinde-Geweihten. Ordensmitglieder können auf ihren Reisen durchaus lange unterwegs sein und eignen sich vorzüglich als Helden:

Auf der Suche nach einer alten Schrift kann der Weg zum Ziel durchaus durch ganz Aventurien führen. So mag es Ordensmitglieder ebenso in eine unterirdische Tempelanlage unter den Straßen Fasars verschlagen wie in die Eiswüsten im hohen Norden. Einige wenige handverlesene, aber wehrhafte Vertreter der Gemeinschaft ziehen zusammen mit Vertretern der Draconitern durch die Schwarzen Lande, um diese zu erkunden und verlorenes Wissen wieder zurückzugewinnen.

Der Meister kann die Mitgliedschaft im Orden einem Spielermagier aber auch als Bußqueste auferlegen und ihm eine bestimmte Aufgabe zuteilen. Die Quest dauert dann so lange an, bis der Magier eine Abhandlung über die Lösung dieser Aufgabe verfasst hat.

◆ als Meisterfigur:

Anders als Anconiten oder Mephaliten werden die Mitglieder des Ordens der Schlange der Erkenntnis von der einfachen Bevölkerung kaum zur Kenntnis genommen. Dennoch bietet sich bei der Darstellung im Spiel ein breites Spektrum an: Es gibt die eifrigen Gelehrten, die bei fahlem Kerzenschein alte Folianten und Schriftrollen studieren und für die neugierige Helden nur eine unwillkommene Ablenkung von ihrer Arbeit sind, die in die Gilden- und Kirchenpolitik eingebundene Spektabilitäten, die reisenden und wissbegierigen Ordensmitglieder und jene Wagemutigen, die in den Schwarzen Landen in geheimer Mission unterwegs sind.



DIE BAL-HONAK-ARENA

Ob Gladiatorenkämpfe, blutiges Kräftemessen Mensch gegen Bestie oder gar ganze Seeschlachten – die Szenarien, die in den Arenen des aventurischen Südens nachgestellt werden, überbieten einander an Effekthascherei und Grausamkeit. Doch wie sieht der Schauplatz eines solch bizarren Spektakels eigentlich genauer aus? Der vorliegende Artikel schildert eine der bedeutsamsten Arenen des Kontinents, als Anregung für selbst gestaltete Abenteuerschauplätze.

Eine der größten Arenen Aventuriens ist die Bal-Honak-Arena in Al' Anfa. Sie wurde von ihrem Namensgeber zu höheren Ehren Borons errichtet, auf dass die Fanas dort den Gott des Schlafes und des Todes preisen. Doch religiöse Bedürfnisse werden hier eher selten befriedigt – in aller Regel dagegen der Blutdurst des einfachen Volkes gestillt. Und doch ist die Arena eine architektonische Meisterleistung, die ihresgleichen sucht.

Beim Bau der Arena, unterhalb des Bruchs und unweit des Sklavenmarktes gelegen, wurden seinerzeit etliche Häuser abgerissen. Fast ein Jahrzehnt benötigten Bauherren und Tausende Sklaven, um das Bauwerk zu vollenden. Doch waren dem Patriarchen sämtliche Opfer recht, um in der Stadt des Raben eine würdige Schauanlage zu errichten, von der man auf dem Kontinent spricht. Bis zum heutigen Tage gilt die Arena als eine der prächtigsten Anlagen Aventuriens, die sich durchaus mit dem Hippodrom in Gareth, dem Stadion von Punin oder der Rennbahn von Fasar messen kann.

DAS ÄUßERE DER ANLAGE

Der Grundriss der Arena besitzt die Form eines Ovals mit einer Länge von 75 Schritt und einer Breite von 55 Schritt. Mit prachtvollen Bogengängen und säulengeschmückten Fassaden erheben sich die Ränge, aus Schwarzem Obsidian und Basalt gebaut, bis in 12 Schritt Höhe. Die obere Abschlussmauer zieren Statuen des gekrönten Raben. Umgeben ist das gesamte Areal der Anlage von einer drei Schritt hohen Mauer, durch die zwei mit dem schwarzen Löwenkopf des Kor geschmückte Tore ins Innere führen. Eines ist dem einfachen Volk vorbehalten; vor ihm bilden sich an jedem Tag, an dem Arenaspiele stattfinden, lange Schlangen von Schaulustigen. Das andere Tor wird von Gardisten der Dukatengarde freigehalten, damit die Granden die Arena bequem und ohne Verzögerung betreten können. Auf dem Vorplatz finden sich die Wagen und kleinen Zelten der Garküchen, wo das Volk seinen Hunger und Durst stillen kann. Hier wird der Anspruch von Brot und Spielen wortwörtlich genommen – und wie es scheint, fallen in diesen schweren Zeiten für das Imperium und seine Herren die Spiele besonders blutig aus. In den Säulengängen am Fuß der Arena findet man unzählige Podeste, wo

die Buchmacher der verschiedenen Gladiatorschulen ihre Kämpfer präsentieren und die Wetten annehmen.

Hier bilden sich stets dichte Knäuel von Schaulustigen. Manche rechnen sich die Chancen der Gladiatoren im Kampf aus und setzen auf ihre Favoritin oder ihren Favorit ihr ganzes Hab und Gut, andere, die weniger Geld im Beutel tragen, versuchen einfach nur einen Blick auf die prachtvollen Rüstungen der ölgänzenden Kämpfer zu erhaschen. Denn diesen Volkshelden der Perle des Südens bringen die Wettkämpfe eine gehörige Portion Ruhm ein. So mancher von ihnen kostet seinen vergänglichsten Triumph nach bestandenen Kampf in den Betten seiner Bewunderer aus – schließlich kann schon ein einziger verlorener Kampf das Ende der Karriere und des Lebens bedeuten. Wer heute noch der Liebling der Fanas war, kann morgen schon von Golgari aus dem Staub der Arena gehoben werden.

Vom Fuß der Arena führen lange düstere Treppentritten hinauf zu den Sitzreihen der Tribünen. Vor und nach den Spielen sind diese Gänge mit Schaulustigen gefüllt, die oftmals ihr letztes Geld für ein wenig Ablenkung von ihrem harten Tagwerk in der Arena lassen. Manchmal dauert es nach den Spielen Stunden, bis man wieder das Tageslicht erblickt, denn die ganze wogende, ungeduldige Menschenmasse kennt nur ein Ziel: just in diesem Augenblick ebenfalls aus der Arena hinaus zu drängen und ins Freie gelangen. Bei fast jeder größeren Veranstaltung kommt es hier zu Rempeln, Kämpfen und Unfällen, und die Sklaven der Arena müssen die steilen Stiegen oft genug von Blut säubern. Vom Tor der Granden aus hingegen führen breite Rampen zu den Familienlogen. Wer hier seinen Platz hat, kann sich bereits wenige Minuten nach dem Ende der Spiele wieder auf den Weg zum Silberberg machen.

DIE TRIBÜNEN

Hat man es erst einmal geschafft, in die Arena zu gelangen, muss man als Nächstes seinen Platz finden. Die Ränge sind nach Klassen unterteilt und es darf bei weitem nicht jeder an jedem Ort



©. ARD. 07

BESONDERE ORTE AVENTURIENS

sitzen, selbst wenn er es sich leisten könnte. Am unteren Rand der Tribünen nehmen die Günstlinge der Grandenfamilien Platz, wo sie den besten Blick auf das blutige Geschehen in der Arena haben. Hier befinden sich auch die Logen des Patriarchen und der Granden. Diese Parzellen bieten allen erdenklichen Luxus und die nötige Sicherheit für die noblen Herren der Stadt. Wie es heißt, hat vor zwanzig Jahren ein Gladiator versucht, Nareb Emano Zornbrecht mit einem kraftvoll geworfenen Dreizack zu töten. Seither werden die Logen von etlichen Wachen beschützt, die sich vor der Mauer zur Arena zu einer dichten Reihe formieren. Von ihre erhabenen Sitzplätzen aus haben die Granden trotzdem einen phänomenalen Ausblick auf das Kampfrund.

Oberhalb dieser Plätze sitzt die Mittelschicht der Stadt. Sklavenhändler, Handwerker, Plantagenbesitzer, niedere Borongeweihte und Offiziere der Armee haben hier ihre Plätze. Die Sicht ist von diesen Plätzen gut, und man setzt sich nicht der Gefahr aus, durch einen Wurfspeer oder ähnliches verletzt zu werden.

Am weitesten vom Innenraum entfernt finden sich die Sitzplätze des einfachen Volkes – aber auch hier gibt es eine Staffelung nach Rang und Status. Zuerst kommen Soldaten, Händler, Matrosen und niedere Geweihte, bevor man am oberen Rand, oftmals dreißig oder mehr Schritt von den Kämpfern in der Arena entfernt, die Ränge des einfachen Volkes betritt.

Über die Einhaltung dieser strikten Ordnung wachen die allgegenwärtigen Platzanweiser. Überdies werden die drei Sitzblöcke durch breite Wege voneinander getrennt. Bei Abendvorstellungen werden hier Fackeln und Feuerkörbe entzündet, die die Arena prächtig erhellen.

Von jeder Längsseite der Arena führen zwei Treppen hinab zum Ausgang, und jeweils eine von den schmalen Seiten. Die Tribünen sind mit Alabaster von Maraskan, mit Jade von Altoum und rotem Marmor aus den Nordmarken sowie anderen edlen Baustoffen verkleidet, die den Reichtum des Imperiums Meridianae zur Schau stellen.

DIE EBENE DES TODES

Der Innenraum der Arena liegt zwei Schritt tiefer als die niedrigste Sitzreihe. Feinster Sand von den Waldinseln saugt das Blut der Gefallenen und Verwundeten auf, die im Staub ihrem Schicksal erliegen. Rings um den Kampfplatz finden sich ein Dutzend Säulen, auf denen die Skulpturen von gekrönten Raben hocken, die interessiert auf die Kämpfenden hinab blicken. Nur den wenigsten Zuschauern ist bekannt, dass der Boden nicht aus Stein besteht, sondern aus hölzernen Platten, die auf einem Holzgerüst ruhen. Bei der Errichtung der Arena war geplant, das man dann hier die sogenannten Naumachien veranstalten könnte – aufwändige Wasserspiele, bei denen ganze Seeschlachten nachgestellt werden sollten. Doch da der Wasserverbrauch eines solchen Spektakels immens gewesen wäre und die Arena dafür mit großem Aufwand weiter ausgebaut werden müsste, finden diese Veranstaltungen statt dessen vor dem Tempelhafen statt.

Allerdings nutzen die Baumeister der Arena den Holzboden, um allerorten Luken zu den unterirdischen Gewölben anzulegen. So ist den Gladiatoren ein spektakulärer Auftritt gewiss, wenn sie plötzlich wie herbeigezaubert im Kampfrund auftauchen. Auch die Tiere können aus unterirdischen Käfigen direkt in die Arena gelassen werden. Ihr Aktionsradius wird dabei durch Ketten begrenzt, so dass sie den Platz nicht verlassen können und sich auf die menschlichen (oder orkischen respektive echsischen) Kämpfer vor ihnen konzentrieren. Über vier Rampen am Rand des Ovals gelangt man in die Eingeweide der Arena.

UNTER DER ERDE

Unterhalb des Arenabodens, der Logen und der Sitzreihen befinden sich weitläufige Gewölbe. Hier liegen die Tiergehege, eine eigene Schmiede, eine gut gesicherte Waffenkammer und die Gladiatorentaverne Korszahn. Auch Wasserleitungen führen vom Hanfla hierher, um die Arena mit Wasser zu befüllen. Allerdings hat man in der ganzen Geschichte des Bauwerks erst einmal versucht, das Areal zu fluten – mit dem Resultat, dass etliche Tiger, Löwen, Bären und andere kostbare Tiere in ihren Gehegen qualvoll erstickt sind. Auch eine Küche befindet sich hier, in der die Leibköche der

Granden ihren Herren edle Speisen und Getränke zubereiten. Schließlich würde kein Grande etwas zu sich nehmen, was nicht von einem vertrauenswürdigen Koch eigens für ihn frisch zubereitet worden wäre. Und von den noblen Herrschaften zu verlangen, für die Dauer der Spiele auf warme Speisen zu verzichten, käme hier niemanden in den Sinn.

DAS ›KORSZAHN‹

Hier können die Gladiatoren vor oder nach den Kämpfen beisammen sitzen und sich Mut antrinken oder ihren Triumph begießen. Oftmals bringen die Lanistos, die die Kämpfer trainieren und den Ablauf des Spektakels planen, die siegreichen Gladiatoren sowie deren glühendste Bewunderer hier hinunter, wo diese sich anderen Vergnügungen als dem Töten hingeben können. Wer dabei Abgeschiedenheit wünscht, kann sich in eines der vielen Separees zurückziehen.

WICHTIGE PERSONEN IN DER ARENA

Neben den Gladiatoren, die die wahren Berühmtheiten der Arena sind, gibt es etliche unbekannte Helfer und Arbeiter, die für einen reibungslosen Ablauf der Kämpfe sorgen. Hier wäre etwa der Tierpfleger Kamillio Peloro zu nennen, der sich selbst um die reißendsten Bestien liebevoll kümmert, oder die Ausruferin Consuela Carancho, die in aufreizenden Gewändern und mit prächtiger Schminke die Kämpfe ankündigt. Der Wirt des Korszahn Dario Hierba, ein einarmiger ehemaliger Gladiator, tritt seinen Gästen gegenüber wie ein Vater auf und steht ihnen bei allen Problemen mit Rat und Tat zur Seite. Dem Meister des Untergrunds Mandolo Rivitoz untersteht die gesamte Unterwelt der Arena. Dies ist eine sehr verantwortungsvolle und zeitaufwändige Stellung, so dass er bleich wie ein Aal ist und nur sehr selten das Licht der Praiosscheibe zu Gesicht bekommt. Unter den Gladiatoren sticht in letzter Zeit der grobschlächtige Titus Peloro hervor, der in einem einzigen Kampf sieben Gegner getötet hat und seitdem der Liebling der Massen ist. Die Buchmacherin Karinna Entenza versucht aus diesem Umstand Kapital zu schlagen, indem sie den von allen anderen Gladiatoren gehassten Titus zum Verlieren anstachelt.

INSPIRATIONEN FÜR ABENTEUER IN DER BAL-HONAK-ARENA

Die Helden können sich nicht nur als Gladiatoren in der Arena verdingen, sondern natürlich auch versuchen beim Wetten ein Vermögen zu machen. Doch bei der Auszahlung des Gewinns könnte sich herausstellen, dass ihr Buchmacher sie betrogen hat und stattdessen den Gewinn für sich zu behalten möchte. In diesem Fall könnte es sein, dass die Korkkirche, die die Spiele ausrichtet, ein Gottesurteil darüber entscheiden lassen möchte, wem der Gewinn nun zusteht – und dieses Urteil wird, wen wundert es, im Sand der Arena gefällt. Problematisch könnte es dabei werden, wenn der Kontrahent der Helden nicht selbst kämpft, sondern seinen besten Gladiator als Vertreter schicken möchte.

Da die Granden stets um ihr Leben fürchten, kann es durchaus sein, dass diese die Helden als fremdländische Spezialisten anwerben – eine überaus schwierige Mission, denn eine Arena bietet unzählige Möglichkeiten zu einem Attentat. Zu guter Letzt könnte die Helden auch im Publikum belauschen, wie eine Verschwörung geplant wird – ohne zunächst zu wissen, wer hinter den Mordplänen steckt.

Marc Jenneßen

AUSGERECHNET LANDESVOGT!

DER VERTEIDIGER VON HAMKELN

IN EINEM KLEINEN GEHÖFT
BEI HAMKELN, FRÜHJAHR 1031 BF

Jucho von Elkinen hatte den Schmerzensschrei des Schweinemeisters gehört. Seine Muskeln katapultierten ihn förmlich aus dem warmen und wohligen bornischen Federbett. Hastig griff er nach ‚Zwergenschwert‘ und riss es grob aus der Scheide. Kühle Frühlingsluft drang durch die mit einem Ruck sperrangelweit aufgerissene Haustür herein und ließ Juchos Nachthemd gespenstisch wallen.

Krachend krallte sich der Morgenstern des schwer gerüsteten Eindringlings in die umgeworfene Tischplatte, hinter der sich die Kinder des Leibeigenen verschanzt hatten. Die Kinder schrieten vor Angst.

Sofort stiegen Jucho Bilder in den Kopf, wie sich seine Eltern um ihren Gutshof Ranzenschanz ängstigten. Wie sein Bruder und er im Hühnerstall versteckt durch die Holzritzen gespäht hatten, ob Uriel von Notmark und seine Mannen kamen.

Aber Uriel war nie erschienen – sie hatten Glück gehabt.

»Schurke, such dir einen Gegner, der sich auch wehren kann!«, rief Jucho und lief barfuß die Holzleiter hinab. »Ich habe grundsätzlich nichts dagegen, wenn sich zwei Männer gegenseitig töten. Aber dass sie es ritterlich tun, ist das Mindeste, was man dabei verlangt kann.«

»Elkinen, der behre Ritter!«, quoll die Stimme des Angreifers zynisch unter dem Topfhelm hervor. »Da muss nur ein Ferkel um Hilfe quietschen und schon ist er zur Stelle!« Er führte einen halbherzigen Schlag gegen die Tischplatte, um seine Überlegenheit zu demonstrieren, wieder schrieten die Kinder vor Angst. »Auf zum Schlachtfest!« Dann machte er einen Schritt vorwärts.

Jucho taxierte den Raum. Der Angreifer war mit Kettenhemd und schweren Plattenhandschuhen gerüstet, die dornige Kugel des Morgensterns war blutbefleckt. Selbstsicher ging er auf den Landesvogt zu und versperrte ihm den Weg zur Tür. Darauf hatte Jucho gewartet. »Fliehen ist wohl nicht«, raunte der Behelmte, der Juchos kurzen Blick zur Tür bemerkt hatte. Jucho täuschte kurz einen Schlag an, stach aber zu. Der Angreifer wich zurück. Ein weiterer Hieb mit ‚Zwergenschwert‘ ließ die Kettenringe vom Wanst des Gegners abplatzen. Bereitwillig ließ sich der schwer Gerüstete von den Streichen nach draußen treiben. Vor dem Haus konnte er seine Kettenwaffe ungehindert einsetzen. Mit einem wuchtigen Schlag gegen den Griff des Morgensterns zwang Jucho den Eindringling noch weiter zurück – zu weit. Der Ausfallschritt brachte den Angreifer zum Straucheln. Rücklings fiel er über einen halbhohen Zaun in den Schlamm des Ferkelpferchs. Jucho lachte: Sein Plan war aufgegangen.

»Wer einer Schankmagd unterliegt, nur weil diese kratzt und beißt, ist keine Freude für die Göttin!«, zitierte er seinen Lehrmeister Posan von Neersand. Mit einem Satz war Jucho über seinem Widersacher und drückte ihm Schlamm und Schneematsch in die Schlitz des Topfhelms. Diesmal war es der Angreifer, der schrie. Er rang nach Luft. Jucho entwand ihm den Morgenstern problemlos.

Eine Stichflamme schoss aus dem Stall des Schweinemeisters hervor. Feuer loderte knisternd auf. Das Vieh und Juchos ersteigerte Zuchtrinder aus Festum brüllten in Panik. Jucho rannte zum Stall, als ihn die Erkenntnis in Form eines Schwertstreichs traf. Ein weiterer Angreifer! Dieser war ebenfalls mit Topfhelm bekleidet, aber schmalere und drahtiger, und hatte die Ablenkung genutzt und ihn aus dem Schatten heraus angegriffen. Jucho griff sich an die verletzte Schulter. Er zögerte. Es ging nicht nur um sein Leben: Der Stall, die Zuchtrinder, wegen derer er sich verschuldet hatte, standen auf dem Spiel – und damit sein Ruf. Aber das Leben des Schweinemeisters und dessen Vieh wogen schwerer.

Hoffend, dass der Kerl den Trick noch nicht kannte, legte er seine ganze Kraft in den Gegenangriff. Die Schwerter prallten aufeinander, der drahtige Bursche musste,

von der Wucht zurückgedrängt, einen Schritt rückwärts machen. Jucho ließ seine Waffe fahren. Sein Gegner war sichtlich verblüfft, rannte vor. Nun war der richtige Zeitpunkt gekommen: Jucho riss die Stalltür auf. In panischer Angst preschten die Rinder aus der geöffneten Tür heraus und rissen den zweiten Angreifer nieder.

Jucho zog sein Schwert aus dem Schneematsch. Eigentlich hatte er damit gerechnet, wieder angegangen zu werden. Aber sein Gegner lief humpelnd, sich den Brustkorb haltend davon.

Im Widerschein der brennenden Scheune konnte Jucho zwei Pferde erkennen. Ohne sich umzublicken sprang der Verletzte auf eines und sprengte, dass andere Ross im Schleppl, davon. Er kümmerte sich weder um Jucho noch um die Stiere. Das sind keine Viehdiebe. Die wollten gar keine Beute machen, sondern die Rinder abfackeln. Juchos bornischer Stursinn trieb ihm die Zornesröte in die Wangen. Es ist doch eine Verschwörung, Nasshosen hatte recht. Ich muss die Verfolgung aufnehmen – sofort!

Jucho blickte sich gehetzt nach einem Reittier um und sah den stoischen Zuchtbullen Fuldigor in aller Gemütsruhe auf sich zu trotten. Er überlegte nicht lange. Er schwang sich dem Tier auf den Rücken. Doch Fuldigor ließ sich weder von der Hitze des lodernen Stalls noch durch den Reiter, der ihm energisch in die Flanken trat, aus der Ruhe bringen. »Komm schon, du störrisches Vieh!«

Die ersten Rufe der Hamkelner waren zu hören, sie kamen ihrem Schweinemeister zu Hilfe, um zu löschen. Sprachlos sahen sie den seltsamen bewaffneten Reiter an. Jucho blickte an sich herab. Mit schlamm- und blutbesudeltem Nachthemd hockte er auf einem drögen Bullen, das Schwert zur Attacke erhoben. Auch keine Freude für die Göttin!

»Ich bin der neue Landesvogt!«, antwortete er auf die ungläubigen Blicke.

DIE KLÖCHERLEN KAVERLEN, EINIGE STUNDEN SPÄTER

Der zweigesichtige Herold hinter der Mantikorsmaske war verärgert. »Dieser Elkinen ist wirklich ein Problem!«

Hinter einem alanfanischen Paravent konnte der auf dem Boden kauende Novize die Silhouette einer sich ankleidenden Frau erkennen. Der zweigesichtige Herold trat dem Novizen vor Wut in die gebrochenen Rippen. Der Junge krümmte sich vor Schmerz.

»Er konnte das Haus und die Rinder verteidigen. Gerbald ist tot!«, presste er heraus.

Der Herold trat nochmals zu. »Kennt er jetzt die geheimen Zeichen! Kennt er unser Gesicht?«

Der Novize nickte vorsichtig, stöhnte. »Ich weiß es nicht Herr! Möglich wär's.«

Wieder trat der Herold zu. Diesmal schrie der Novize seinen Schmerz hinaus.

Chon Bruggen trat hinter dem Paravent hervor. Sie trug ein Kleid aus lindgrüner, durchsichtiger Seide, gewagt geschnitten, sodass man viel zu viel ihres Busens sehen konnte. Ein breiter Hüftgurt aus vergoldeten Schuppen betonte ihre weiblichen Formen und gab ihrem Auftreten einen echsischen Charakter. Das Schuppenmuster setzte sich in den Stickereien des Rocks und in einem angedeuteten Rückenkamm an der Schleppe fort. Chon hielt eine Armbrust in der Ellenbeuge.

»Das ist bedauerlich! Sehr bedauerlich!« Der zweigesichtige Herold wandte sich ab.

»Nein! Das ist eine Gelegenheit!«, sagte Chon Bruggen kalblütig und drückte ab. Der Bolzen fraß sich seinen Weg durch den Schädel des Novizen und nagelte ihn am Boden fest.

»Stellt Ihr Euch so das Drachenweib vor?« Chon präsentierte ihm ihr Kleid.

IM GEHÖFT BEI HAMKELN, SELBE ZEIT

Der Geruch von verbranntem Schwein lag in der Luft. Die Scheune war zur Gänze niedergebrannt. Nicht alle Tiere konnten gerettet werden. Jucho war zu dem Schluss gekommen, dass die Attacke allein ihm gegolten hatte. Die Angreifer wussten von den Rindern, und der erste hatte ihn beim Namen genannt.

Die Tage der Königin sind gezählt!

Aufmarsch in Albernia: Das Reich zieht Konsequenzen aus der Aberacht

Der Apfel ist reif – nun muss sich nur noch zeigen, wer ihn pflückt«, so ließ sich Seine Hochwohlgebornen Barnhelm von Rabenmund am Rande des unlängst beendeten Hoftags zu Weidleth vernehmen, nachdem die Kaiserin die Aberacht über Invher ni Bennain von Albernia ausgesprochen und damit das Ende der albernischen Unabhängigkeit besiegelt hatte (Eine Schilderung der Ereignisse auf dem Hoftag zu Weidleth, auf die in diesem Artikel des öfteren Bezug genommen wird, finden Sie im Aventurischen Boten 134 Seiten 1-5 und 14-15).

Wer den Apfel pflücken will, ist unbestreitbar: Der Herzog der Nordmarken dürstet danach, die abtrünnige Provinz endlich wieder dem Reich einzuverleiben und altes Recht wiederherzustellen. Er, der bereits 1027 BF in seiner damaligen Eigenschaft als Reichsregent die Acht über Invher ni Bennain verhängt hat, sieht sich nach dem Hoftag zu Weidleth endlich darin bestätigt, dass der verweigerte Treueschwur Albernias, Auslöser des Kriegs zwischen Albernia und dem Reich, Hochverrat ist. Invher ni Bennain hat Unrecht getan und das Reich in einen blutigen Bruderkrieg gezwungen, derweil doch alles Streben dem Kampf gegen die Feinde der Götter und der Befreiung der durch Dämonenschergen geknechteten Menschen gelten sollte.

Das Herzogtum Nordmarken hat in dem langjährigen Konflikt einen erheblichen Blutzoll leisten müssen, zudem hat der Herzog beträchtliche Summen aufgeboten, um den eigenen Heerbann mit Söldnern zu verstärken. Dafür und für die erlittene Schmach, dass Invher ni Bennain ihm

den praiosbefohlenen Treueeid verwehrt, fordert er Genugtuung und Wiedergutmachung. Nun, da er die Kaiserin hinter sich weiß, soll das Schwert die Entscheidung bringen.



Augenblicklich ließ Herzog Jast Gorsam Botenreiter ausschwärmen, den nordmärkischen Heerbann einzuberufen. Keinen Lidschlag wollte er säumen. Der Prais, so meint wohl nicht nur der Provinzherr, scheint eine treffliche Zeit, dem Recht zu Geltung zu verhelfen, weswegen sich das Heer bereits Mitte des Mondes in Crumold sammeln sollte – ein geschichtsträchtiger Ort, an

dem bereits zwei entscheidende Schlachten zwischen albernischen Aufständischen und Nordmärker Reichstruppen stattgefunden haben. Von dort aus wolle man, so ließ der Herzog vernehmen, ins Herz Albernias vorstoßen, um die Aufständischen zu bezwingen. »Nötigenfalls bis Havena!«, so grollte er im Kreise seiner Getreuen. »Oder auch bis nach Thorwal, falls dieses ungetreue Weib sich feige davon macht, um sich bei den Mordbrennern und Praisolästerern zu verkriechen.« Dem Landesherrn war unschwer anzumerken, wie sehr ihn der Überfall der Thorwaler auf seine eigenen Lande unter Jurga Trondsdottir noch immer erboste (Diese Ereignisse werden im Abenteuer Fluch des Flussvaters thematisiert, das noch in diesem Jahr erscheint.).

Nicht nur Ritter und Reisige der Nordmärker Lande sowie die kaiserlichen Truppen in den Nordmarken haben sich in großer Zahl im Heerlager eingefunden, um ihre Vasallenpflicht zu erfüllen. Auch Söldlinge hat der Herzog für gutes Silber zu seinen Fahnen gerufen. Die Kaiserin hat zudem dem Herzog weitere kaiserliche Truppen zugesichert, darunter auch Schiffe, sofern er davon Gebrauch machen wolle. Das Reich meint es ernst, das steht außer Frage, und falls es im ungünstigsten Fall zu einer Belagerung Havenas kommen sollte, wird der Herzog jeden Kämpfen dringend brauchen.

Idra ni Bennain, Baronin von Elenvina, die königliche Mutter Invhers, entließ der Herzog indes dennoch fürsorglich aus ihrer Pflicht, dem Heerbann Folge zu leisten. »Ich bin mir Eurer Treue gewiss genug, hohe Herrin, ich muss und will Euch nicht dem Kummer aussetzen, gegen Euer eigen Fleisch und Blut ins Feld ziehen zu müssen«, so versicherte der Herzog der ehrwürdigen

Gemahlin Cuanu ui Bennains, des sagenhaften einstigen Königs Albertrias, der das Land zu großer Blüte geführt hatte, durch seinen Boten. Ihre Hochgeborene zeigte sich äußerst dankbar über diese ebenso großmütige, wie vernünftige Entscheidung, der man nicht nur unter den Getreuen des Nordmärkers großen Respekt zollte.

Die Überraschung war groß, als sich unvermutet auch Fürstin Isora Ulaman von Elenvina mit ihrer Kriegsschar zum verabredeten Tag zu Crumold einstellte, dem öffentlichen Zerwürfnis mit dem Herzog zum Trotz. Auf dem Hoftag zu Weidleth hatte die Fürstin den Herzog der Pflichtvergessenheit und Eigensucht bezichtigt – eine unerhörte Beleidigung und ein offener Angriff auf den Mann, dem Isora ihre Fürstenkrone verdankt. Nur unerschütterliche Parteigänger der Fürstin wollen dabei an einen perfiden Garadanzug der Adligen glauben, die in der Vergangenheit für ihr politisches Gespür und ihre Findigkeit bekannt war. Ein Mitglied des Kronrats, das nicht genannt werden will, bewertete den Auftritt der Fürstin hingegen als »geistige Umnachtung«. Anders sei ihr Aussetzer nicht zu erklären, mit dem sie sich nicht nur des Wohlwollens der Kaiserin, sondern zudem des ihres engsten Verbündeten Jast Gorsam beraubt hat. Man darf vermuten, dass letztlich die kühlen Worte der Kaiserin, die sich unumwunden hinter den Herzog gestellt hatte, Fürstin Isora zur Einsicht gebracht haben, dass ihr Heil allein an der Seite des Herzogs zu finden ist, nicht aber gegen ihn.

Der Herzog der Nordmarken zeigte sich überraschend gleichmütig, als ihm die Fürstin die Heeresgefolgschaft gelobte, und verlor kein weiteres Wort über die unschönen Geschehnisse zu Weidleth – auch das eine Geste, die am kaiserlichen Hof wohlwollend aufgenommen wurde. Auf meine Frage, warum der Herzog wiederum jene Frau, die ihn so schwer beleidigt hat, in seinen Reihen duldet, entgegnete mir der Berater der Kaiserin, Markvogt Barnhelm von Rabenmund, »dass ein Kriegsherr, dem eine schwere Schlacht bevorsteht, sich nicht zieren darf, wenn sich ihm viele Speere anschließen wollen, auch wenn diese von Wankelmütigen geführt werden. Es gebe in jeder Schlacht einen Platz, wo einem selbst solche nutzen könnten.« Mit einem feinen Lächeln fügte er noch hinzu: »Und außerdem kann einem die Schlange, die man am Busen trägt, nicht hinterrücks aus einem Grasbüschel beißen.«

Unter den Alberniern indes löste das schnelle und rigore Vorgehen des Herzogs Bestürzung aus. Franka Salva Galahan, einstige Gräfin von Honingen, die über ihre Trauer über das Zerwürfnis zwischen Reich und Königin nie einen Hehl gemacht hatte, machte sich unverzüglich ohne Ansehen der Gefahr

um ihr eigenes Leib und Leben an den kaiserlichen Hof auf, um Ihre Kaiserliche Majestät um eine Audienz zu bitten. Diese und freies Geleit gewährte Kaiserin Rohaja der Edelfrau freimütig, obgleich sie land- und titellos ist und zudem auf Seiten der Rebellen kämpft – eine Geächtete im Raulschen Reich. Um Gnade für ihre Lehnherrin, eine gütliche Einigung und Frieden für ihre Heimat bat die stolze Dame, die Sorge um Land und Leute verhehlte sie nicht. Wenngleich sich die Kaiserin gerührt über den selbstlosen Einsatz zeigte, musste die hohe Frau von Galahan unverrichteter Dinge ziehen. »Das ist nicht die Zeit noch der Ort, an dem diese Sache entschieden wird, edle Dame«, so ließ Ihre Majestät sich entschlossen vernehmen. »Wenn wir uns wiederssehen, wird sich das Schicksal Albertrias entscheiden.«



Mit gesenktem Haupt zog die albernische Adlige von dannen, auf ihrem Antlitz spiegelte sich die Sorge, dass das nächste Treffen mit der Kaiserin kaum so friedlich ablaufen werde.

Es scheint, als liege dieses Treffen nicht mehr fern, denn Kaiserin Rohaja hat nach Beratung mit ihren Vertrauten dem Herzog mitteilen lassen, dass sie sich umgehend nach Crumold aufmachen werde, um bei der Lösung des Konflikts mit den Aufständischen dabei zu sein¹. Zur Stunde befindet sich Ihre Kaiserliche Majestät in Begleitung ihrer Garde und einiger treuer Ritter und Ratgeber bereits auf dem Marsch.

Die Nachricht ist für den Herzog hoch erfreulich, untermauert sie doch, wie wichtig die Kaiserin die albernische Angelegenheit nimmt. Für die Moral der Reichstruppen bedeutet es zudem einen enormen Vorteil, wenn ihre Herrscherin sie anführt. Allerdings konnte der Herzog, der alles daran gesetzt hatte, seine Truppen schnellstmöglich nach Albernia zu führen, nicht verhehlen, dass der Entschluss auch einen Nach-

¹ Die weiteren Ereignisse werden im Aventurischen Boten 136 in einem Szenario thematisiert werden.

teil birgt: Die Truppen müssen noch einige Tage bis zum Eintreffen Ihrer Kaiserlichen Majestät untätig ausharren – Zeit, die die Aufständischen nutzen könnten, um ihren Widerstand zu formieren und sich zu verschanzen.

Für die in Ungnade gefallene einstige Königin spitzt sich die Lage damit immer mehr zu. Die Aberacht und die damit verbundene Auflösung der Lehnseide ihrer Vasallen haben zu großer Unruhe und Unsicherheit in ihren Reihen geführt. Wohl gibt es Adlige, die unverbrüchlich zu Invher ni Bennain stehen, wie das Haus Niamad. Andere indes fürchten nicht allein um Land, Titel und Leben, sondern auch um Ehre und Seelenheil, wenn sie einer Verfemten weiter folgen. Invher ni Bennain muss nun alles daran setzen, ihre Gefolgsleute bei ihrer Fahne zu halten, denn sonst ist sie – und mit ihr das albernische Königshaus – verloren.

Es ist die Furcht vor dem, was kommen mag, was viele noch davor zurückschrecken lässt, ihrer Königin abzuschwören. Zu lange hat man gegen die Nordmärker erbittert gekämpft, als dass man sich ihnen nun unterwerfen will.

Viele fürchten, dass sie ihre Treue zu Albernia teuer bezahlen werden, wenn erst einmal Herzog Jast Gorsam Albernia für das Reich in Besitz nimmt. Wie lange Furcht und Treue Invhers Hausmacht noch zusammenhalten werden, ist ungewiss. Erste Adlige zögern, dem eilig ausgerufenen Heerbann zu folgen. Einige wenige haben ihn gar offen verwehrt. Wenn Invher den Rückhalt unter ihren Adligen verliert, gibt es für sie keine Rettung – und nicht minder fatal wäre es wenn sie ihre Gefolgsleute mit Drohungen und Gewalt unter ihre Banner zwingen muss. Ihre Not weiß Jast Gorsam durch seinen schnellen Vorstoß noch zu vergrößern. Ein entschlossenes Vorgehen der Kaiserlichen ist der Schlüssel, den Widerstand der Rebellen zu brechen.

Reich und Kaiserin kann es nur recht sein, wenn sich die Abtünigen zerstreiten. Je kleiner die Schar ist, die dem kaiserlichen Heer entgegentritt, desto geringer wird der Blutzoll ausfallen. Mittelreichisches Blut aber, das hat die Kaiserin deutlich gemacht, soll so wenig wie möglich fließen – in diesem unglücklichen Bruderzwist, der dem Reich durch eine eigensinnige Herrscherin aufgezwungen wurde, die ihr Gutdünken über Praios' verbrieftes Recht gestellt hat.

Melisande Melders,

Korrespondentin am Kaiserlichen Hof

(Michelle Schwefel

Mit Dank an Björn Berghausen, Ragnar Schwefel und Mark Wachholz)

Flammende Vorzeichen

Drachensichtungen im Finsterkamm – Ist Bonderik dem Wahnsinn verfallen?



Aus dem Finsterkamm dringt seltsame Kunde von Drachen und alten Legenden des kleinen Volkes zu uns. Damit einher geht die ungewöhnliche Entsendung einer Delegation zum Bewahrer der Kraft nach Xorlosch durch Hochkönig Garbalon Sohn des Gerambaloch – bemerkenswert, wenn man das sonstige Verhalten der abgeschieden lebenden Finsterkamm-Zwerge gegenüber den anderen Zwergenvölkern bedenkt.

»Etwas muss die finstren Zwerge in Angst und Schrecken versetzt haben. Die argwöhnischen Wächter, die sonst unerbittlich die Sklaven antreiben, wirkten fahrig und abgelenkt. Immer wieder hörte ich die sonst so unbewegten Angroschim die Wörter 'Argloschana dorakkasch' einander zuraunen und 'drakorabrodom' – oder so ähnlich. Immer wieder hörte ich 'drax' und da nehme ich an, dass die Zwerge wohl einen Drachen meinten. Das ging tagelang so. Immerhin aber blieben wohl daher die Schläge aus, mit denen sie uns sonst in die Schächte trieben.

Zum Schlafen sperrten sie uns wie gewohnt in die engen Pferche, aber die Ruhepausen wurden größer, das merkten wir alle, selbst wenn man unter dem Berg Tag und Nacht sonst nicht von einander unterscheiden kann. Dann verschwand der kleine Berengar, ein Knabe aus dem Greifenfurschen, der immer als erster in die Schächte kriechen musste ... Ich weiß nicht, was sie von ihm gefunden haben, aber dieses Mal riefen sie sogar den halbwahnsinnigen Zauberer, den König Bonderik sich mit allerlei Kräutern und wahrscheinlich schlimmeren Tinkturen gefügig gemacht hat. Dann kam er schließlich sogar

selbst: Bonderik, der König der Finsterzwerge. Seine Krone aus dem Golde der Finstergrolme glitzerte und in seinen Augen sah ich schiere Angst.«

—Gille Aulinger, Prospektor aus Dergelquell, den Minen des südlichen Finsterkamms entkommen, Greifenfurt, Rondra 1032 BF

»Ich habe zum ersten Mal Schwäche in den Gesichtern der Zwerge gesehen und das galt es zu nutzen. Vielleicht hat dies mit dem Geschenk zu tun, dass der verfluchte Harkhash Drugh dem Maruk Bonderik gemacht haben soll, als sie sich zum Verrat an den Aikar verbündeten. Seit dieser Stein in der Halle Bonderiks steht, streifen seltsame Geister durch die Gänge hier. Alle spüren es, sogar die Blankhäute. Und dieses zischelnde Flüstern in der Nacht ... all das musste genutzt werden. Wir taten uns zusammen und die Glatthaut Gille öffnete die Pferche und die eisernen Fußschellen. Von Brazoraghs Wut beseelt zerbiss ich dem Wächter die Kehle, und der Rotpelzwepfe führte uns schließlich ans Licht, so dass wir nach Lowangen entkommen konnten.«

—Shurak Einohr, ehemaliges Auge von Khez-zara und Sklave Bonderiks, in Greifenfurt in Gefangenschaft, Rondra 1032 BF

»Immer Brengaar und Urmeg in eng Schacht getrieben, an lang Kette von Eisen. Dann klein Mensch weg. Urmeg nur findet Blut und Haut. Klein Bartmenschen fragen Urmeg mit heiß Eisen, aber Urmeg nichts sagen. Urmeg hat böse Schatten gesehen. Zähne, Schuppen, Flügel hat Urmeg gesehen. Urmeg hörte Namen in Kopf: schwelend Glut, Felszertrümmerer, aus Schlaf Erwachter.«

—Urmeg, junger Goblin, der Sklaverei der Finsterzwerge entkommen, Greifenfurt, Rondra 1032 BF

»Sie sind jetzt schon das dritte Mal nicht am vereinbarten Treffpunkt aufgetaucht, um ihre Sklaven abzuholen. Weiß' der Namenlose, was diese verdrehten Zwerge jetzt wieder haben. Es geht das Gerücht, dass Bonderik, dieser elende Schinder, sich im Glanz des Feilschergoldes verloren hat. Wollen wir hoffen, dass er bald wieder zur Besinnung kommt. Ich habe keine Lust, die Mäuler zu füttern, die wir für ihn gefangen haben.«

—Bärwiss, Heckenritter in 'Retos Hausen', die im Greifenfurschen Sklaven für die Finsterzwerge fangen, gehört in der Grenztauerne Zuckerrübe, Praios 1032 BF

»Bei Väterchen Angrosch, wir haben den Himmel nach Anzeichen der Prdrakasch, der ewigen Feindes unseres Volkes abgesucht, wie wir es seit Jahrtausenden tun. Da fiel mir doch glatt der Humpen von Mutter Navramas heißem Gewürzbräu aus der Hand und ich riss die Armbrust hoch. Im fahlen Schein des Mondes, der dick und schwer in einem schwarzblauen Himmel hing, hatte sich ein schwarzer Schatten im Süden erhoben. Er kreiste dreimal. Sank, erhob sich wieder und zog erneut drei Runden. Zwei mal drei, also sechsmal kreiste er über unserem Gebirge. Sechsmal, hörst du? Sechs, die Zahl des Prdrax! Und dann hörte ich einen Schrei, den wohl jedes Kind aus den Liedern der Alten kennt. Der Schatten sank nieder auf den Berg, den die Großlinge Nimmerkuppe nennen, und dort sah ich ein Glimmen – und mein Ruf war: Drakka!«

—Forrox Sohn des Fengam, Drachenwehrrer auf einem der verborgenen Wachtürme der Finsterkammbinge, Anfang 1032 BF

»Die Zeiten sind düster, Dorangrasch. Überall regt sich der Feind. Du hast selbst gesehen, dass mein ehrwürdiger Vater das Szepter des Hochkönigs zurecht weiterhin trägt, denn der Schwarzpelz droht uns noch immer – auch Harkhaschs Ende wird daran nichts ändern. Ebenso ist Bonderik noch nicht bezwungen und unser Volk geeint. Und jetzt scheint ein viel größeres, viel älteres Übel erwacht. Turgol, der weise Geode meines Väterchens, sagt, er habe Beunruhigendes im Knistern des Feuers gehört. Es heißt zudem, der Stein Argloschas glimme, wie es vorhergesagt ist, wenn die Heerscharen des Goldenen sich erneut erheben. Wir Drachenwehrrer jedenfalls sind bereit, denn was Turgol in den Flammen hörte, ist ein Name aus den alten Zeiten, ein Name, der das Herz jeden Zwerges mit Wut und Furcht zugleich erfüllt. Die Flammen kündeten vom Namen Feracinor, dem Roten Marschall, den Argloscha Tochter der Angrescha vor über dreitausend Jahren erschlug. Und die Flammen wispern von seiner Wiederkehr.«

—Arglescha Tochter der Angrarda, zu ihrem Waffengeführten Fengrosch, Anfang 1032 BF

Michael Masberg, DSR

»Nur was geprüft ist, kann erleuchtet werden«

Der große Tempelgong verstummte und Schweigen legte sich über die bis dahin erregt murmelnde Menge im Schlangensaal der Hallen der Weisheit. Die Magisterin der Magister, geschmückt mit der Krone der Allweisen, bezog ihren Platz auf den aufgestellten Thronessel unter der von Sancta Canyeth in göttlicher Inspiration geschaffenen Skulptur der Hesinde mit dem Menschenschüler.

Seit Tagen hatten sich die Herbergen und Gassen Kusliks mit Pilgern all jener Länder gefüllt, in die die Magister des Immerwährenden Hortes das Licht von Glauben und Erkenntnis getragen hatten. Und nun versammelten sie sich an diesem 30. Effert 1032 BF, am Tag des Prüfungsfestes, in der heiligsten Halle der großen Weberin und auf dem Platz davor. In jedem Tempel der Allwissenden, in jedem Hort der Draconiter, wurden wie jedes Jahr die Tempelschätze und die Gläubigen rituell geprüft, doch nur in Kuslik sprach über Allem die Erhabene ihren Segen.

Und auf manchen Tempelschatz kann der



doch unter den Bannern der Heiligen und den Fahnen der Ordensgemeinschaften trug eine nicht enden scheinende Prozession eine Kostbarkeit nach der anderen in den Schlangensaal und zeigte sie dem prüfenden Blick Ihrer Erhabenheit: Sancta Canyeths Buch der Weisheit, Sanct Argelions Schlangensstab, die Urschrift der Annalen des Götteralters und vielerlei mehr.

Es wäre leicht zu übersehen gewesen, dass ein Talisman nicht zur Prüfung vorgebracht wurde: der Umbilicus, Nabel der hesindianischen Glaubenswelt. Bereits eine Woche

Gläubige nur an diesem Tag im Götterlauf einen Blick erhaschen. Natürlich nicht auf jene, die zu recht unter Bann stehen und verschlossen in den Bleikammern vor Missbrauch geschützt sind,

zuvor kam es zu Missstimmigkeiten, als die Draconiter nicht wie gewohnt zum Rohalstag das Tor zur Halle des Drachen öffnen wollten, in der der Umbilicus aufbewahrt wird. Zu jenem Zeitpunkt hieß es, man bereite alles für den Festtag vor. Doch wie passt dies nun mit dem Fehlen des Umbilicus' während der Feierlichkeiten zusammen, zudem auch Präzeptorin Lucara da' Malagreia fernblieb? Was verschweigt uns die Kirche der Allweisen?

Wenige Tage vor dem Prüfungsfest kam es in der Unterstadt außerdem zu einigen merkwürdigen Zwischenfällen. Mit geradezu provinziellem Aberglauben ist von Schwarzer Magie die Rede, von umherstreifenden Geistern und von mindestens einem toten Pilger, während andere gar vor einem ermordeten Geweihten sprechen.

Beten wir, dass diese Vorfälle ebenso gründlich geprüft werden wie das Gewissen der Gläubigen an dem zurückliegenden Kirchentag.

*Beleno Uhric
(Michael Masberg)*

Hesindespiegel

Gemeinschaft der Wissenden zieht gen Osten

KUSLIK. Vor wenigen Tagen verließ eine handverlesene Gemeinschaft der Wissenden die schützenden Stadtmauern Kusliks.

Wagemutige Geweihte der Hesinde und Ordensschwester und -brüder vom Orden der Schlange der Erkenntnis zogen aus, ohne dass zunächst das genaue Ziel ihrer Reise bekannt war. Jedoch sorgten die der Gruppe zugehörigen bewaffneten Draconiter rasch für Aufsehen und wilde Vermutungen.

Schnell wie ein Lauffeuer verbreiteten sich in den Straßen Kusliks Gerüchte

über mögliche Ziele der Expedition. Doch weder aus der Halle der Weisheit noch aus dem Ordenshaus der Schlange der Erkenntnis gab es eine Verlautbarung, welches Ziel oder gar welchem Zweck das gemeinsame Unterfangen von Geweihten und Magiern diene. Auffällig hingegen war, dass die Ordenshochmeisterin der Schlange der Erkenntnis, Hesindiane Gilindor, in regelmäßigen Abständen sowohl die geweihten Hallen der Hesinde als auch die Halle des Drachen aufsuchte. Ob es dabei zu Kon-

sultationen mit der Magisterin der Magister kam, die zu jener Zeit in der Stadt weilte, ist unbekannt. Wiewohl der Auszug sowohl in den Kreisen der Geweihtenschaft als auch in der magischen Zunft für Aufsehen erregte, blieb eine Stellungnahme zunächst aus.

Erst nach mehreren Tagen gab Ihre Spektabilität Gilindor zusammen mit Lucara da' Malagreia, der neuen Kusliker Präzeptorin der Draconiter, in schlichten Worten den Bestimmungsort bekannt. Dabei bewahrheitete sich, was zunächst nur ein Gerücht von vielen gewesen war: Die Gemeinschaft

der Wissenden zog tatsächlich gen Osten aus. Ihr Ziel liegt mitten in der berühmtesten Wildermark, jenem gesetzlosen Landstrich, der einst das Fürstentum Dapartien war.

Wie Ihre Spektabilität zusammen Ihrer Hochwürden erklärte, erfolgt das Unterfangen in enger Abstimmung der Hesinde-Kirche mit den beiden beteiligten Orden. Es ist das vorrangige Ziel der Gemeinschaft, dass Mythraelsfeld zu erreichen. Dabei handelt es sich um jenes Schlachtfeld vor den Ruinen Wehrheims, auf dem einst die Streitmacht

der Guten auf den Heerwurm des Bösen traf. Durch das entsetzliche wie götterlästerliche Magnum Opus des Weltenbrandes ließen zahlreiche Heroen ihr Leben. Seither umgeben zahlreiche Geheimnisse das Mythraelsfeld. Einige davon, wie die seit geraumer Zeit bekannten kollabierenden 'Mythraelssteine' sollen untersucht, andere hingegen gefunden und in Sicherheit gebracht werden. Als Beispiel nannte für viele nannte Seine Spektabilität den verschollenen Magierstab der verstorbenen Erzmagierin Racalla von Horses-Rabenmund, der ebenso mächtig wie seine Trägerin sein soll.

Natürlich, so Gilindor, seien sich alle Teilnehmer der Gesandtschaft über die zahlreichen Gefahren des Vorhabens bewusst. Daher habe man für ausreichenden Schutz gesorgt, fügte Hochwürden den Worten hinzu und schloss mit den Worten: "Ein jeder tapferer und aufrechte Streiter sei dazu aufgerufen, sich der Gemeinschaft der Wissenden anzuschließen, damit Wissen und Erkenntnis auch die Finsternis durchdringen können!"

*Martin Schmidt
Mit Dank an*

Daniel Simon Richter



Aufatmen

Folgeschwere Niederlage des Nekromantenrats der Warunkei

MARK BEILUNK. Bereits in den Jahren 1020 BF (siehe *Aventurischer Bote* 71, Seiten 9-11) und 1026 BF (siehe *Aventurischer Bote* 105, Seiten 21-23) hatte die Stadt am Radrom um ihre Existenz kämpfen müssen und war zwischenzeitlich belagert worden. Die Angaben über einen dritten Eroberungsversuch sind widersprüchlich. Der Feldherr der Warunkei, Lucardus von Kémet, soll binnen eines Wimpernschlages das Schlachtfeld verlassen haben, kaum dass der Kern seiner Truppen zu Staub zerfallen war. Anschließend ergab sich ein Teil der Hilfskräfte des Feindes.

Fürst-Illuminata Gwidühenna von Faldahon zeigte sich gütig und las persönlich jene menschlichen Gefangenen zur Begnadigung aus, die sich keiner schweren Verbrechen schuldig gemacht hatten und deren Seelen sich als weitgehend unbesleckt erwiesen. Tag und Nacht wurden Verurteilte und Überreste der Gefallenen beider Seiten verbrannt.

In der Schlacht um Beilunk taten sich zwei Männer besonders hervor: Der Bornländer Praiodan von Weißfels und der Tobrier Mirshan von Streitzig j.H. Während der geradlinige Weißfels im Namen der Fürst-Illuminata die Kirchentruppen der Mark Beilunk führte, folgte dem energischen von Streitzig der verbliebene Adel aus freien Stücken.

Die Bevölkerung ist zuversichtlich, dieses Jahr eine erste Ernte einbringen zu können. Die Bauern ziehen von der Stadt aus auf

die Felder und kehren mit der einbrechenden Dunkelheit zurück, denn die Schrecken des Feindes wagen sich noch immer heran, wenn kein Licht ihre hässlichen Fratzen bloßstellt.

Viele kleinere Schiffe liegen dieser Tage im Hafen von Beilunk, während im Hintergrund die Rumpfe der Perlenmeerflotte verrotten. Jilaskaner sind in der Stadt, und es gibt Gerüchte, die Insel sei an Haffax gefallen (siehe *Aventurischer Bote* 114, Seite 7 und *Aventurischer Bote* 118, Seite 24).

Mirshan von Streitzig

Mirshan von Streitzig j.H. ist ein gestandener Kriegsveteran und ehemaliger Waffengefährte des Herzogs Bernfried von Ehrenstein. Er gehört zu den wenigen waffenerprobten Tobriern seiner Generation, die weder versehrt noch kriegsmüde sind. In seinen Adern brennt das Blut der Streitzigs heiß, und seine Augen leuchten, wenn er von Hoffnung spricht und in den Kampf zieht – zu Wasser und zu Lande. Da er sich mit dem tobrischen Herzog zerstritten hat, tritt er an, um von Beilunk aus die Feinde zu bedrängen und dabei die Gunst der Kaiserin zu erringen.

Seine Mutter war Tulamidin, sein Vater ein von Streitzig. Liebe und Streit seien in seiner Familie laut und leidenschaftlich, erzählt der Baron gern. Er verhält sich jovial, wenn man seine Achtung erringt, und legt wenig Wert auf Formalitäten. Er erwartet allerdings auch unbedingten Respekt. Man

sollte ihn tunlichst nicht unbedacht damit verspotten, dass er denselben Vornamen wie seine Großmutter trägt. Der sonst so gewitzte und schlagfertige Mann vergisst sich in seinem Zorn.



Mirshan verfügt über mehrere kleine, aber schnelle Segelschiffe, etliche hartgesottene und verbrüdete Getreue, eine Reihe von engagierten Gefolgsleuten und viele Anhänger in Perricum und der Beilunker Unterstadt. Selbst Haffax' Bluttemplern begegnet er unerschrocken und bereitete ihnen schon so manche Überraschung.

Philippe Mindach

Kosch-Kurier

Welch ein Theater...

Ein fürstliches Geschenk für Angbar

ANGBAR. Hinter der 'ehernen Stadt' im Kosch lagen zuletzt keine guten Tage – vom Jahr des Feuers gezeichnet (AB 111, S. 6f) und von Grolmen heimgesucht (AB 123, S. 4). Doch inmitten dieser schweren Zeiten ließen es sich die wackeren Bürger der stolzen Reichsstadt nicht nehmen ein neues Schmuckstück zu errichten. Am grünen Ufer des Angbarer Sees, unweit des Fürstenschlosses, erhebt sich nun, auf den Ruinen eines abgebrannten Vorgängerbaues, ein kreisrundes einladendes Gebäude: das Neue Theater.

Schon seitdem Fürst Blasius vor einigen Jahren die Errichtung als Geschenk an sein braves Volk angekündigt hatte, fieberten alle mit

wachsender Vorfreude der Eröffnung entgegen. Nach dieser großzügigen Stiftung wollten sich auch die führenden Patrizier der Stadt, Reichsvogt Bosper zu Stippwitz und der Ratsherr Odoardo Markwardt, sich nicht

lumpen lassen. Seit Jahren liegen beide Honoratioren in Fehde und nutzen jede Gelegenheit einander zu übertrumpfen. Es verwundert daher nicht, dass beide just am Tag der Einweihung verkündeten, sie hätten die Riege der Schausteller engagiert. Der



Herr zu Stippwitz präsentierte eine Reihe durchaus erlesener Mimen, die das Volk mit lehrreichem und wertvollem Kunstgenuss bilden soll – des bodenständige Meister Markwardts Truppe hingegen ist auf das unterhaltsame und derbe Volksstück spezialisiert. Nun war guter Rat teuer ... welche der zwei Schaustellerensembles sollte man nun behalten, welche der zwei grundlegend verschiedenen Arten des Theaters sollte man spielen?

Da ihn die Entführung seines ältesten Sohnes, Erbprinz Anshold, doch arg mitgenommen hatte, war der Fürst nicht anwesend. Dennoch vermochte er den sich anbahnenden Streit rechtzeitig zu verhindern, indem er entschied, dass sich beide Darstellerriegen

das Theaterrund teilen sollen. Schließlich sei derlei Abwechslung für die Zuschauer keineswegs schlecht.

Wie weise des Fürsten Ratschluss war, konnte das Publikum schon in den ersten Wochen erleben, denn in der Tat versuchen sich die Stippwitz'schen Blauen Mimen und die Markward'schen Roten Mimen mit ihrer

Kunst regelrecht zu überflügeln. Doch mehr noch als die Auswahl der Stücke und der Einsatz der Schausteller sorgen die Streiche, die sich beide Rivalengruppen seither spielen, für stete Abwechslung. Erst kürzlich strömte eine laut blökende Schafherde während des Bauernschwanks »Der Almgreve« über die Bühne, welche die Blauen insgeheim ins Theater gelassen hatten – ihre Ra-

che dafür, dass die Roten eine Woche zuvor ausgerechnet den dramatischen Schlussakt des Epos »Raul der Große« in eine Komödie verwandelt hatten, weil der Kaiserthron mit Leim bestrichen war.

Fürwahr, in Angbar ist dank der edlen Stifter künftig beste Unterhaltung garantiert.

Martin Lorber

Aventurischer Bote, Ronda 1032 BF

Wo ist der Kapudan Pascha? Gerüchte um Verschwinden El Harkirs nehmen zu

KANNEMÜNDE. Kaum einem Piraten eilt seit vielen Jahren im Perlenmeer ein solch großer Ruf voraus wie El Harkir, dem novadischen Korsar, der es bis zum Kapudan Pascha, dem Befehliger über die novadische Freibeuterflotte, gebracht hat. Doch seit geraumer Zeit hat man nichts mehr von dem tollkühnen und gefürchteten Raubein gehört – auch wenn sich das Gerede um ihn derzeit zwischen Charypso, Selem, Kannemünde, Thalusa und Khunchom überschlägt!

Das letzte Mal hörte man verbrüht von ihm aus dem westlichen Perlenmeer. Inmitten



Kapitän El Harkir
Kapudan Pascha

eines schweren Sturms seien die blutroten Segel seiner Thalukke Rasthullas Zorn vor dem Bug eines in Seenot geratenen Piratenschiffs aus der Flotte des Bundes der Schwarzen Schlange aufgetaucht. Die Hoffnung auf Rettung schwand für die Piraten aus dem Gefolge des brutalen Dagon Lolonna schnell dahin, als El Harkir persönlich das Piratenschiff, das seinerseits nur weni-

ge Tage zuvor einen bornischen Kogge geplündert und versenkt hatte, enterte. Trotz schweren Wellengangs wurde die große Beute auf die Rasthullas Zorn gebracht, darunter auch mehrere bornische Geiseln, von denen später die Kunde weitergetragen wurde – hatte sie doch El Harkir mit knurrendem Grinsen freigelassen, um von »der großen Sturmplünderung« zu berichten. Dies alles geschah nach Angaben der geretteten Handelsleute im Spätsommer 1031 BF.

Zum Herbst sollte sich El Harkir in seinem Palast in Mherwed einfinden, ebenso war er zu dieser Zeit im Kalifenpalast zu Unau erwartet worden: Er sollte Kalif Malkillah III. zum Fünften Rastullahellah, dem höchsten Feiertag der Novadis, von den Erfolgen der letzten Monate berichten und die schönsten Geschenke aus dem Plündergut überbringen. Doch El Harkirs Erscheinen blieb aus – und auch wenn es im Kalifenpalast eine Missstimmung über das Fernbleiben des Kapudan Pascha gegeben haben soll, mochte es doch vielerlei Gründe für das Verspäten des Korsars gegeben haben.

Doch auch in den kommenden Monden gab es keine Nachricht von El Harkir mehr. Die Gerüchte begannen. So wurde bald aus Charypso berichtet, dass Dagon Lolonna, unangefochtener Zeremonienmeister des Bundes der Schwarzen Schlange, für die dreiste Tat Rache geschworen und mit einer großen Flotte aus Piratenschiffen die Festung des novadischen Korsars im Südosten Altoums gestürmt und El Harkir grausam zu Tode gebracht habe. Andere berichteten, dass er nur kurze Zeit nach der »Sturmplünderung« von alanfanischen Piratenjäger der Schwarzen Armada gestellt und in Gefangenschaft geführt worden wäre. Von Coragon Cugres, dem neuen Großadmiral der alanfanischen Flotte nach der desaströsen Seeschlacht von

Phrygaios, war jedoch keinerlei Bestätigung zu erfahren.

Bald hieß es dann auch, dass El Harkir gar nicht im westlichen Perlenmeer verschwunden sei, sondern irgendwo im Osten. Dafür spricht unter anderem der Bericht eines Stoerrebrandtschen Handels-seglers, der noch im Tsa 1031 BF die blutroten Segel der Rasthullas Zorn auf der Höhe von Port Kellis mit Kurs Richtung

Osten gesehen haben will, von dem Piratenschiff aber nicht weiter beachtet wurde. Kurze Zeit später wurde kolportiert, El Harkirs Schiff sei bis in maraskanische Gewässer vorgedrungen und sei dort in die Fänge einer Dämonenarche seines Erzfeinds Darion Paligan geraten.

Wo ist also der Kapudan Pascha? Haben ihn die Al'Anfaner? Oder die Schergen der Blutigen See? Ist er in einem schweren Sturm umgekommen, oder hat es ihn irgendwo auf den Waldinseln zu einem geheimen Schatz verschlagen? Denn es wäre nicht das erste Mal, dass berühmte Seefahrer für längere Zeit verschwunden bleiben und dann plötzlich mit großem Reichtum oder abenteuerlichen Reiseberichten zurückkehren: Man denke nur an Ruban den Rieslandfahrer, der einst acht Jahre verschollen blieb, bevor er mit Gold und Geschmeide nach Khunchom zurückkehrte oder später noch einmal viele Jahre mit der Lichtvogel-Expedition verschollen geblieben war.

Und so wartet man in den Häfen, Piratennestern und Admiralitäten rund ums Perlenmeer nur erneut, wann sich El Harkir spektakulär zurückmelden wird!

Cordovan Munter
(MW)



Spektakel in Thalusa!

Richtschwert des Sultans stumpf? Kann Unbekannter auf Gnade hoffen?

THALUSA. Außergewöhnliches soll sich im letzten Frühjahr während einer Hinrichtung in Thalusa ereignet haben, wie sie Alltag sein mag in jener südlichen Hafenstadt, in der der berühmte Richtmeister Dolguruk seit einigen Jahren selbst Sultan ist und noch immer eigenhändig alle Delinquenten auf den Richtblock führt, um sie unter das Stahl seines geheimnisumwitterten Tausendjährigen Zweihänder zu legen.

So auch an jenem Phextag im letzten Jahr, als das Volk wie so oft auf dem Großen Platz vor dem Sultanspalast zusammengeströmt war, um sich daran zu ergötzen, wie einem verurteilten Verbrecher der Kopf vom Hals getrennt werden sollte (siehe die Kurzgeschichte Der erste Gang zum Richtblock ist immer der Schwerste im Aventurischen Boten 133, Seite 20/21).

Diesmal jedoch geschah etwas Ungewöhnliches. Da hatten die Löwen von Thalusa den wild um Hilfe schreienden Halunken in festem Griff auf den Richtblock und somit vor die Füße des Scharfrichters geführt, während dessen machtvolles Schwert und die goldene Blutschale, in die bald der Kopf rollen sollte, ordentlich geputzt (wie es Tradition in Thalusa ist) im gleißenden Licht der südlichen Mittagssonne blitzten und blinkten wie die Schaumkronen des Perlenmeers.

Ohne dass dem Volk, das gaffte und sich die Hälse reckte, um auch ja nichts zu verpassen, gesagt wurde, welcher Verbrechen sich der verwahrloste Schurke schuldig gemacht hatte (selbst für das despotische Thalusa ungewöhnlich, gilt es doch, auch Nachahmer und ähnliches Gesindel abzuschrecken), ließ der schwarze Elf sein Richtwert auf den Hals des weinenden und um Gnade flehenden Verurteilten niederfahren.

Wie immer, so kann es sich der geneigte Leser vorstellen, ging ein großes Schreien und Raunen durch die versammelte Menschenmasse. Es mögen auch einige Augenblicke vorbeigezogen sein, bis die, die am nächsten standen, sehen mussten, dass aus dem Kopf nicht nur immer noch wilde Augen funkelten, sondern selbiger noch immer am Hals des Delinquenten hing. Während sich dies schnell zu den Hinteren herumsprach, soll auch der Sultan erstaunt auf sein ungetanes Werk geschaut haben. Langsam zog er wohl den Tausendjährigen Zweihänder vom blutenden, aber mit keiner schweren Wunde verletzten Hals. Dolguruk prüfte verwundert sein Richtschwert, hob es mit genauem Augenmaß gegen die Praiosscheibe und fuhr mit den Fingern über die stählerne Klinge. Sofort sprang ein Anführer der Löwen herbei und reichte dem Sultan ein Krumschwert, doch der schwarze Elf stieß ihn zur Seite und befahl, den Delinquenten wieder

zurück ins Loch, dem berühmten Kerker, zu werfen. Das Volk aber wurde von der Garde schnell zerstreut, was nicht schwer war, eilten doch viele bereits zurück zu den Daheimgebliebenen, um ihnen von dem Mirakel auf dem Großen Platz vor dem Sultanspalast zu berichten. Bald war der Vorfall in ganz Thalusa Stadtgespräch.

Nun hat es in Thalusa Tradition, dass ein zum Tode Verurteilter begnadigt wird, wenn das Richtschwert nicht im ersten Hieb zum Tode führt, sich also stumpf zeigt (eine fehlerhafte Hinrichtung hat dagegen noch nie Tradition in Thalusa gehabt). Um so mehr also begannen nun in den Straßen, Gassen und Hinterhöfen der Stadt die Gerüchte zu brodeln, wer denn nun der Glückliche gewesen war, den Sultan Dolguruk hatte hinrichten wollen. Denn dass der Verbrecher wieder in den Kerker geworfen wurde, scheint nur dafür zu sprechen, dass es sich hierbei um ein ganz besonders gefährliches Monstrum handeln musste – oder aber der Sultan andere Gründe hat, ihn weiterhin in Fesseln gelegt zu sehen. Das wahre Gesicht des älteren Mannes mit den schiefen Zähnen und der Narbe im Gesicht ist jedenfalls nicht bekannt geworden – die Löwen von Thalusa hielten auf Anweisung des Sultans das Kerkerloch ständig bewacht und vertrieben neugieriges Volk.

Cordovan Munter
(MW)

Aventurischer Bote

Das Erbe der Wudu

MIRHAM. Nachdem Borondria, die Großmeisterin des Golariten-Ordens, der Zugang zu Bal Honaks Labyrinth unter dem Alanfaner Silberberg vorerst verwehrt wurde (siehe AB 134), soll sie sich gen Mirham gewandt haben, der alten Palaststadt am östlichen Abhang des Regengebirges am Fluss Chamir.

»Ja, es stimmt, eine kleingewachsene Kriegerin mit kahlgeschorenem Kopf und einem schwarz glänzenden Rabenschnabel hat mich angesprochen. Beim rabengestaltigen Götterfürsten, ich schwöre, ich wusste nicht, wer sie war! Sie wollte wissen, ob ich wagemutige Questadores kennen würde, die sie bei einer gefährlichen Queste ins Regengebirge begleiten würden. Ich verwies sie an die Fremden, welche tags zuvor bei mir eingekehrt waren – sollten die doch ihr Leben riskieren.

Was sie im Regengebirge wollte? Nun, die Kriegerin war zwar nicht gerade gesprächig, doch der alte Mandolo hat noch jeden Gast zum Schwatzen gebracht. Sie meinte, sie suche nach einer alten Festung der Waldmenschen. Aber nicht irgendwelcher Waldmenschen. Nein, der Wudu! Bei Boron, meinte ich da, wusste sie denn nicht, dass die Menschenopfer darbringenden Wudu bereits seit Jahrhunderten so gut wie ausgestorben sind, ihr einstiges Großreich zerschlagen und ihre Hinterlassenschaften nur Tod und Verderben bringen? Doch sie ließ sich nicht aus der Ruhe bringen; Ja, das wisse sie, und genau deswegen suche sie danach. Was die Kriegerin jedoch nicht wusste war, dass der alte Mandolo nicht ganz so dumm und unwissend ist, wie es der Anschein hat. Meine Tochter studiert nämlich an Schule der variablen Form, unserer prächtigen Magierakademie, und sie hat mir einmal erzählt, dass

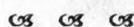
es im Regengebirge gar keine Wudu-Festung geben soll, sondern nur eine ominöse Zitadelle der Geister, welche jedoch vor langer Zeit einer magischen Katastrophe zum Opfer fiel. Bei den Ruinen sollen Tschumbis und das Yak-Hai Wache halten, erzählte mir meine Tochter, auch wenn ich das nicht wirklich verstand. Doch all das habe ich der fremden Kriegerin natürlich nicht verraten, sollte sie doch bei ihrer Expedition den Weg in Borons Hallen finden, dachte ich mir, Hauptsache, sie bringt uns keinen Wudu-Fluch mit in die Stadt.«

—Mandolo, Bediensteter in der Villa Meridiana, der einzigen Gaststätte Mirhams, im Verhör durch einige Streiter der Basaltfaust

Allem Anschein nach brach Borondria tatsächlich in Begleitung einiger Glücksritter ins Regengebirge auf, auf der Suche nach den Ruinen der Zitadelle der Geister, nebst

der Zitadelle der Dämonen im Ehernen Schwert und Drakonia, der Zitadelle der Elemente im Raschtullswall eine der drei großen jenseitigen Zitadellen, auch Konzilsburgen genannt. Einst hüteten die Bewohner des Wudu-Reiches im Namen ihres Gottes Visars die Geheimnisse der Zitadelle der Geister, ehe sich das Konzil der Geister, die wohl finsterste Zauberschule, die je gegründet wurde, einnistete. Es ist anzunehmen, dass Borondria die Ruinen im Rahmen ihrer Abenteuerfahrt zu den geschichtsträchtigsten Orten der Boron-Kirche aufsuchen will. Was genau sie dort allerdings sucht und welche Erkenntnisse sie zu erringen hofft, bleibt jedoch vorerst ihr Geheimnis (und das ihrer Mitstreiter). Überaus wahrscheinlich ist, dass sie sich für den Kampf gegen ihren Erzwidrsacher Lucardus von Kémet rüsten möchte, den verräterischen früheren Großmeister der Golgariten und heutigen Heerführer des Nekromantenrats zu Warunk. Wir werden den geneigten Leser über jede neue Entwicklung in dieser Sache auf dem Laufenden halten.

Elias Moussa



Aventurischer Bote, Praios 1032 BF

Furcht vor der Ewigen Nacht

GARETH. Hilberian Praioigriff II., Bote des Lichts, trägt sich seit Jahresbeginn mit dem Gedanken, jeden existierenden Praiostempel zu besuchen.

Tatsächlich haben sich seit dem Ingerimm 1027 BF seltsame und bedenkliche Vorfälle gehäuft, die darauf hindeuten, dass verschiedene finstere Mächte nachdrücklich und auf unterschiedliche Art und Weise versuchen, die Tempel zu entweihen. So war nicht zuletzt sogar von mehr oder weniger unverhüllten Angriffen auf bedeutende Tempel zu hören.

Die Sonnenlegion hat ihre Kräfte bereits auf die Tempel verteilt und ist mittlerweile bis an die Grenze zur Selbstaufgabe mit deren Schutz beschäftigt. Der Rat des Lichts, das oberste Gremium der Praios-Kirche, riet dem Boten des Lichtes eindringlich davon ab, die heiligen Orte persönlich in Augenschein zu nehmen. Der Wahrer der Ordnung Mittellande, Pagol Greifax, schlug vor, dass stattdessen Lechmin Lucina von Hartsteen, die vormalige Illuminata von Greifenfurt (siehe *Aventurischer Bote* 82, Seiten 20-22), ihre Kontemplation im Kloster Arras de Mott mit dieser Mission beenden solle.

*Lucidus von Greifenberg
(Philippe Mindach)*



Öl in die Hartsteener Glut

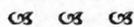
Nach einer mehr als einjährigen Ruhe sprechen in Hartsteen wieder die Waffen. Das wundersame Erscheinen der Altgräfin

Thuronia im Ingerimm 1030 BF (AB 132), das den tiefen Wunsch nach Frieden in der Garetischen Grafschaft zum Ausdruck brachte, konnte zwar eine Schlacht zwischen den verfeindeten Häusern Hartsteen und Quintian-Quandt verhindern. Es konnte jedoch weder die Fehde beenden noch die Ansprüche auf den Grafenthron von Hartsteen ein für allemal klären.

Ausgelöst wurden die jüngsten Auseinandersetzungen von dem spurlosen Verschwinden des Grafen-Prätendants Luidor von Hartsteen, Oberhaupt des Hauses Hartsteen, bei seiner Rückreise vom Reichskonvent auf Weidleth. Die Familie Hartsteen, die ihrem Fehdegegner Geismar II. feigen Mord vorwarf, reagierte prompt und ging gegen die überraschten Vasallen der Quintian-Quandt in die Offensive.

Doch auch die Gegenseite war nicht untätig: Pfalzgraf Hilbert von Hartsteen, das Familienoberhaupt in Abwesenheit Luidors, überlebte ein auf ihn verübtes Attentat in der kaiserlichen Pfalz Breitenhain nur knapp, verlor dabei jedoch Gattin und Kinder. Nun droht im Herzen des Reiches, südlich der Wildermark, ein Großbrand auszubrechen, der sich auf den gesamten Norden des Königreich Garetiens ausweiten könnte.

Jürgen Suberg



Nordmärker Nachrichten, Rondra 1032 BF

Zwei Herzöge im Gespräch vereint.

ELENVINA. Aus gegebenem Anlass, so war einem Schreiben zu entnehmen, das dieser Tage auf der Burg Eilenwid-über-den-Wassern zu Elenvina eintraf, werde Seine Hoheit Jast Gorsam vom Großen Fluss zu einem Gespräch gen Harben geladen. Dies geschehe, so wörtlich, in aller Freundschaft und Demut, im Eingedenken der Familienbände. Der Absender des Schreibens war kein anderer als Seiner Hoheit Schwiegenerkel, Herzog Cusimo von Grangor.

Was indes der Inhalt der Gespräche werden wird, dies vermochte unser Korrespondent nicht zu erfahren. Doch scheinen diese wichtig genug zu sein, dass nicht nur Seine Hoheit Jast Gorsam vom Großen Fluss, sondern auch dessen erstgeborener Sohn, der Reichserzkanzler Hartuwal, die freundliche Einladung annehmen werden. Beide möchten voraussichtlich im Spätjahr 1032 BF in das Reich des Herzogs des Westens aufbrechen, wie es hieß, um die Familienbände zu pflegen – und doch, das ahnt man bereits, wird es wohl um weitaus mehr gehen.

Wir werden die Leser unseres geschätzten Magazins natürlich weiter unterrichten!

*Hesindiago Wagenknecht
(Tina Hagner)*

Nordmärker Nachrichten, Praios 1032 BF

Erste Ladung Anergaster Eiche in Elenvina eingetroffen

ELENVINA. Emsiges Treiben herrschte in der Herzogenstadt am Großen Fluß, im Praiosmond des Jahres 1032 BF nicht anders als in all den Monden zuvor. In eine große Baustelle hatte sich das Weingut rahjwärts der Stadt verwandelt, wo nach dem weisen Ratschluss Seiner Hoheit Jast Gorsam vom Großen Fluss an der Stelle der alten Königshalle Nordmarkens nun die neuen Reichskanzleien entstehen sollen.

Unter der gestrengen Aufsicht der Baumeister Palladiosch, Sohn des Vitrufax und Selinde Neidenstein von Wildenberg waren die ersten Baugruben bereits ausgehoben worden. Lohn und Brot brachte die Tätigkeit vielen Gildenlosen, die die Ströme und Wirren der vergangenen Götterläufe in die Herzogenstadt gespült hatten.

Für eine unwillkommene Verzögerung der Bauarbeiten sorgte der Fund eines fast vollständig erhaltenen Saalbodens mit der Einlegearbeit einer Karte, welche keiner der Baumeister einem heute bekannten Land zuzuordnen vermochte. Zwar war es einem Geweihten des Hesinde-Tempels zu Elenvina noch möglich, eine Skizze der Arbeit zu verfertigen, doch wollten die Baumeister die Arbeiten keinesfalls unnötig ruhen lassen und trieben zur Eile. Schon am nächsten Tag wurde der Boden aufgeboren und man begann damit, das Fundament für die künftige Kanzlei für Steuern und Zölle zu graben.

Doch bereits fünf Praiosläufe später ruhte schon wieder die Arbeit. Angetan mit ihren Praiostagskleidern erschienen die Arbeiter auf der Baustelle: Die ersten Wagen mit Bauholz, kräftiger Anergaster Eiche, trafen ein. Ein Dutzend Ochsenkarren, voll beladen, hatten den beschwerlichen Weg von Anergast gen Praios hinter sich gebracht und brachten die bereits behauenen Stämme. Diese sollten als Gerüsts, aber auch als Tragebalken der unteren Gewölbe der Kanzleigebäude verbaut werden. Und nicht zu viel hatten die Anergaster versprochen: Steineichenholz allerbesten Güte luden die Tagelöhner von den Karren und stapelten es nach Anweisungen der beiden Baumeister, auf deren Geheiß schon die ersten Krüge schäumendes Zwergenbräu ausgeschenkt wurden, auf dass ein jeder auf das Fortschreiten der prächtigen Bauten anstoßen könne.

Mit einer fröhlichen Feier klang dieser Tag aus – eine kurze Unterbrechung nur in der bienenemsgen Arbeit auf der Baustelle, die nun schon seit drei Götterläufen andauert und noch mindestens ebenso lange andauern wird.

*Hesindiago Wagenknecht
(Tina Hagner
Mit Dank an Robert Rolf)*

KURZGESCHICHTE

Jucho sah sich den Toten im Schlamm an. Dieser hatte die groben Kettenhandschuhe lösen wollen und war beim Versuch erstickt, sich den Tophelm vom Kopf zu ziehen. Jucho bedauerte dies. Er stieg in den Schlamm, richtete den Oberkörper des Toten auf und zog dessen Helm herunter.

Er blickte auf ein rotes Mal am Hinterkopf. Ein Wundmal, verschorft, wie er es bei dem Neersander Novizen bei der Viehversteigerung in Festum gesehen hatte – eine neunfingrige Klaue. Er legte den Kopf des Angreifers ab.

»Gerbalde der Schwarze!«, entfuhr es ihm erschreckt, als er schließlich das Gesicht sah. Der war einst mit Uriel ins Feld gezogen. Von seiner Familie verstoßen! Kurz, ein Brinbaumer! Das schienen auch die Hamkelner zu wissen. Panik machte sich unter ihnen breit.

DIE BRINBAUMER

»Brinbaumer' heißt Verräter, kleiner Rabunik.
Und der schlimmste Verrat ist der unter Brüdern.«
—gehört an einem Feuer der Norbarden

ENTSTEHUNG

1020 BF, im bornischen Bürgerkrieg, zog Uriel, Graf von Notmark, mit seinem Heer den Walsach nach Süden. Er wollte seine Streitmacht mit der Borbarads vereinen. Der Weg des Heeres führte durch das Festenland und an Festum vorbei.

Nicht alle, die Uriels Banner folgten, wollten sich dem Dämonenmeister anschließen. Manch ein Zweit- oder Drittgeborener, der sich bei der Erbfolge übergangen fühlte, nutzte den Bürgerkrieg zur lang ersehnten Abrechnung: Land und Besitzungen wohlhabender Verwandter und neidisch beäugter Nachbarn wurden von den Überläufern geplündert und in Brand gesteckt. Am schlimmsten traf es das Städtchen Brinbaum.

Nach der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden rief Thesia eine Generalamnestie aus. Die Konflikte um die Opportunisten und Brandschatzer, die unter dem Begriff Brinbaumer bekannt wurden, schwelten bis heute im Verborgenen weiter.

MITGLIEDER

Die Brinbaumer sind ausgestoßene Adlige, Uriels Veteranen aus dem bornischen Bürgerkrieg. Sie haben sich zusammengefunden und schlagen sich jetzt als Wegelagerer, Raubritter und auch als Söldner durch. Uriels ehemaligem Hauptmann, Geron von Brinbaum, haben sich ein Dutzend Verstoßene angeschlossen.

ZIEL

Zusammengerottet versuchen sie seit zehn Jahren immer wieder einzelne Gehöfte und Lehen für sich zu erobern und zu gewinnen. Sie sind der festen Meinung, als Adlige stünde ihnen Landbesitz zu. Bisher scheiterten ihre Versuche, sich langfristig in einem Gut niederzulassen, an dem entschlossenen Vorgehen der Kronvögte und der Solidarität der Bronnjaren gegen die Verräter.

VORGEHENSWEISE

Als der zweigesichtige Herold, eine mysteriöse Gestalt aus Festum, an Geron von Brinbaum herantrat, änderte der Hauptmann die Strategie. Die Rückbesinnung auf theaterritterliche Werte schien Geron richtig, um der Gruppe eine rechtschaffene Motivation vorzugaukeln, sodass diese ihre Raubzüge unter dem Deckmantel der Tradition, als Ordensbefehle getarnt durchführten. Während sich einige von ihnen ganz dem Korkult des zweigesichtigen Herolds hingeben, weiß Geron über dessen Pläne Bescheid, und unterstützt sie:

Sie stehlen das Vieh und die Güter auf den Lehen der nach Norden gezogenen Bronnjaren, um sie dann, unter dem Deckmantel des Handelshauses von Chon Bruggen, als Güter für Fjadirs Heerzug teuer zu verkaufen. Die Brinbaumer sollen dann einen Teil der Ausbeute und die Schuldscheine ihrer Verwandten erhalten, um diese unter Druck setzen zu können.

»Einer der beiden ist entwischt. Was ist, wenn die wiederkommen?«, rief der verletzte Schweinemeister. Er war zu Recht besorgt. Ein Lehnsherr hatte seine Leibeigenen zu verteidigen. Fjadir von Bjaldorn hatte die besten und tapfersten Bronnjaren mitgenommen – in einen Kampf mit ungewissem Ausgang. Und auch der Schitze von Hamkeln war gen Bjaldorn gezogen. Jucho fällt eine Entscheidung.

FORTSETZUNG FOLGT

Fabian Flüß

Mit Dank an Adrian Breul und Daniel Heßler

ROLLE IM SPIEL

Sie können die Brinbaumer als wiederkehrende Gegner für Ihre Helden einsetzen. Sie unterscheiden sich von normalen Wegelagerern und Söldnern durch ihre fehlende Solidarität untereinander.

Fast mittellos und zu einem räuberischen Leben gezwungen, zeigen sie sich trotzdem standesbewusst. Sie sind adlig und stolz, deshalb würden sie niemals zugeben, auf Beutezug zu sein.

Ebenfalls denkbar ist ein Szenario, in dem die Helden einem einzelnen Brinbaumer helfen, seine Ehre wieder herzustellen.

Mitglieder der Gruppe um Geron von Brinbaum können angefangen vom grausamen, von Rachegeilüsten getriebenen Mörder bis zum tragischen, unschuldig vom Schicksal verdammten Charakter alles sein.

ANSEHEN

Verhasst

EINFLUSS

Gering

WERTE

HAUPTMANN GERON VON BRINBAUM:

Bastardschwert: INI 10+W6 AT 18 PA 13

Langes Kettenhemd: RS 4 BE 3

LeP 34

KK 15

AuP 34 **MR** 5 **GS** 6

Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Finte, Ausfall, Rüstungsgewöhnung I, Niederwerfen, Halbschwert

Wundschwelle 7

TYPISCHER BRINBAUMER:

Säbel: INI 8+W6 AT 16 PA 14 TP W6+3

Waffe mit Lederschild: AT 15 PA 16 DK N

Morgenstern: INI 7+W6 AT 15 PA 10 TP W6+4 DK N

Rostiges Kettenhemd: RS 3 BE 3

LeP 32

KK 13

AuP 34 **MR** 4

Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Finte, Niederwerfen, Linkhand, Schildkampf I

Wundschwelle 6

PATHFINDER

Roleplaying Game

Was ist PATHFINDER?

Pathfinder ist ein klassisches Fantasy-Rollenspiel.

Klassisch gleich in mehrerer Hinsicht. Zuerst einmal orientiert Pathfinder sich wie viele andere Fantasy-Rollenspiele an gängigen Motiven. Ihr werdet auf Drachen und Paladine, Magier und Diebe, Ruinen untergegangener Zivilisationen und moderne Metropolen, wilde Orks und schöne Elfen stoßen.

Aber auch das Regelsystem von Pathfinder hat klassische Wurzeln, basiert es doch auf den 3.5-Regeln der Open Game License (OGL). Diese wurden in der inzwi-

schon abgeschlossenen, circa einjährigen Testphase, an der auch Spieler

und Spielleiter aus aller Welt teilnehmen konnten, noch einmal optimiert. Wer die 3.5-Regeln kennt, wird sich sofort in der Spielmechanik von Pathfinder zurecht finden und zugleich erfreut feststellen, dass so einige Verbesserungen Einzug gehalten haben. Neben vielen anderen Neuerungen wurden zum Beispiel das Kampfsystem, Fertigkeiten und Zauber überarbeitet, es gibt neue Klassenmerkmale und Prestigeklassen, wie etwa den Kundschafter-Chronisten oder den Turmdeuter, die eigens an das Setting von Pathfinder angepasst sind, und auch die altbekannten Klassen haben eine Generalüberholung verpasst bekommen.

Das Team um Chefautor Jason Buhlman hat jedoch nicht nur viel Arbeit auf die Anpassung des Regelsystems verwendet, sondern sich auch eine eigene Welt ausgedacht. Die Kampagnen und Abenteuer von Pathfinder spielen auf Golarion.

Einen nicht unbeachtlichen Teil ihrer Inspiration haben die Entwickler dabei aus den Mythen und der Historie unserer eigenen Welt, der Erde, gezogen. Die beiden Kontinente etwa, Avistan und Garund, die im Zentrum der bisherigen Veröffentlichungen stehen,

sind stark an unser Europa, bzw. Afrika angelehnt. Ihr wollt eine Gruppe grimmiger Nordmänner spielen, die mit ihren Langschiffen die Seewege und Küsten unsicher machen? Kein Problem – die im Norden Avistans gelegenen Länder der Lindwurmkönige sind die Heimat genau solcher Menschen. Oder gelüftet es euch mehr danach, die Rolle eines finstren Hexendoktors aus den tiefen tropischen Dschungeln oder die eines mächtigen Elementarmagiers aus der Wüste zu übernehmen? Auch das – kein Problem, in Garund nämlich lassen sich genau solche Leute finden. Im Kampagnenhandbuch für Pathfinder werden alle Länder, die auf diesen Erdteilen liegen, und alle Völker, die in ihnen leben, vorgestellt – und das sind nicht gerade wenige: mehr als drei Dutzend Länder und elf neue Völker – Elfen, Zwerge und ähnliche Wesen noch nicht mitgezählt! Und wem das immer noch nicht genug Anwechslung bietet, der kann auch zu fernen Ufern aufbrechen und Kontinente wie die an Asien angelehnten Erdteile Tian Xia und Casmaron oder das durch Amerika inspirierte Arkadien erkunden und exotische Schauplätze besuchen.

Aber nicht an allen Orten geht es so traditionell zu. Der Fantasy-Kenner wird immer wieder auf kleinere und größere Überraschungen stoßen. So ist das in Avistan gelegene Andoran beispielsweise eine funktionierende Demokratie in einer sonst von Königen und Fürsten bestimmten Welt, während in Galt noch immer eine blutige Revolution wütet, deren Ausmaße an die schlimmsten Auswüchse der französischen Revolution erinnern – inklusive Guillotinen und der Verfolgung vermeintlich anti-revolutionärer Kräfte. Auf der Insel Hermea hingegen hat es sich ein Drache zur Aufgabe gemacht, die Menschheit selbst zu verbessern – als wohlwollender Diktator überwacht er da sein eigenes Zuchtprogramm. Und während die Einwohner Razmirans dem falschen Gott Razmir huldigen, haben die Leute von Rahadom sich nach einer Reihe schrecklicher Religionskriege ganz von den Göttern losgesagt – und das in einer Welt, in der Götter nicht nur tatsächlich existieren, sondern auch noch Wunder wirken und Katastrophen herab beschwören können. Seien es Länder, Organisationen oder Völker – Golarion hat für



alle was zu bieten, sowohl Traditionalisten als auch Innovationshungrige werden bestens bedient.

Golarion ist aber nicht nur vielseitig und abwechslungsreich, sondern entwickelt sich auch. Zurzeit schreiben wir das Zeitalter der Verlorenen Omen. Einhundert Jahre ist es nun her, dass der Gott Aroden starb, der letzte Nachfahre einer uralten, hochentwickelten menschlichen Zivilisation – und mit ihm starb ein Teil der Sicherheit, in welcher die Völker Golarions lebten. Die Welt ist dem Chaos ein wenig näher gerückt. So treffen seit Arodens Tod keine der vielen Prophezeiungen mehr ein, welche in der Vergangenheit gemacht wurden; und während im Ozean vor Garund ein niemals endender Seesturm entstanden ist, der mehr als ein Reich in den Untergang gestürzt hat, hat sich im Norden Avistans die Weltenwunde geöffnet. Die Weltenwunde ist ein scheinbar endlos tiefer Abgrund, aus dem die schrecklichsten Dämonen der Hölle empor steigen, um die Welt zu versklaven, und mit sich bringen sie Tod, Fäulnis und Verderben. Die Erde selbst wird durch die Wunde verpestet – nichts in ihrem Umkreis ist mehr, wie es einst war: Flüsse sind vergiftet, Menschen erkrankt und wahnsinnig, alte Ordnungen zerstört. Um sich diesem Übel entgegen zu stellen, die Ausbreitung der Weltenwunde zu verhindern und die Welt vor den Dämonen zu retten, wurden die Mendevischen Kreuzzüge ins Leben gerufen, in denen edle Ritter, aber auch gierige Opportunisten für das Gute oder einfach ihre eigenen Ziele kämpfen.

Wie stark ihr die Geschichte der Welt in eure eigenen Kampagnen mit einbeziehen wollt, bleibt euch überlassen. Arodens Tod und die daraus entstandene Unsicherheit kann einfach nur den Hintergrund eurer Abenteuer darstellen, entsteht durch diesen historischen Background doch eine ganz besondere Atmosphäre und Stimmung. Ihr könnt eure Gruppe aber natürlich auch direkt an Ereignissen von umwälzender Bedeutung teilhaben lassen und sie zum Beispiel nach Mendev an die Front oder gar direkt in die bereits von Dämonen eingenommenen Länder schicken.

Während das endgültige Grundregelwerk im August 2009 auf Englisch erscheint, könnt ihr euch jetzt schon die Beta-Version kostenfrei als Pdf auf www.paizo.com herunterladen, wo euch auch eine große und lebendige Community erwartet. Neben den Grundregeln gibt es bereits diverse Quellenbände für Pathfinder, in denen die unterschiedlichsten Themen behandelt werden: angefangen bei Quellenbüchern zu bestimmten Regionen gibt es Hintergrundbände zu Göttern und Magie, zu Drachen und Monstern und zu Elfen und Zwergen, in denen die Informationen aus dem Kampagnenhandbuch vertieft werden. Und nicht zuletzt erschei-

nen neben natürlich ebenfalls erhältlichen, normalen Abenteuerbänden monatlich die so genannten Adventure Paths, in denen kürzere Abenteuer veröffentlicht werden, die sowohl einzeln als auch als Kampagne gespielt werden können. Wer also keine Zeit hat, sich für seine gierigen Spieler selbst Abenteuer auszudenken, ist bei Pathfinder gut aufgehoben, da ihm der Nachschub so schnell nicht ausgehen wird.

Auf Deutsch erscheinen ebenfalls noch dieses Jahr Grundregelwerk sowie Kampagnenhandbuch im Ulisses-Verlag. Sukzessive werden dann weitere Veröffentlichungen folgen und ihre werdet auch auf Deutsch mit Quellen- und Abenteuerbänden für Pathfinder versorgt. In Vorbereitung sind unter anderem ein Hintergrundband zu Absalom, der größten Metropole von Golarion, die natürlich hervorragend für Stadtabenteuer voller Intrigen und politischer Ränkespiele geeignet ist, ein Hintergrundband



zum Finstermondal – einem rauen Ort voll uralter und auch moderner Gefahren, der in der bewaldeten Wildnis von Andoran gelegen ist – und ein Band zu klassischen Monstern wie Orks und Goblins, die im Laufe der Jahre ein wenig ihres ursprünglichen Schreckens verloren haben und von den Pathfinder-Autoren einer Verjüngungskur unterzogen wurden, auf dass sie auch in Zukunft noch durch viele Abenteuer und Kampagnen wüten und plündern können.

Gerade die Quellenbücher, beispielsweise zu Monstern und Drachen, sind auch für jene einen Blick wert, die Pathfinder nicht spielen, stecken sie doch voller inspirierender Details, die frischen Wind ins Fantasy-Genre bringen.

Friederike Fuß

AM FLUSS DER ZEIT

Von Bernd Beyreuther, Creative Director, Radon Labs

2009 AD

Am 31. März 2009 gewann Radon Labs mit Drakensang den Deutschen Computerspielepreis in den Kategorien: „Bestes Jugendspiel“ und „Bestes Deutsches Spiel“. Dies markierte einen vorläufigen Höhepunkt in der Entwicklungs- und Erfolgsgeschichte von Drakensang. Von Beginn der ersten Überlegungen, über den Pitch bis zur Auslieferung im Sommer 2008 hatte es 5 Jahre gedauert.

Hier möchte ich nun über den Nachfolger „Am Fluss der Zeit“, die wichtigsten Verbesserungen und Produktionshintergründe schreiben.

2008 AD

In den Tagen kurz nach dem Release des ersten Teiles war der Erfolg von Drakensang - trotz der positiven Previews der Presse - noch nicht sicher. Selbstverständlich lagen zu diesem Zeitpunkt bereits eine Reihe von Konzepten zur Fortführung bereit. Eine Entscheidung darüber war jedoch noch nicht getroffen. Solange der Erfolg des Titels nicht feststand, war unklar in welchem

Umfang wir an einem Nachfolger würden arbeiten können.

Doch nach wenigen Tagen lagen die ersten Verkaufszahlen vor, sie waren gut und wir konnten die Fortsetzung zusammen mit dem Publisher DTP konkretisieren.

Die Podiumsdiskussion auf der RATCON hatte dabei wesentlichen Einfluss. Dort hatte ich die Frage gestellt, wie es denn am besten weitergehen sollte.

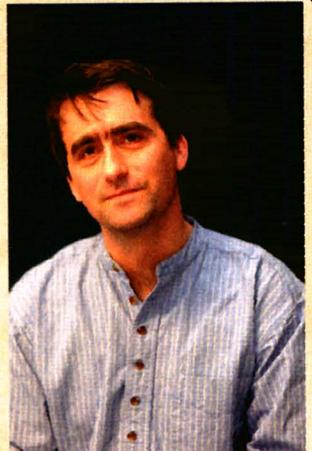
Grundlage der Weiterentwicklung ist eine Analyse allen verfügbaren Feedbacks: die Reviews der Zeitschriften, Magazine, Blogs, Emails von Spielern. Gespräche auf den Cons, Feedback aus unseren eigenen Spielgruppen, QA-Feedback und nicht zuletzt die Foren. All dies wurde erfasst und so hatten wir bald ein sehr klares Bild über die Stärken und Schwächen unseres Titels.

Natürlich hat ein Entwickler Pläne, wie er sein Spiel weiterentwickeln will. Es ist aber enorm wichtig die eigene Einschätzung durch eine externe Analyse zu ergänzen, denn nach Jahren Produktionszeit ist es - betriebsblind - kaum mehr möglich ein objektives Bild zu entwickeln.

Zu Beginn der Produktion von „Am Fluss der Zeit“ gab es ein Meeting aller Abteilungen, das sich durch eine Besonderheit gegenüber allen Meetings der



Der Autor: Bernd Beyreuther wurde 1970 im Erzgebirge geboren. Er arbeitete als Cartoonist, CAD-Operator und Programmierer, bevor er an der HFF in Potsdam-Babelsberg Animation studierte. Seine Diplomarbeit „Guten Appetit!“, wurde international mehrfach ausgezeichnet; u.a. mit dem Internationalem Deutschen Videokunstpreis 1996. Bernd Beyreuther ist Mitbegründer des Spielentwicklers Radon Labs mit Sitz in Berlin und hat dort die Funktion des Creative Directors. Bernd Beyreuther ist verheiratet und hat 3 Kinder. In Drakensang führte Bernd Beyreuther Regie.



Die Company: Radon Labs ist heute eines der größten deutschen Entwicklerstudios. Mit knapp 100 Mitarbeitern arbeiten wir an den zwei Standorten in Halle und Berlin. Radon Labs entwickelt sowohl eigenständig IPs - produziert aber auch als Dienstleister für Firmen wie DTP, HMH, Koch Media, RTL Spiele in verschiedensten Genres und allen wichtigen Plattformen.

zurückliegenden Produktion von Drakensang auszeichnete: es wurde zwei Stunden lang nicht ein einziges Wort über technische Fragen verloren. Die nahtlose Fortsetzung der Produktion mit dem eingespielten Team und auf Basis bewährter und funktionierender Technik, verschaffte uns eine vollkommen neue Erfahrung: Begeistert diskutierten wir Charaktere, mögliche Story-Verläufe und Settings.

Der Schwerpunkt der Entwicklung wird auf einer lebendigen Story und eindrucksvollen, liebens- bzw. hassenswerten Charakteren liegen. Keine gigantische epische Herausforderung göttlichen Ausmaßes soll den Spieler erwarten, vielmehr eine mit Liebe ausgearbeitete dichte Geschichte.

1009 BF

„Am Fluss der Zeit“ spielt nicht als Nachfolger von Drakensang, sondern 23 Jahre davor. Ich begeisterte mich sofort für diese Idee. Spielte Drakensang noch im Jahr 1032 BF, begeben wir uns nun ins Jahr 1009 BF bzw. das Jahr 16 HAL - in irdische Zeit übersetzt: das Jahr 1991.

Vor einem Jahr ist Hetfrau Garhelt gestorben. Seitdem ist der Hetmann der Hetleute in Thorwal ihr Sohn Tronde Tørbenson. Eine der ersten Maßnahmen seiner Amtszeit ist die Suche nach der Schicksalsklinge Grimring des mythischen Hetmanns Hyggelik, um die drohende Orkgefahr von Thorwal zu nehmen (Hintergrund des allerersten DSA Computerspiels „Die Schicksalsklinge“). Vor wenigen Wochen ist Phileasson zum Sieger seiner Wettfahrt gegen Beorn erklärt worden. Seit etwa 10 Monaten tobt der Khom-Krieg zwischen Al'Anfa und dem Kalifat. Kaiser Hal wird noch etwa 1 Jahr herrschen, bevor er unter merkwürdigen Umständen verschwindet...

Die Cover dieser Zeit sind von Schnauzbärten und Flügelhelmen dominiert - Abenteuer wie „Das Grabmal von Brig Lo“ oder die „Phileasson Kampagne“ sind uns allen noch in guter Erinnerung.

Kurz: Es ist die gute alte Zeit. Und an dieses Gefühl wollen wir anknüpfen.

ZEIT IM BILD

Wer Drakensang aufmerksam gespielt hat, dem wird in Ardos Haus in Ferdok vielleicht ein Wandbild aufgefallen sein, das Forgrimm mit einem rothaari-

gen Baby im Arm zeigt. Bei diesem Baby handelt es sich um Kladdis – eine der beliebtesten Figuren aus „Drakensang“. Im Hintergrund des Bildes sieht man Ardo und Cuano, den Meisterdieb von Ferdok und Vater von Kladdis. Dieses Bild ist der Ausgangspunkt für die Geschichte die wir in „Am Fluss der Zeit“ erzählen wollen:

Die Vorgeschichte der mit Abstand beliebtesten Figuren aus „Drakensang“ – Forgrimm und Kladdis.

Diese Geschichte führt uns den Großen Fluss abwärts. Das Städtchen Naretot unweit von Ferdok gelegen, ist der Dreh- und Angelpunkt des neuen Abenteuers. Der Spieler wird mit dem Schiff den Fluss befahren, was auch die „Helden WG“ des ersten Teils ersetzt. Mit einigen Vorteilen für das flüssige Gameplay, liegt doch das Schiff mit allen Truhen, „geparkten“ Begleitern stets vor Ort und man muss nicht erst weite Wege zurückreisen, wenn man nur mal die Strümpfe wechseln möchte.

Der Große Fluss mit seinen Mythen und Geheimnissen ist ein wörtlich tragendes Element des Spiels. Die Präsenz des gewaltigen Stromes in allen Levels ist auch für uns ein beeindruckendes, optisch dominierendes Element, das wie eine große dramaturgische Klammer das ganze Spiel umfasst.

ZAHN DER ZEIT

Natürlich begegnen uns in dem Prequel zahlreiche alte (bzw. jüngere) Bekannte. Der Moorbrücker Untote Alrico kann bei guter Gesundheit getroffen werden, man erlebt die ersten Schritte des umtriebigen Kramboldes Bredo Bento ebenso wie die frühen Heldentaten des gefürchteten Recken Parzalon – um nur drei zu nennen.

ZEITGENÖSSISCH

Schon bei der Entwicklung von Drakensang hatten wir großes Augenmerk auf die enge Verzahnung des Spieles mit der Aventurischen Geschichte gelegt. Diesmal wollen wir noch einen Schritt weitergehen: ein Roman wird die Handlung für Kenner der Welt weiter verdichten und den Hintergrund in einer Tiefe darstellen, die in einem PC Spiel so nicht möglich ist. Hierbei arbeiten wir eng mit einem Autor aus der DSA Redaktion zusammen – soviel sei an dieser Stelle verraten.

VOLLER TON

Den stärksten Einfluss auf die Produktion hat die Tatsache, dass in „Am Fluss der Zeit“ alle Dialoge voll vertont werden. Die Teilvertontung der Dialoge des ersten Teils stand zu Recht in der Kritik. Eine Vollvertontung erfordert, dass zu einem bestimmten Zeitpunkt keine Änderungen mehr an den Dialogen im Spiel gemacht werden, die Studioaufnahmen beginnen dann – und werden etwa 2 volle Monate in Anspruch nehmen. Bis zu 5 Dialogautoren arbeiten an diesen Texten.

Die Figuren werden deutlich flexibler und situationsbezogener auf den Spieler reagieren. Schräge Dialog-Situationen – wie die, in der eine Amazone meiner Spieler-Amazone erklärt, was eine Amazone eigentlich ist – werden so vermieden.

Dies erhöht dies den Aufwand außerordentlich, aber für den Spieler wird sich dadurch die Lebendigkeit und Glaubwürdigkeit des Spiels sehr verbessern.

NEUE HELDEN

Die Heldenerschaffung wird mehr Freiheiten für den Spieler bereithalten. Es ist nun möglich, das Aussehen seines Helden durch austauschbare Elemente (Haare, Köpfe, usw.) freier zu bestimmen als bisher. Nicht nur das Aussehen wird auswählbar sein, auch die Ausgangswerte des Charakters können nun unter Hinzunahme oder Abwahl von Vor- oder Nachteilen nach dem Vorbild der 4. DSA Edition modifiziert werden.

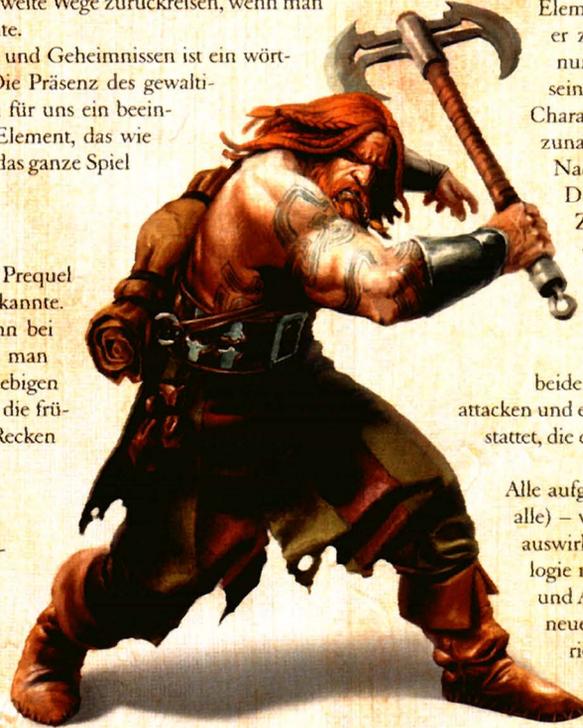
Zwei neue Archetypen runden die neue Vielfalt ab: der Gjalskerländer und der Geode. Beide Figuren sollen vor allem den taktischen Charakter der Kämpfe aufwerten. Und so sind die beiden Typen mit Attributen, neuen Spezialattacken und einer gezielten Auswahl von Zaubersprüchen ausgestattet, die die gesamte Gruppe unterstützen.

Alle aufgeführten Verbesserungen (und das sind längst nicht alle) – werden sich nicht auf die Hardware Anforderungen auswirken, und das obwohl wir auch bei der Grafiktechnologie neue Effekte einführen, die vor allem der Stimmung und Atmosphäre dienen: neue Nebel und Lichteffekte, ein neues spezielles Baumsystem um knorrige Eichen mit riesigem Wurzelwerk und vielleicht auch Baumhäuser darstellen zu können.

2010 AD

Was wir bis jetzt vom neuen Drakensang preisgeben, stellt in jeder Hinsicht nur einen ganz kleinen Ausschnitt dar. Natürlich wird es eine Vielzahl neuer Kreaturen, Personen, Items, Zauber, Monster usw. geben. Nur einen kleinen Teil davon haben wir bisher ausgeplaudert und hoffen auch vieles davon bis zum Release geheim halten zu können.

Wir hier bei Radon Labs werden zusammen mit dem Publisher DTP solange im Kampf gegen Satinavs unbarmherzigen Würgegriff – für einen pünktlichen Release Anfang 2010 – jede Menge Überstunden absolvieren, fleißig programmieren, tausende Stunden testen, modellieren, schreiben, texturieren, animieren und optimieren damit die Spieler sich auf ein neues umfangreiches Abenteuer, viele Stunden spannende Unterhaltung, überraschende Enthüllungen im Kosch und nicht zuletzt eine Zeitreise 23 Jahre zurück freuen können.



JOHN SINCLAIR: DAS ROLLENSPIEL

Mit Pflöckpistole, dem Kreuz des Hesekiels und Silberkugeln

jagt Oberinspektor John Sinclair seit über 30 Jahren Vampire, Werwölfe und Dämonen. Er ist der Sohn des Lichts, eine Bastion des Guten, und ein aufs andere Mal treiben er und seine Freunde die dunkle Brut zurück in die Hölle. Dazu kämpfen sie in London gegen Hexenclubs, pfehlen in den Karpaten

Vampire und vernichten einen Superdämon im Spessard; sie verlieren Weggefährten an die Horden der Untoten, durchkreuzen teuflische Pläne und werden in fremde Welten und andere Zeiten gesogen. Die Zahl ihrer Abenteuer ist Legion.

Legion?

Nun, zu diesem Zeitpunkt im Mai 2009 liegt die Zahl knapp über 1.600. Und jede Woche erhöht sie sich um eins: Denn seit nunmehr über 30 Jahren erscheint beim BASTEI-Verlag jede Woche ein John Sinclair-Heftroman aus der Feder von Jason Dark. Und nein, dieser „Jason Dark“ steht nicht für ein Team aus Schreibern – wie es ursprünglich von BASTEI auch angedacht war – sondern tatsächlich für exakt einen Autor. Das macht Jason Dark zu einem der produktivsten Autoren weltweit, und es erklärt, weshalb die Serie wie aus einem Guss erscheint. Sicherlich ist dies auch einer der Gründe für ihren beispiellosen Erfolg über die Jahrzehnte hinweg.

Mit dem demnächst erscheinenden John Sinclair-Rollenspiel können die Fans jetzt endlich selbst in die Rolle von Geisterjägern schlüpfen und an der Seite von John und seinen Freunden Suko, Bill Conolly oder Jane kämpfen.

Das Rollenspiel orientiert sich dabei an den ersten 102 Heftromanen. Kenner wissen: Hier stand ein Superdämon namens „Der Schwarze Tod“ im Mittelpunkt, wurde über 100 Hefte hinweg gejagt und schließlich – nach einem grauenhaften Verlust auf Seiten des Sinclair-Teams – zur Strecke gebracht. In

GEISTERJÄGER

JOHN SINCLAIR

Das Rollenspiel

diesen ersten 102 Heften werden viele der späteren Gegner, aber auch Verbündete Sinclairs eingeführt, wie Asmodina, der Spuk, und der atlantische Magier Myxin. Dieser erste Zyklus prägte

die ganze Serie.

Und er bietet perfektes Material für ein Rollenspiel: Jeder Heftroman ließe sich schon mit geringem Aufwand zu einem Abenteuer umschreiben. Ganz so einfach machen wir es uns allerdings nicht – die Spieler sollen nicht einfach den von John vorgezeichneten Weg nachtröten und seine Erlebnisse nachspielen. Stattdessen werden sie mit eigenen Charakteren in parallel zu den Heftroman-Ereignissen angesiedelten Episoden gegen einen erstarken Dämon antreten, Schauplätze aus den Heftromanen besuchen, mit den Helden der Serie reden und interagieren, aber letztlich ganz eigene Abenteuer bestreiten.

Den Einstieg versuchen wir im Grundbuch durch kurze und knackige Regeln so problemlos wie möglich zu gestalten: Die Spieler können sich auf halsbrecherische Kämpfe gegen die Agenten der

Hölle einrichten! Dazu kommt natürlich einiges an Hintergrundmaterial zu den Helden der Serie, zu Scotland Yard, den magischen Relikten und besonderen Orten.

Über unseren Blog auf www.john-sinclair.com könnt ihr der Entwicklung des Spiels folgen, und uns dabei unterstützen, John Sinclair zu EUREM Spiel zu machen. Wir freuen uns!

Christian Günther



DER SALTUS SALICIS - EIN UNHEIMLICHER ORT IN MYRANOR - DER ALTE WALD DER SATYARE

Im Niemandsland an der Grenze zweier (oder mehrerer) beliebigen Provinzen des gemäßigten Klimas liegt der Saltus Salicis, ein viele Reichweiten großer Wald, der nie gelichtet wurde. Seine Laubbäume wachsen dicht beieinander und den Boden bedeckt ein Dickicht aus dornigen Sträuchern und Ranken. Das Blätterdach ist nicht lückenlos, doch den Blick von oben blockiert es stark. Kleine Bäche durchziehen des Wald scheinbar willkürlich.

Hier leben seit Ewigkeiten etwa vier bis fünf Dutzend Satyare, deren Zahl inzwischen auf 36 Erwachsene und 7 Kinder zurückgegangen ist. Denn einst barg der Wald ein Portal zu den Gehörnten anderer Länder, doch heute wurde er zum Jagdgrund besessener Raubtiere. Seit des Portal von einem Segen zum Fluch wurde, denken die Satyare ernstlich darüber nach, den Saltus Salicis zu verlassen. Einige sind schon fortgezogen, manche für immer.

Der in früheren Jahren übliche Tauschhandel mit den umliegenden Gehöften und Gütern ist durch gegenseitiges Misstrauen fast völlig erloschen. Über das Leiden des Waldes und seiner Bewohner reden sie nur mit sehr sympathischen Außenstehenden. Wissbegierigen Optimaten, erst recht lokalen Magokraten, trauen sie nur begrenzt.

Trotz ihrer naturnahen Lebensweise sind die verbliebenen Satyare des Waldes keinen unverfälschten Kinder der Wildnis mehr; die Umstände haben sie Planung, Koordination und die Vorteile der Effizienz gelehrt (häufige Profession: . Um neugierige Fremde vom Saltus Salicis fernzuhalten, erschrecken sie sie gerne mit martialischen Auftritten und Angriffen – zuerst zum Schein, dann im Ernst. Ihr Anführer, der sich den Namen Polemarchos gegeben hat, sieht sich als Priester des wilden Brasiracus, des bullenhäuptigen Gottes der tierischen Wildheit und der Naturgewalten – auch wenn er keine karmale Initiation erlebt hat. Der Gedanke, den finsternen Geist im Wald durch blutige Opfer zu besänftigen, ist ihm jedenfalls schon gekommen.

DAS SCHWARZE HERZ DES ALTEN WALDES

Ungefähr in der Mitte des Saltus Salicis liegt der Herzhügel, eine Anhöhe, die sich etwa zwei Dutzend Schritt aus der umliegenden Wald erhebt. Gekrönt wird der Herzhügel von einer alten Trauerweide und ist ansonsten im Umkreis von gut 13 Schritt um den Baum völlig unbewachsen.

Die Weide ist ein Ort von magischer Macht, die auf das engste mit einem ähnlichen Baum in Aventurien verbunden war: Wer früher von Spätfrühling bis Herbst unter ihr dichtes Blätterdach trat, wurde mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit durch eine Art Feentor von einem Kontinent zum anderen versetzt; nur im Winter ruhte die Verbindung.

Das endete vor etwa zehn Jahren, als ein bössartiger Zauberer aus dem fernen Aventurien probierte, die magische Kontrolle über der „Grünen Pforte“ an sich zu reißen. Der Versuch scheiterte grandios, doch nicht ohne den Geist des Magiers halb in Myranor, halb in Aventurien in den Torbaum zu bannen. Seitdem spukt der vor Pein und Zorn wahnsinnige Hilborn in der alten Weide und verhindert, dass irgendwer das Tor benutzt – mit einer Ausnahme: Nähert sich Tier des Waldes auf weniger als dreizehn Schritt, kann er irgendeiner bössartigen Limbuskreatur in die Sphäre der Sterblichen rufen, wo sie von dem Tier Besitz ergreift und es zu einem



mörderischen Wüten zwingt, bis es an Erschöpfung stirbt. Trotz aller Aufmerksamkeit können die Satyare des Saltus Salicis das nicht komplett verhindern, ohne alle Waldtiere abzuschlachten oder zu verjagen, also

kommt es immer wieder zu blutigen Vorfällen mit mörderischen Bären oder Raubaffen. Der Geist des Hilborn kann vertrieben werden, wenn man seinen „Gastkörper“, die Weide zerstört. Dadurch schließt sich das Tor auf immer. Ansonsten würde das animistische Ritual des Kleinen oder Großen Exorzismus helfen, mit einer Ritualprobenschwerung von 9 Punkten sowie mit dem Bedarf an 7 pAsP (Die zwei Satyare des Waldes beherrschen das Ritual nicht). Wenn er sich bedroht fühlt, kann Hilborn bis zu fünf Mindere Dämonen aus dem Limbus herbeilocken. Ansonsten entspricht er einem Poltergeist (MyrMag 81) oder Spuk (WdZ 205).

IM ABENTEUER

Ein naheliegendes Szenario besteht darin, dass die Satyare unter Polemarchos zuerst als die große Gefahr gelten, weil sie unerklärliche Aggressivität zeigen. Die Helden werden gebeten oder angeworben, das abzustellen.

Ein anderer Aufhänger könnte in den betrunkenen Geschichten eines in die nächste Stadt gezogenen Satyaren bestehen, ein Dritter in einem neugierweckenden alten Lied oder Codex, der Hinweise auf das Portal und die es hütenden „heiteren Bocklinge“ gibt. Eine zentrale Herausforderung mag u.U. darin liegen, einen Animisten zu finden, der die pAsP zu investieren bereit ist – oder einen karmal Initiierten, der sich erst mit Polemarchos arrangieren muss.

Wie auch immer die Runde ein Abenteuer gestaltet, sie kann sicher sein, dass die Myranor-Redaktion künftig ihre Finger vom Saltus Salicis lassen wird.

DAS AVENTURISCHE GEGENSTÜCKE ZUM SALTUS SALICIS

Hier gibt es diverse Möglichkeiten. Grundsätzlich ist jedes etwas abgelegene Waldgebiet geeignet. Gebiete mit einer Tradition faunistischer oder feenhafter Bewohner passen natürlich vorzüglich, z.B.:

- ~ die Walberge im bornischen Überwals
- ~ der Reichsförst in Garetien
- ~ der Blautann in Weiden
- ~ Gundelwald und Farindelwald in Albernia
- ~ Thorwaler Wälder mit Biestingersagen
- ~ die Zedernwälder der Zyklopeninseln
- ~ manche Bergwälder in Mhanadistan und Thalusion

hk/jr

IN DEN ARMEN DES MEERES

Ein Szenario für 3 bis 5 Einsteigerhelden von Julian Marioulas und Tahir Shaikh

mit Dank an Frank Bartels, Sandra Fanta, Anita und Dennis Fiolka und Michael Keil

Themen: Geheimnisse und Politik an der nostrischen Küste

Ort und Zeit: Ingvalsröhdn und Kendrar, Gegenwart (um das Jahr 1031 BF)

Anforderungen an die

Helden: Interaktion, Heimlichkeit

Erfahrung: Erfahren

Schwierigkeit:

Spieler/Meister
(mittel/mittel)



gen sie dem Geräusch, wird dieses bald vom Rauschen der Strömung übertönt. Schon ist kaum mehr zu hören, da ist ein Licht mitten im Fluss zu erkennen. Eine Sturmmöwe steigt auf, die sanft von innen heraus strahlt, als bestünde sie aus Mondlicht. Im Fluss selbst ist ein Mann zu erkennen der zwar nicht panisch wirkt, sich jedoch verzweifelt an einen Stein klammert und fortgespült zu werden droht.

Es handelt sich um Muragio, Graf von Kendrar (geboren 999 BF, schwarze Haare, großgewachsen, ein ernsthafter, melancholischer Einzelgänger). Er ist

leicht verletzt, um ihn zu erreichen ist eine Schwimmen-Probe +2 nötig, für den Weg zum Ufer eine weitere Schwimmen-Probe +2 und eine KK-Probe +4 (+2 bei zwei oder mehr Helden). Ein Misslingen der zweiten Probe bedeutet, dass Muragio dem Griff des Helden entgleitet, was dem Grafen weitere Schürfwunden einbringt, bevor er selbst mit Mühe ans Ufer rettet. Schlussendlich aber sollte der Graf in Sicherheit sein. Mit schmerzverzerrtem Blick dankt er seinen Helfern und lädt sie ein, ihn auf die Burg zu begleiten.

DER GRAF UND DIE GRÄFIN

Schnell verbreitet sich die Meldung vom Unfall des Grafen auf Burg Nordvest. Während Muragio die Helden durch die Korridore führt, kommt ihnen eine gut gekleidete Frau entgegen, Gräfin Melanoth von Ingvalsröhdn (geboren 1004 BF, rotblonde Haare, lebenslustig). Wortreich fordert sie eine Erklärung und verlangt anschließend, dass ein Medicus ihren künftigen Ehemann behandelt (was dieser jedoch ablehnt). Wenn die Helden Melanoth versichern, dass alles in Ordnung ist, können sie die Episode schnell beenden. Anschließend gelangen sie in ein prächtiges Zimmer, das Turmgemach des Grafen.

Im Dialog mit den Helden fragt Muragio nach ihrer Vorgeschichte, geht aber nur kurz auf die politische Konstellation ein und erwähnt Zyléria zunächst noch nicht. An diesem Abend lockten ihn die Sturmmöwen zum Fluss, was er als beunruhigendes Zeichen sah. Er sei von ihnen wie gefesselt gewesen und rutschte auf dem nassen Stein aus. Seine Rettung sieht er nicht als Zufall, sondern als Fingerzeig des Schicksals. Er hofft, dass die Gruppe ihm zu helfen vermag.

Seine Überlegungen legt er im Gespräch dar:

- ◆ die Helden sollen nach Kendrar reisen und dort zwei Erbstücke seiner Familie finden.
- ◆ dabei handelt es sich um den Zwielfichtspiegel, der nötig ist, um ein Geschöpf des Wassers zu kontaktieren, ihren Ratschluss erfahren und diesen Muragio mitteilen. Um den Spiegel zu aktivieren, bedarf es einer Abfolge von Sprüchen, die in den Annalen des Anfangs stehen. Eben darin liegt das Problem: Der Graf weiß nicht, wo sie zu finden sind. Ein alter Familienspruch über die Familienschätze besagt: „In der Stunde der Not vertraue den Wesen von Wasser und Stein.“
- ◆ der Zwielfichtspiegel hing früher in der Grafenresidenz.
- ◆ in der Stadt gibt es eine Gruppe Verschwörer, die sich Freischärlerkompanie Sappenstiel nennt. Muragio macht keinen Hehl daraus, dass er sie nicht mag, sie sind jedoch verschwiegen und kennen sich in der Stadt bes-

DAS ABENTEUER IN KÜRZE

Nachdem sie dem nostrischen Grafen Muragio das Leben retten, reisen die Helden nach Kendrar, wo sie zwei Erbstücke der Grafenfamilie auffinden sollen. Dazu müssen sie nicht nur ein Rätsel lösen, sondern sich auch der Thorwaler erwehren. Mit diesen Erbstücke treten sie an der Küste der Nixe Zyléria gegenüber – die sie vor eine schwierige Entscheidung stellt.

HINTERGRUND

Im vergangenen Winter verlobten sich die Bombasten Muragio Ansfion von Kendrar und Melanoth von Ingvalsröhdn. Der geplanten Ehe liegen pragmatische Erwägungen zugrunde. Die Ressourcen und die günstige Lage der Ingvalsröhdener Lande würden Muragio bei seinem Kampf um die Rückgewinnung Kendrars helfen. Die Gräfin Ingvalsröhdens dagegen hofft, mit einem angesehenen Mann an der Seite ihre zahlreichen Gegner zum Schweigen zu bringen. Inzwischen sind sich beide näher gekommen, Muragio wird jedoch von einem beständigen Wispern geplagt, das ihm seine wahre Liebe zuschickt – die Nixe Zyléria.

Das Szenario ist gut für Helden nostrischer Herkunft geeignet, aber auch Reisende aus anderen Ländern, wenn sie sich in der Region bereits einen Namen gemacht haben. Die Gruppe muss weder besonders kampfstark noch magiebegabt sein. Anergaster oder gar Thorwaler werden nur bei passender Gesinnung oder inkognito gelitten. Anknüpfungspunkte finden Sie in der Anthologie Skaldensänge.

EINE HOCHZEIT STEHT BEVOR

Seit vielen Monden ist sie das große Gesprächsthema unter Adel und Bauern: die Hochzeit zwischen den Grafen Muragio und Melanoth. Viele Personen von Stand sind geladen, und vielleicht auch die Helden. Möglich ist, dass sie zum Turnier angereist sind. Sie könnten auch einen Weinhändler begleiten, der ihnen für den Wegeschutz eine Einladung verschafft, oder vom der Kastellan der Burg als Helfer angeworben werden. Bei ihrem Eintreffen wird der Gruppe jedenfalls mitgeteilt, dass sie zu früh angekommen sind: aufgrund der Witterungsverhältnisse seien all die wichtigen Gäste bislang verhindert. Für die bereits Anwesenden spielen heimische Bänkelsänger und eine Gauklertruppe auf.

RETTUNG AM FLUSS

Als die Helden eines stürmischen Abends durch Nordvest spazieren, hören sie ein leises Wimmern, dass vom Ingval her zu kommen scheint. Fol-

KURZSZENARIO

tens aus. Sie zu kontaktieren ist nicht schwer, wenn man ihre Protokolle kennt.

◆ falls die Helden fragen, warum der Graf es vorzieht fremde Helfer anzuhuern: Muragios Soldaten in Salza können zwar kämpfen, sind jedoch für Inkognito-Arbeit ungeeignet. Seine engeren Vertrauten wiederum würden in Kendrar erkannt werden.

Die Annalen und der Spiegel müssen binnen der nächsten neun Tage aufgefunden werden, da der Zwilichtspiegel nur im Licht des nahenden Vollmondes seine Wirkung entfaltet. Auch besteht der Graf darauf, dass die Angelegenheit vor seiner Hochzeit geklärt wird (was im Übrigen der wahre Grund für die Verschiebung der Hochzeit ist). Als Bezahlung sieht Muragio 15 Dukaten pro Helden vor (Feilschen: bis zu 25 D), und er kann ihnen seltene Waffen, edle Kleidung, Heilkräuter oder Ähnliches besorgen. Er gibt er ihnen einen Wappenring als Erkennungszeichen mit und verrät ihnen Losung und Treffpunkt der Sappenstieler (s. u.).

DIE REISE NACH KENDRAR

Es steht den Helden frei, die Reiseroute nach Kendrar selbst zu bestimmen. Muragio empfiehlt ihnen, am Morgen nach Salza zu reisen und dort per Fähre über den Ingval zu setzen. Ebenso besteht die Möglichkeit, den Fluss bereits in Nordvest zu überqueren und dann querfeldein zu marschieren. Dabei kann Muragio ihnen ein Floß organisieren, vorausgesetzt, dass sie im Schutz der Nacht aufbrechen. Beide Routen sind in etwa 5 - 6 Tagen zu bewältigen – oder weniger, wenn die Helden sich wie empfohlen beeilen.

Gestalten Sie die Reise ausführlich aus, wie es dem Geschmack Ihrer Gruppe entspricht. Das Wetter ist sehr ungemütlich: Es nieselt ohne Unterlass, der Wind steigert sich allmählich zum Sturm. Im thorswalschen Hinterland kann die Gruppe auf einsame Höfe treffen, Dörfer gibt es kaum welche. Auch an der Straße nach Salza, entlang des Ingval Rieds und am düsteren Lyckmoor vorbei, kommt schnell eine bedrückende Stimmung auf. Wegelagerer sind in dieser Gegend eine Plage. Zudem fordert der aufgeweichte Boden Tribut: eine zerschlossene Schuhsohle, abgerissene Hufeisen und in den Schlamm geschlingerte Helden. Ein paar Talentproben in Orientierung, Lederarbeiten oder Wildnisleben können helfen, aber die Sache genauso gut verschlimmern.

ANKUNFT IN KENDRAR

Die Hafenstadt Kendrar wird in Unter dem Westwind S. 106 genauer beschrieben. Als die Helden eintreffen, ist aufgrund des Unwetters wenig auf der Straße los. Muragio hatte der Gruppe Folgendes mitgeteilt: „Südlich des Marktplatzes gibt es im Bunten Haus eine kleine Garküche. Sucht sie auf und bestellt Salzrele nach Harmlyner Art.“

Das Fachwerkhaus aus roten Ziegeln und mit blau-weißen Giebeln ist schnell gefunden. Die Küche hat geschlossen, aber nach einer gewissen Wartezeit lässt man die Helden eintreten. Sie werden begrüßt durch Franja Mortadh (geboren 1008 BF, braunhaarig, dünn und sehr blass, stammt aus Yoledamm) und nach ihren Essenswünschen gefragt. Als die Gefährten die Losung nennen, bittet Franja die Helden, ihr zu folgen, und führt sie ins obere Geschoss.

BEI DEN 'SAPPENSTIELERN'

Während Franja gedünsteten Fisch aufischt, trifft ein Mitverschwörer ein. Er stellt sich als Anselmas Pernstein vor (geboren 1000 BF, dunkelblonder Schönling, Neffe der Bardin Delusia und selbst ein beliebter

Spielmann) und gibt seine Hoffnungen für Nostria zum Besten: „Lange schon warten wir auf ein Zeichen des Grafen. Er scheint uns nicht zu schätzen, aber jetzt, da unsere Hilfe gebraucht wird, zögert er nicht. So sind die Bombasten allesamt! Was Lieb-nostria braucht ist jemand, der keine Standesdünkel kennt, sondern den einzig die Verbundenheit zur Heimat antreibt. Die Marschallin Sappenstiel, die macht es richtig – und irgendwann wird sie auch Kendrar befreien.“

Nach Schilderung ihres Auftrags können die Helden Folgendes in Erfahrung bringen:

◆ Nach der Einnahme Kendrars hat Helgi Eldhildasson, den Schwiegersohn des Hetmanns, die Residenz in Besitz genommen und nutzt sie für Gelage. Sie ist unbewacht, dient aber einigen seiner Freunde als Wohnstatt.

◆ Franja kocht ab und an für Helgi, kennt sich dort also gut aus. Den Spiegel hat sie noch nicht gesehen, er dürfte sich daher im Keller befinden.

◆ Der Keller ist über einen Geheimgang zugänglich, der vermutlich im obersten Stockwerk seinen Anfang nimmt. Der ehemalige Zugang über das Treppenhaus ist versperrt.

◆ Die Annalen des Anfangs sind als Chronik der Grafen bekannt; wo sie versteckt sind weiß niemand zu sagen. Mit Wesen von Wasser und Stein könnten vielleicht, so spekuliert Anselmas, in feste Form gefasste Wasserbewohner gemeint sein. Womöglich sollte man einen Historiker befragen, der das Grafenhaus kennt.

◆ Zwei Meilen außerhalb der Stadt gibt es eine auffällige Steininformation, die von den Fischern Nixenthron geheißen wird.

Stellen Sie die beiden Sappenstieler als sympathisch und verschoben dar. Alles in allem ist Kendrar weit von einer Wiedervereinigung mit Nostria entfernt, und die Gruppe dient vielmehr als Sprachrohr all jener Unzufriedenen, die durch die thorswalsche Eroberung schlechter gestellt sind als zuvor. Wie Marschallin Sappenstiel darüber denkt, dass sie in dieser Sache als Namenspatin dient, ist übrigens nichts bekannt.



Graf Muragio Ansfinion
von Kendrar

SUCHE NACH DEM PERGAMENT

Die Annalen des Anfangs beschreiben den Aufstieg des Grafenhauses von Kendrar in der frühen Siedlerzeit, der auf der Verbundenheit mit dem Meer und seinen Wesen beruht. Ein Großteil der Annalen ging im Laufe des letzten Jahrtausends verloren. Was blieb, versteckte ein Vetter des letzten Grafen kurz vor der Eroberung Kendrars durch die Thorwaler mitten in der Stadt, im Brunnen der Wassermäiden, der trocken steht. Es ist für die Helden von Vorteil, diese Aufgabe zuerst anzugehen.

Um das Rätsel zu lösen und den Brunnen zu finden, müssen die Helden Nixenstatuen finden, die in der Stadt verteilt sind. Darauf weist der Spruch „In der Stunde der Not vertraue den Wesen von Wasser und Stein“ hin. Die Statuen sind auf drei Häusern zu finden – ursprünglich waren es vier – und weisen mit der Hand zum Brunnen der Wassermäiden. Sobald die Helden zwei Statuen ausfindig gemacht haben, ist es ihnen möglich, am Schnittpunkt der Wege, die von den Nixen aufgezeigt werden, den Brunnen als jenen Ort zu identifizieren, an dem die Annalen versteckt sind.

Ein in Kendrar ansässiger, nostrischer Historiker ist die besten Anlaufstelle, aber die Helden können natürlich auch anderswo nach Informationen fragen. Wenn die Spieler nicht mehr weiter wissen, kann eine Gassenwissen-Probe sie wieder auf die richtige Fährte bringen. Wichtig sind die folgenden Anhaltspunkte:

- ◆ Die Schätze der Grafen von Kendrar sind in der Hand der Thorwaler; doch halten sich hartnäckige Gerüchte, ein Teil davon sei vor einigen Jahren, als die zweite Eroberung anstand, in einem geheimen Versteck in Sicherheit gebracht worden.
- ◆ Der Norden der Stadt wird überwiegend von Thorwalern bewohnt, und auch am Marktplatz kann man ihrer Aufmerksamkeit nicht entgehen.
- ◆ Auf einen Besitz des Grafenhauses weisen dessen Wappen hin (Nixe, auf einem Fels sitzend). Dieses Zeichen finden man vor allem im Süden Kendrars. Bringt man in jenem Stadtviertel einige Zeit zu, fallen mehrere Gebäude ins Auge, die den Grafen gehörten.

Sie tragen Nixenstatuen an der Frontfassade.

IM BRUNNENSCHACHT

Der Brunnen der Wassermädchen ist ein massiver, überdachter Zierbrunnen. Sein Schacht ist breit genug, um sich darin abseilen zu können. Da der Platz, auf dem er steht, tagsüber stark frequentiert ist, sollten die Helden nachts hinabsteigen. Im Licht einer Fackel erkennen sie im Schacht mehrere Silberplatten, die an die Wand genagelt wurden. Hinter einer Platte, die das Grafenwappen zeigt, ist ein Spalt zu erkennen. Mit entsprechendem Werkzeug und einer FF-Probe +4 (bei Misslingen Blessuren an den Händen, 1 SP und FF-2 für einige Tage) kann die Abdeckung entfernt werden. Durch den dahinter liegenden Spalt kann sich ein schlanker Mensch mit ein bisschen Mühe hindurchzwängen. Nach fünf Schritten öffnet sich ein wesentlich größerer, mit Marmorfliesen verkleideter Raum, in dem Gwen Petryl für etwas Licht sorgt. Hier liegen persönliche Schätze des Grafenhauses. Zu finden sind Broschen, Amulette, Münzen, wertvolles Besteck, Uhren und Bücher, darunter auch die Annalen, sowie eine Sammlung vieler einzelner Pergamente. Die Helden werden nur einen kleinen Teil der Fundstücke mitnehmen können, da es überaus mühsam ist, die Gegenstände aus dem Brunnen zu schaffen.

Um die fragliche Stelle in den Annalen zu finden, bedarf es 8 Stunden Recherche und fundierter Bosparano-Kenntnisse (4 Stunden bei gelungener Sprachenkunde-Probe) oder der Hilfe des Historikers. Es handelt sich um 7 Sätze in schwer verständlichem, alnostrischem Bosparano, mit denen offenbar das Meer und seine Kreaturen beschworen wird. Aus jenen Texten erschließt sich auch die Handhabung des Spiegels.

DIE RESIDENZ DER GRAFEN

Um den Zwielihtspiegel zu bergen, müssen die Helden in die Grafenresidenz gelangen. Das etwa 200 Jahre alte Haus ähnelt eher salzeranischen Prachtbauten, die Fassade des verputzten Backsteinbaus schmücken unter anderem auch viele Nixenstatuen. Die Residenz hat ganz offenkundig bereits bessere Tage gesehen.

WEGE IN DAS HAUS

Die Helden müssen sich nun entscheiden, wie sie in das Haus gelangen wollen. Dafür stehen ihnen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung.

Feier: Franja hat gute Beziehungen zu Helgi und könnte ihre Kochkünste nutzen, um die Thorwaler im Speisesaal zu halten. Einige Helden könnten sogar auf ihre Empfehlung hin zu dem Gelage eingeladen werden, während andere das Haus durchsuchen. Da Helgis Mannen und Frauen sich keine Feier entgehen lassen, könnte diese schon am nächsten Abend stattfinden.

List: Thorwaler sind abergläubisch wie Brabaker Waschweiber. Eine effektvolle Illusion mag die ganze Horde in wenigen Herzsclägen aus dem Gebäude scheuchen.

Einbruch: Zwar halten sich in dem alten Bau ein Dutzend Menschen auf, die jedoch allesamt nach Mitternacht in Boron Armen weilen sollten. Einem geschickten Dieb sollte es möglich sein,

die Zimmer im Schutze der Dunkelheit zu durchstöbern. Je nach Geschick mag dies mit einem heimlichen Kunststück oder in einer überstürzten Flucht enden.

Auf ein Erstürmen des Hauses sollten die Helden tunlichst verzichten, denn die Nordmänner sind deutlich in der Überzahl.

BEI HELGI UND FREUNDEN

Je nachdem, wie sie an den Spiegel gelangen wollen, erwarten die Helden verschiedene Herausforderungen.

Feier: Als Freunde Franjas werden die Helden von den Thorwalern empfangen, die von ihnen unterhaltsame Schilderungen zurückliegender Abenteuer erwarten und mit Premer Feuer nicht geizen. Das Bankett findet im Speisesaal statt, wenn sich einzelne Helden jedoch für lange Zeit absentieren, wird Helgi misstrauisch.

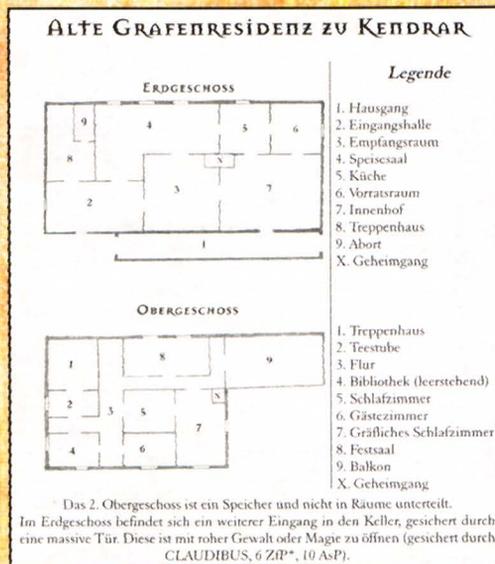
List: Es bleibt schlichtweg nicht viel Zeit, das Haus zu durchsuchen. Am sinnvollsten wäre

es, wenn die Gruppe sich aufteilt und die Fraktion der Feiernenden versucht, die Nordländer so lange wie möglich abzulenken. Andernfalls müssen die Gefährten sich sehr beeilen.

Einbruch: Mehrere Thorwaler haben sich in den Schlafzimmern eingerichtet – und sie sind es gewohnt, spät schlafen zu gehen. Man muss schon sehr leise vorgehen, um unbemerkt bis ins oberste Stockwerk zu gelangen.

DER SPIEGEL

Um in den Keller des Hauses zu gelangen, müssen die Helden eine steile Treppe benutzen, die hinter einer Wandtafel im 1. Obergeschoss versteckt ist. Im Keller selbst lagern alte Schätze des Grafenhauses. Viele davon kann man nur mit Mühe von der Stelle bewegen, weshalb die Thorwaler sie hier zurück gelassen haben. Ständig wiederkehrende Symbole sind das Meer und seine Geschöpfe. In einer versteckten Ecke hängt der Zwielihtspiegel. Er hat einen Durchmesser von anderthalb Spann und ist in einen fein gearbeiteten Rahmen aus Mondsilber eingefasst, die Rückseite und massiven Griffe sind mit Muscheln und Kristallen bedeckt. Aus den Annalen erschließt sich den Helden, dass dieses Artefakt vor vielen Jahrhunderten auf Geheiß einer Nixe geschaffen wurde und es erlaubt, im Mondlicht mit den Wasserwesen zu kommunizieren. Zudem nimmt es Zylëria ihre Aura der Fremdartigkeit – die daran schuld ist, dass ihr Menschen häufig in bedingungsloser Liebe verfallen. Der letzte Graf verpasste es jedoch, Muragio rechtzeitig mit dem gesamten Wissen um diese alte Verbindung auszustatten, da er unvermittelt an den Folgen der Blauen Keuche starb (AB 106). (Analysemagie bringt folgendes zutage: Kategorie permanenter Spruchspeicher; Typ und Ursprung: Verständigung, Antimagie, Nixenmagie; Auslöser: Mondlicht, Schlüsselsätze; Astralenergie: 30/4; Wirkende Sprüche: unbekannt)



KURZSZENARIO

Früher oder später werden die Thorwaler auf die Eindringlinge im Keller aufmerksam. Selbst wenn keiner der Helden unachtsam war, wird jemand auf die offene Geheimtür aufmerksam oder durch Schutzvorrichtungen gewarnt. Wie zu erwarten ist, fällt die Reaktion nicht eben freundlich aus: Die Nordleute greifen nach stumpfen Waffen und versuchen, die Gruppe möglichst schnell außer Gefecht zu setzen. Tödliche Gewalt setzen sie jedoch nicht ein. Sollten die Helden – zum Schein – aufgeben, nimmt man ihnen die Waffen ab und lässt sie fesseln.

HELGIS THORWALER

Waffenlos: INI 11+1W6 AT 14 PA 13 TP(A) 1W+1 DK H

Hiebaffen (Skraja): INI 11+1W6 AT 15 PA 13 TP 1W+4 DK N

LeP 35 AuP 37 RS 1 WS 7 MR 3 GS 8

Kampf-SF: Aufmerksamkeit, Hammerfaust, Wuchtschlag

FLUCHT AUS DER STADT

Wie auch immer der Ausbruch gelingt: Auf den Straßen Kendrars müssen die Helden erkennen, dass der Tumult viele Thorwaler und Nostrier aufgeweckt hat. Und schon ruft jemand aus dem Haus: „Haltet die Diebe!“ Setzen Sie Ihre Spieler ruhig unter Druck und inszenieren Sie eine wilde Verfolgungsjagd. Wenn ein Entkommen vor der mehrfachen Überzahl unmöglich scheint, ist es Zeit für die rettende Kavallerie: Mehrere 'Sappenstier' rollen an den Häuserfronten des Marktplatzes Wappenfahnen Nostrias auf, woraufhin sich die Menge entzweit und eine Massenschlägerei zwischen den beiden Bevölkerungsgruppen ausbricht. Den Helden steht der Weg an den Strand nun offen.

DER ΠΙΧΕΠΤΗΡΟΝ

Am menschenleeren Strand peitscht der Sturm. Er treibt die Gischt vom Meer ans Land und raubt den Helden fast die Sicht. Dennoch lässt sich die beschriebene Felsformation bald ausmachen. Richtet ein Gefährte den Spiegel in Richtung des Madamals, reißt die Wolkendecke auf und der Strahl des Madamals fällt herab. Die Spiegelfläche klärt sich im Mondschein, das Meer beruhigt sich etwas und leuchtet türkisfarben. Nach einiger Zeit taucht eine Zylëria in Menschengestalt aus der Tiefe auf, um sich auf dem Fels niederzulassen. Algenstränge sind in ihrem blassen Lidschlags getrocknetem Haar verwoben, Ladifaahri, Blutrochen und Scepferdchen offenbaren sich als ihr Gefolge. Ihre Worte klingen wie der Sturm: „Was wollt ihr, Menschlein? Aus welchem Grund habt ihr gerufen?“

Das Begehrt der Gruppe und vor allem der Umstand, dass ihr Geliebter nicht selbst gekommen ist, lassen Zylëria in Zorn geraten. Während sich erneut Wellen aufürmen und der Sturm zusehends stärker wird, erklärt sie, dass sie vor dessen Hochzeit noch ein Kind von Muragio austragen wollte, um den alten Pakt zwischen ihrem Volk und den Grafen von Kendrar zu erfüllen und damit die Sicherheit der Küstenbewohner zu garantieren. Sollte der Pakt gebrochen werden, droht der Untergang Kendrars, was Muragio nicht wissen kann. Seine Liebe zu Zylëria, die er während der kurzen nostrischen Rückeroberung Kendrars kennen lernte, ist unbeeinflusst von ihrem Zauber und den Verpflichtungen seines Geschlechts. Es wird ihr nur noch vor kurze Zeit gelingen, den Sturm zu bannen. Es liegt somit an den Helden, angesichts der nahenden Katastrophe eine Lösung vorzuschlagen. Ein männlicher, unverheirateter Held wird sich zu ihr begeben, ihr die Treue erklären und Rahja opfern müssen. Sollten die Gefährten nicht selbst darauf kommen, wird Zylëria sich einen Helden aussuchen – am ehesten jemanden mit hohem Charisma –, und zwar nicht aus Eifersucht und gekränkter Eitelkeit, sondern um Kendrar zu retten.

Anmerkung: Sucht die Gruppe den Felsen ohne den Spiegel auf, können die Helden unbestimmte Schatten im Wasser erkennen, es erscheint jedoch keine Nixe. Besteht die Gruppe nur aus Frauen oder sind alle Helden partout für die Aufgabe ungeeignet, kann das Abenteuer damit enden, dass Muragio sich nach seiner Hochzeit zu Zylëria begibt. In diesem Fall

brauchen sie ein anderes Pfand, um die Stürme bis zur Rückkehr des Grafen abzuwenden.

RÜCKKEHR UND AUSKLANG

Sobald Zylëria mit ihrem neuen Geliebten im Meer verschwunden ist, sollte die restliche Gruppe nach Burg Nordvest zurückkehren, um ihren Auftraggeber zu unterrichten. Als die Helden dort eintreffen, ist gerade der letzte Empfang vor der Hochzeit im Gange. Muragio nimmt sich trotzdem die Zeit, sie anzuhören. Ihre Worte nimmt er mit zunehmend bestürztem Blick auf. Nach kurzer Überlegung kehrt er zum Bankett zurück, es ist ihm aber anzumerken, dass er mit den Gedanken in der Ferne weilt.

Nach der Hochzeit am nächsten Tag entlässt der Graf die Helden aus seinem Dienst. Die Stürme klingen ab, der Nordwesten Nostrias steht jedoch vor einer ungewissen Zukunft. Kurze Zeit später wird die Schwangerschaft Gräfin Melanoths bekannt gegeben. Den Helden, der sich zu Zylëria begab, erwarteten je nach Ihrem Geschmack und dem des Spielers/der Spielerin Tage, Wochen oder Monate in den Gefilden der Nixe, die Sie nach Belieben ausgestalten dürfen und die ein Abenteuer für sich darstellen.

Muragio wird den Zwilichtspiegel und die Annalen zurückfordern und fragt nach weiteren gefundenen Schätzen. Wenn die Helden ehrlich antworten, überlässt er ihnen einen Teil der Fundstücke. Neben den materiellen Entlohnungen hat sich jeder Held Erfahrungen im Wert von **200-250 Abenteuerpunkten** verdient, sowie spezielle Erfahrungen in *Sagen/Legenden* und *Magiekunde*.

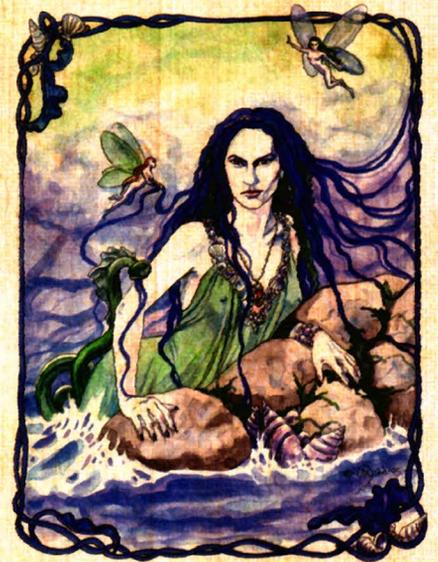
ΑΠΗΛΑΓ

ZYLËRIA

Stürmisch wie das Meer und rücksich wie die See, so ist das Gemüt der Nixe Zylëria (Geburtsjahr unbekannt, Größe 1,78 Schritt). Hüftlänge, blaue Haare und glitzernde, tiefgrüne Augen soll sie haben, so behaupten alte Seebären, doch wirklich gesehen hat sie kaum jemand. Selten einmal offenbart sie sich in ungreifbaren Traumgesichten oder dem Stürmen des Meeres. Mit dem Kendrarer Grafengeschlecht aber soll sie in besonderer Weise verbunden sein. Sichtbares Zeichen ist das Amulett, das sie ihren Hals schmückt. Ein eben solches trägt auch Muragio als Zeichen seiner Grafenwürde. Beide verbindet ein geistiges Band und erlaubt ihnen, auch ohne den Zwilichtspiegel einander zu finden. Dasselbe mag später für den Helden gelten, der ihr folgt, sollte er sich in sie verlieben. Zu Nixen im Allgemeinen siehe AGF 161.

Kurzcharakteristik: geheimnisvolle und faszinierende Nixe mit Interesse an den Menschen

Herausragende Eigenschaften: CH 16, GE 18; Weltfremd 10, Jähzorn 8



- VON HANDEL UND WANDEL -

DIE KIRCHE DES LISTIGEN FUCHSES IM UMBRUCH

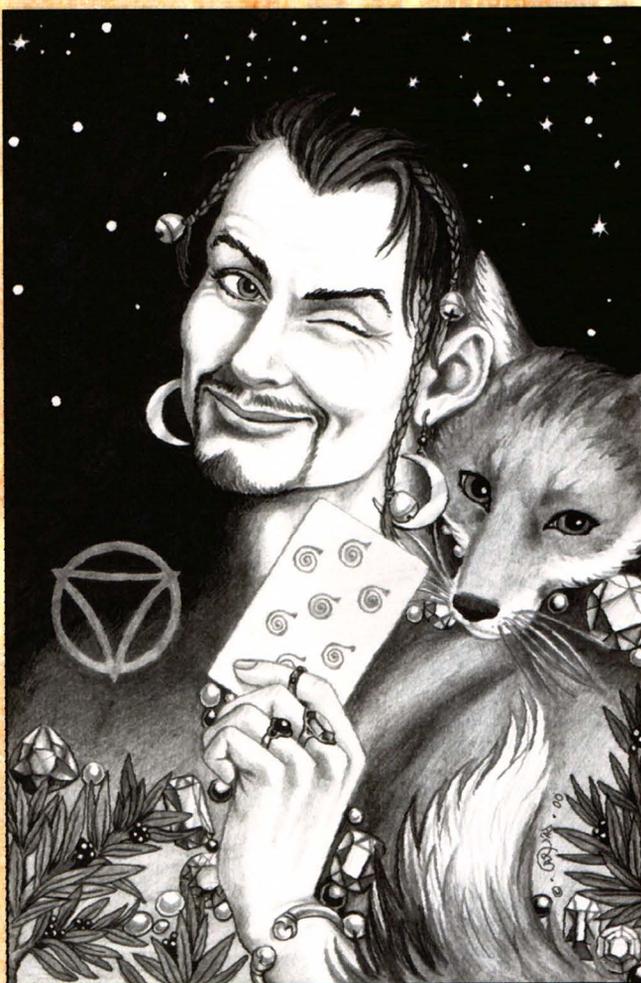
ÜBER DEN MORALKODEX DER PHEX-KIRCHE
IN DEN ZENTRALEN PROVINZEN DES KAISERREICHES

von Christian Jeub

mit Dank an die Mitglieder des Alveran-Forums für die anregende Diskussion und Vorschläge,
sowie an Thea Bergermann, und Jörg Raddatz für Lektorat und Mithilfe.

Lenkt man dieser Tage seine Schritte in die verrauchten Kaschemmen oder dunklen Gassen einer mittelreichischen

Stadt, so begegnet man bisweilen in silbergraue Wämser gehüllten Vaganten, die vehement die Lehren des listenreichen Gottes thematisieren und sich unverhohlen als Geweihte Phexens offenbaren. Sie predigen gestenreich vom rechten, phexgefälligen Weg. Doch gerade das Erkennen jenes Weges mag manch einem aufgrund der Entbehrungen und Nöte der vergangenen Monde schwerer fallen. Zu verlockend sind die vermeintlich harmlosen Verheißungen, mit denen der Verführer des blutigen Goldes seine Köder auslegt. So ist es wohl mehr als ein Gerücht, dass der Wind der Veränderungen nicht nur in der Kirche des Götterfürsten weht (Anm. d. Red.: gemeint ist die Quanionsqueste), sondern auch in den verborgenen Gemeinden des Fuchsgestaltigen ein wenig den Nebel gelichtet hat. Die wichtigsten Leitsätze ihrer Verkündigungen haben wir in dem folgenden Artikel zusammenfasst.



„Hilf Dir selbst, dann hilft Dir Phex!“ ist eine der bekanntesten und gleichermaßen eingängigsten Redensarten, die das Wesen des Fuchsgottes kennzeichnen. Doch dieser vermeintlich triviale Spruch birgt eine doppelte Weisheit in sich. So verspricht er jenen, die ihr Glück wagen, eine angemessene Chance und verheißt eine Belohnung des Tüchtigen. Darum ist es nicht verwunderlich, dass mitunter die Phex-Kirche auch jenen Unbetuchten Darlehen gewährt, die ob ihres fehlenden Leumunds bei den etablierten Geldverleihern vergebens anklopfen.

Dies geschieht nicht aus Wohltätigkeit, sondern einerseits aus der Gewissheit, dass die Wagemutigen dem alveranischen Fuchs wohlgefällig sind. Zum anderen erkaufte sich die Kirche damit Gefälligkeiten und Verpflichtungen, die bei späteren Gelegenheiten mit Zins und Zinseszins eingefordert werden.

Im Umkehrschluss versagt Phex dieser Lehre zufolge denjenigen seine Hilfe, die sich ohne eigene Initiative und Leidenschaft im unverdienten Wohlstand räkelten. Sie haben ihren Reichtum und ihr Ansehen im Sinne des Gottes des Glücks nicht verdient. Den phexgefälligen Jüngern ist daher aufgetragen, die Wertschätzung eines jeden von ihnen stets aufs Neue zu prüfen. Diejenigen, die sich ihres

Ranges und ihrer gesellschaftlichen Stellung als unwürdig erweisen, sind in einem phexgefälligen Wettstreit herauszufordern.

Dies impliziert, dass vorrangig höher gestellte und wohlhabende Persönlichkeiten zu den Opfern der Mondschaten zählen, während der gemeine Landmann nur selten die Aufmerksamkeit der Phex-Kirche auf sich zieht. Dieser Aspekt der ausgleichenden Gerechtigkeit bildet gleichsam die Legitimation für alle Diebeszüge, Neppereien und geschickte Täuschungen, die sich die Phexdiener einfallen lassen.

VON DER AUSGLEICHENDEN GERECHTIGKEIT

»Wer wagt, dem hilft das Glück!«

Zu den Eigentümlichkeiten der mittelreichischen Phex-Kirche gehört der Aspekt der ausgleichenden Gerechtigkeit. Dies mag zunächst verwundern, bringt man mit Rechtschaffenheit und Gesetz doch weit eher die heilige Kirche des Herrn Praios in Verbindung. Die Phex-Kirche sieht sich hingegen nicht als Hüter des Rechts, sondern vielmehr der ausgleichenden Gerechtigkeit.

SPIELHILFE

VON GESETZEN UND VERTRÄGEN

»Absprachen sind zu achten!«

In der Phex-Kirche im Mittelreich wird in jüngerer Zeit verstärkt zwischen Gesetzen und Verträgen unterschieden: Gesetze werden üblicherweise von einem Herrscher in alleiniger Entscheidung erlassen, während Verträge und Abmachungen im Sinne Phexens durch eine freiwillige Übereinkunft zweier oder mehrerer Personen zustande kommen. Die Mehrzahl der Gesetze sind daher in den Augen vieler Phexpriester weit weniger moralisch verpflichtend als Verträge, da letztere aus einer phexgefälligen Verhandlung resultieren.

Der überwiegende Teil an Gesetzen darf in dieser Lesart durchaus missachtet werden, während ein Vertrag wie ein vor Phex gegebenes Versprechen zu werten ist. Von allen Gesetzen sind wiederum jene am bindendsten, die sich nicht allein auf Herrscherwillkür, sondern in ihren Grundsätzen auf die Tugenden - nicht aber auf die jeweiligen kirchlichen Auslegungen und Interpretationen - der übrigen alveranischen Gottheiten berufen. Insbesondere den Geweihten des Phex ist unter dieser Prämisse noch lange nicht alles erlaubt, was nicht explizit verboten ist.

Die diversen Gesetzesverstöße, derer sich manch ein Anhänger des Listigen bedient, werden unter diesen Gesichtspunkten von der Phex-Kirche zwar geduldet, aber nicht grundsätzlich gutgeheißen, wie es oft landläufige Meinung ist. Von den Füchsen und Fähen

wird vielmehr erwartet, dass sie ihr Handeln vorausschauend planen und Optionen für die Zukunft in ihrer Betrachtung einfließen lassen. So kann es mitunter ertragreicher sein, die eigenen Ziele unter Beachtung der gesellschaftlichen und staatlichen Ordnung zu erreichen. Oft ist es auf lange Sicht klüger, im Rahmen des örtlichen Rechts zu agieren und dieses im eigenen Sinne optimiert zu nutzen.



VOM EHRLICHEN WETTSTREIT UND MAßHALTIGEN GEWINN

»Alles hat seinen Preis!«

Zu einem phexgefälligen Wettstreit gehört die strikte Einhaltung der vereinbarten Regeln - und ebenso die Ausnutzung aller Möglichkeiten, die der Rahmen der Vereinbarungen erlaubt. Die „phexgefällige Gerechtigkeit“ setzt dabei voraus, dass prinzipiell beiden Kontrahenten der Sieg offen steht, wobei einzig die persönliche Finesse, die Flinkheit und Schläue den Gewinner bestimmen. Der gottgefällige Ehrgeiz darf jedoch zu keiner Zeit zur Gier verkommen. Daher gilt es, den Kontrahenten lediglich zu besiegen, ihn aber nicht endgültig zu vernichten, auf dass jener eine Lehre aus seiner Niederlage ziehen mag.

Ist der Gegner jedoch kein Kontrahent, sondern ein Feind der Menschen oder der Götter, der gar mit Dämonen paktiert hat, so gilt diese Einschränkung nicht: Ihm wird allenfalls eine einzige Chance gewährt, sich von seinem falschen Tun abzuwenden:

Der Wettstreit kann sowohl in Form eines kniffligen Vertragsabschlusses als durch einen nächtlichen Beutezug ausgetragen werden, wobei sich Finesse auf der einen Seite und Aufmerksamkeit auf der anderen Seite gegenüber stehen. Auf die Wahl der Mittel ist mithin ebenso viel Augenmerk zu legen wie auf den Ausgang des Wettstreits selbst.

VON TUGENDHAFTEM STREBEN UND DEM PHEXGEFÄLLIGEN WEG

»Die Schläue des Fuchses ist zum großen Teil nichts weiter als die Dummheit der Hühner.«

Im Idealfall sollten die Handlungen eines Phexdieners die Tugenden aller zwölf alveranischen Gottheiten widerspiegeln. Dies ist der Königsweg, den zu beschreiten nur den wenigsten Füchsen und Fähen in ihrer Laufbahn gelingen mag. Viel einfacher und gradliniger scheint da der Weg, den der niederhöllische Antagonist in mannigfaltiger Form offeriert - und dessen Weggefährten Verrat, Gnadenlosigkeit und Wortbruch heißen.

Es mag den Außenstehenden verwundern, doch die Gemeinschaft der Phexjünger besteht mitnichten vorrangig aus Halsabschneidern, denen ihr persönliches Wohl jedwedes Mittel rechtfertigt. Vielmehr gelten gerade die Jünger des Fuchsgottes als die zuverlässigsten Geschäftspartner überhaupt. Jede Vereinbarung wird wortgetreu befolgt - nicht mehr, aber auch nicht weniger. Wenn wieder einmal berichtet wird, dass ein ehrbarer Handelsmann einem phexgeweihten Betrüger erlegen ist, so bedeutet dies nicht, dass Letzterer vertragsbrüchig geworden ist - sondern nur, dass sein Gegenüber sich in den vorangegangenen Verhandlungen als nicht sonderlich geschickt erwiesen hat und dann für seine Unaufmerksamkeit die Zeche zahlen musste. „Der Listenreiche gibt da, wo Du Dir nimmst, und nimmt da, wo Du Dir nehmen lässt!“ All jene derart Gemaßregelten zahlen durch ihre Tumbheit unfreiwilliges Lehrgeld, das dem alveranischen Fuchs ein Wohlgefallen ist.

VON WEITBLICK UND WERTSCHÄTZUNG

»Der Zweck heiligt mitnichten die Mittel!«

Die Prinzipien der Phex-Kirche gelten mitnichten nur für Geschäftsverhandlungen, sondern auch für diplomatische Absprachen und politische Diskussionen, bei denen ein Ausgleich gegenläufiger Interessen anstrebt wird. Dabei gilt als oberster der Grundsatz, sich nicht - koste es, was es wolle - der Gier nach Erfolg hinzugeben, sondern zunächst zu prüfen:

„Was ist es mir wert?“ - „Was kostet es mich?“ - „Was verdient mein Gegenüber?“

Das Beantworten dieser drei Fragen bildet das Fundament einer umsichtigen und phexgefälligen Entscheidungsfindung - in allen Lebenslagen. Der Phexjünger sollte seinem Gott jederzeit Rechenschaft über die Antworten ablegen können.

Das Abwägen von Kosten und Nutzen ist eines der entscheidendsten Prinzipien eines jeden Mondschantens, auf diesen Werten basiert seine Weltanschauung. Es setzt jedoch voraus, den wahren Wert einer Sache, einer Handlung oder einer Option sicher einzuschätzen. Ein klarer und umsichtiger Verstand ist daher unabdingbar, um die Tragweite und Konsequenzen des eigenen Tuns richtig beurteilen zu können. Auch eine vermeintlich milde Gabe kann demnach eine kalkulierte Investition sein, mit der man sich augenscheinlich uneigennützig das Wohlwollen des Bedachten sichert. So heißt es unter den Phexjüngern auch unverblümt: „Tu Gutes und sprich darüber!“, denn Bescheidenheit ist keine Eigenart des Listenreichen.

Auch eine verlässliche Treue zu Weggefährten und Kameraden kann sich in späteren Tagen auszahlen, denn der Phexgefällige schaut gerne über das unmittelbare Morgen hinaus - abwägend und risikobereit. Dieses Abwägen

von Nutzen und Kosten beinhaltet in seiner Gänze auch das bewusste Hinnehmen von schmerzhaften Opfern, bis hin zu persönlichen Verlusten, um ein größeres Ziel zu erreichen. In diesem Sinne sind die meisten Phexjünger berechnend pragmatisch und unterscheiden sich deutlich vom aufopferungsvollen Verhalten manch anderer Gottesdiener.

VOM GEBEN UND NEHMEN

»Eine Hand wäscht die Andere!«

Gerade die phexgefälligen Diebe und Gauner sind einer steten Versuchung durch den Gierigen Feilscher, Phexens niederhöllischem Gegenspieler, ausgesetzt, der das Stehlen um der reinen Gier wegen propagiert. Doch das Stehlen als heilige Handlung hat stets einen weiterführenden Sinn. Es mag als Grundlage für nachfolgende Geschäfte gemeint sein, als Begleichung einer Schuld oder gar als Opfer an den Listenreichen selbst, der sich in jedem gerissenen Händler, mutigen Aufschneider, überzeugenden Hochstapler oder gesegneten Glücksspieler wiederfindet, der mit seinem Augenzwinkern durchs Leben geht. Ein freier Strom von Geld und Waren, mithin der Handel als solcher, gilt als dem alveranischen Fuchs wohlgefällig.

Ein Horten um des Sammelns wegen unterbindet diesen Fluss und führt in letzter Konsequenz zum Stillstand. Nur wer gibt, kann auch wieder nehmen. Nur eine offene Hand, die nicht an das geklammert ist, was sie genommen hat, kann offen sein, um Neues zu empfangen.

VON LISTENREICHEN UMTRIEBEN UND MANNIGFALTIGEN TÄUSCHUNGEN

»Es ist Nichts so wie es scheint, und oft ist der Schein mehr als es ist!«

Die Anhänger des listigen Gottes sind aufgerufen, stets mit wachem Verstand und beständiger Aufmerksamkeit die Welt zu erfahren. Es ist dem Phexgefälligen daher eine heilige Pflicht, mit hinter sinnigen Spötteleien, gerissenen Finten und aberwitzigen Täuschungen die Wachsamkeit

und Vorsicht seiner Glaubensbrüder zu schulen: Nur wer behände im Geiste ist, kann das Rechte vom Gerechten unterscheiden und weiß seine Ziele klar zu erfassen.

Aus einem „Nutze die Nacht!“, das vorrangig die nächtlichen Aktivitäten propagiert, hat sich ein universelles „Nutze den Augenblick!“ entwickelt, das als allgemeiner Grundsatz für stete Aufmerksamkeit zu verstehen ist. So wird von den Phexjüngern erwartet, dass sie jederzeit die vielgestaltigen Möglichkeiten

einer Situation erkennen und voller Wagemut die sich ergebenden Chancen ergreifen, sei die Lage noch so düster oder aussichtslos.



VON WAGNIS UND FROMGEMUT

»Lach d'rüber, wenn's zum Weinen nicht reicht!«

Eine oft unterschätzte Seite der Phex-Kirche beschäftigt sich mit der Leichtigkeit des Seins, mithin einer Domäne der Rahja- oder auch Tsagemeinde. Doch gerade der alveranische Fuchs spiegelt in besonderer Weise den Aspekt der Ironie und der schelmischen Spitzbübigkeit wieder, was vor allem von den fahrenden Gemeinschaften gerne betont wird. Diese lockere Einstellung zu den alltäglichen Fährnissen des Lebens versuchen die reisenden Geweihten des Glückgottes all jenen näher zu bringen, die an ihren Sorgen und Nöten schier verzweifeln mögen.



DER PHEX-GEWEIFTE ALS SPIELERCHARAKTER

»Alveranischer Fuchs, leihe mir die rechten Worte, auf dass ich einen gerechten Handel tätige!«

Die vorgenannten Leitsätze und Maxime sollen als Anregung zur Darstellung eines mittelreichischen Phexjüngers dienen, sei es als gläubiger Laie oder gar als geweihter Held. Sie sollen die in „Wege der Götter“ aufgezeigten Grundsätze aufgreifen und insbesondere für die Regionen des zentralen Mittelreiches verfeinern und um einen spezifischen Blickwinkel ergänzen. Dabei wird ein besonderes Augenmerk auf die Abgrenzung zu den Aspekten des erzdämonischen Widersachers gelegt.

Der Phex-Geweihte ist in erster Linie immer Priester und Idealist. Er verkörpert die Tugenden seines Gottes, gibt Unterweisungen an die Gläubigen und ist ebenso Hirte, der Obacht trägt, dass keines seiner Schäfchen vom rechten Weg abkommt, wie die Geweihten der übrigen alveranischen Gottheiten. Erst an zweiter Stelle ist er als geweihter Dieb, Betrüger oder Händler tätig. Doch auch in seinem „erlernten Beruf“ vergisst er nie, über seine Schutzbefohlenen zu wachen und bei Bedarf lehrsame Lektionen zu erteilen.

In diesem Sinne sind die Phex-Geweihten weit eher bereit, eine Gemeinschaft mit Gleichgesinnten einzugehen, als es das individualistische Weltbild vermuten lässt. Sicherlich gibt es auch einzelgängerische Draufgänger, die sich keinen Deut um Kameraden und Freunde scheren. Doch diese können – ähnlich wie z. B. vereinzelt Mitglieder der Bannstrahler – als Spielercharakter nur bedingt in eine Heldengruppe integriert werden.

zankenblatt@gartien.de

MEISTERINFORMATIONEN

CHRONOLOGIE DER EREIGNISSE IM AVENTURISCHEN BOTEN 135:

Phex 1031 BF: Bei dem Vorhaben, den novadischen Piraten El Harkir in Thalusa zu richten, zeigt sich der Tausendjährige Zweihänder des Dolguruk überraschend stumpf und rettet dem Freibeuter so das Leben. Der unheimliche schwarzelfische Sultan von Thalusa lässt El Harkir wieder in den Kerker werfen, um zu gegebener Zeit über ein neues Urteil zu entscheiden.

Ingerimm 1031 BF bis Rondra 1032 BF: Als der novadische Freibeuter und Kapudan Pascha des Kalifen – El Harkir – auch nach mehreren Monaten nicht aus dem südlichen Perlenmeer zurückgekehrt ist, nehmen die Gerüchte zu, dass er Opfer eines Sturms, einer alanfanischen Piratenjäger-Galeere oder eines Meeresmonstrums geworden ist.

Praios 1032 BF: Borondria, die Großmeisterin der Golgariten, bricht von Mirham aus zu einer Expedition ins Regengebirge auf, auf der Suche nach der Zitadelle der Geister.

Praios 1032 BF: Der Herzog der Nordmarken ruft auf Geheiß der Kaiserin den Heerbann in Crumold zusammen, um gegen Albernia zu marschieren und die geächtete Königin Invher ni Bennain zur Verantwortung

zu ziehen. Kaiserin Rohaja begibt sich ebenfalls in das Feldlager, um der Lösung des Alberniakonflikts beizuwohnen.

Praios 1032 BF: Nachdem seit dem Jahr des Feuers die Übergriffe auf Praios-Tempel in beunruhigender Weise zugenommen haben, soll die Praios-Geweihte Lechmin von Hartsteen aus ihrer inneren Klausur in der Ruine des Klosters Arras de Mott gerufen werden, um als Legatin der Kirche die Tempel auf dem ganzen Kontinent persönlich in Augenschein zu nehmen.

Rondra 1032 BF: Herzog Cusimo von Grangor lädt Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluß zum Jahresende zu Gesprächen nach Harben.

Efferd 1032 BF: Mordfälle und unheimliche Ereignisse sorgen in Kuslik für Unruhe.

MEISTERINFORMATIONEN ZU DEN INNERAVENTURISCHEN TEXTEN IM AVENTURISCHEN BOTEN 135!

PUR WAS GEPRÜFT IST, KANN ERLEUCHTET WERDEN, SEITE 1

Die Geschehnisse um den Umbilicus (siehe auch Aventurischer Bote 133, Seite 3) und das ihn umgebende Geheimnis spielen eine Rolle in dem dieses Jahr bei FanPro erscheinenden Roman Drachenschatten I: Der Kreis der Sechs von Michael Masberg, der eine Vorgeschichte zur kommenden Großkampagne Die Drachenchronik erzählen wird. Zudem wird die übernächste Ausgabe des Boten mit Die Erben des Goldenen Zeitalters ein ergänzendes Abenteuerszenario enthalten.

AUFATMEN, SEITE 5

Der Kampf um Beilunk

Der dritte Angriff auf Beilunk scheidet am Ende des Abenteuers Bunte Scherben aus der Anthologie Pilgerpfade. Die Umsetzung der Kampfhandlungen liegt bei Ihnen und kann zwischen Ende 1027 BF und Anfang 1032 BF angesiedelt werden. In Folge werden auf Seite der Warunkei zunehmend lebende Handlanger selten, und für skrupellose Söldlinge und willige Schergen werden erhebliche Mengen Gold geboten. Der Nekromantenrat in Warunk versucht zudem verstärkt, die Bevölkerung durch Geiselnahmen von Angehörigen zum Dienst zu zwingen.

Nicht nur Jilaskaner, auch Aranier ankern vor Beilunk und gewinnen vor Ort an Einfluss. Rondrigan Paligan und Mirshan von Streitzig haben bei der Schlichtung des Streites um das Gold im Bauch der Schivone Kaiser Reto (siehe Aventurischer Bote 130, Seiten 4, 14 und 134, Seite 2) mit ihnen ein Abkommen geschlossen, das ihnen für künftige Unterstützung Handelsrechte und einen Anteil am Schatz zuspricht.

WELCH EIN THEATER ...

SEITE 5

Mit der in Bälde erscheinenden Spielhilfe »Patrizier & Diebesbanden« wird man in die Untiefen der Gassen und Winkel aventurischer Städte eintauchen können. Das neue Theater von Angbar ist dabei nur eine von vielen bislang ungeahnten Facetten der Reichsstadt, die dabei – neben zwei weiteren exemplarischen Städten – vorgestellt werden. Interessante Aufhänger und Ideen für das eigene Spiel sind garantiert.

FURCHT VOR DER EWIGEN NACHT, SEITE 8

Als Begegnung am Wegesrand können Sie Ihre Spieler an verschiedenen Abenteuerschauplätzen mehr oder weniger zufällig auf Lechmin treffen lassen, die mit wechselhafter Begleitung ab 1032 BF bis in das Jahr 1034 BF hinein unterwegs ist. Lechmin kann als Legatin der Praios-Kirche zeitweise mit über hundert Begleitern unterwegs sein, mit einer Gruppe oder auch allein.

Selbstverständlich können Sie Übergriffe sämtlicher Ihnen als passend erscheinender Bösewichter, darunter der Diener von Erzdämonen, insbesondere des Blakharaz, auf die Praios-Tempel (ab Ingerimm 1027 BF auch ohne Lechmins Beteiligung) thematisieren. Die Vorfälle müssen nicht zwangsläufig als offene Bedrohung daher kommen. Häufig geschehen erste Veränderungen eher unerschwerlich. Priester verschwinden oder werden von seltsamen Zeichen verstört, und der Widerwille gegen die Praios-Kirche wird von Sektierern geschürt.

Bedenken Sie, dass Paktierer und Dämonen den Tempelboden nach Möglichkeit meiden, solange die Weihe nicht gebrochen ist. Die einzige finstere Kraft, die ihre Anhänger bemerkenswert zurückhält, ist der Gott ohne Namen.

Zunächst jedoch sollte kein bedeutender Tempel entweiht werden.

Wichtig: Geben Sie Ihren Spielern nicht das Gefühl, dass die Tempel mit einer Rettung dauerhaft gesichert sind. Die Ereignisse zeigen, dass der Kampf zwischen Licht und Finsternis in eine neue Phase eintritt.

Der Verlauf dieser Auseinandersetzung – und die Rolle, die Ihre Gruppe dabei spielen kann – wird in einer kommenden Publikation zur Quationsqueste behandelt werden, die die Geschehnisse ab 1034 BF aufgreifen wird.

Auch der Aventurische Bote wird die Ereignisse weiter im Blick behalten. Ausführliche Vorschläge zur Darstellung von Lechmin Lucina von Hartsteen finden Sie im Meisterpersonen Kompendium I, das in diesem Jahr erscheinen wird. Informationen zu der Praios-Geweihten können Sie auch der Geographia Aventurica entnehmen, Seite 230, und der Publikation Schild des Reiches, Seite 171.



Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

Media-Print PerCom GmbH & Co. KG; - Abo-Service -; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerrönfeld

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

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

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

Vertragspartner ist die Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH, Langgasse 3b, 65529 Waldems Wüstems (bitte den Coupon **n i c h t** an diese Anschrift schicken!), Telefon 06082 - 92 41 80, Homepage www.ulisses-spiele.de, HRB-Nr. 13183 Wiesbaden, Geschäftsführer ist 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 - € 13,00 für 6 Ausgaben • Ausland - € 15,00 für 6 Ausgaben • jeweils inkl. Porto und Versand)

Kontonummer: _____

Bankleitzahl: _____

Geldinstitut: _____

Kontoinhaber: _____

Gemäß Fernabsatzgesetz vom 08.12.2004 besteht nach Vertragsabschluss kein Widerrufsrecht. Da uns jedoch die Zufriedenheit unserer Leser und Leserinnen wichtig ist, können Sie Ihre Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der **Media-Print PerCom GmbH & Co. KG; - Abo-Service -; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerrönfeld** ohne Angabe von Gründen widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

(Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

Zum Verbleib beim Abonnement:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der **Media-Print PerCom GmbH & Co. KG; - Abo-Service -; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerrönfeld** ohne Angabe von Gründen widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).



FRAGEN ZUM ABO UND ÄNDERUNGEN einzig und allein an:

Media-Print PerCom
GmbH & Co. KG
- Abo-Service -
Am Busbahnhof 1
24784 Westerrönfeld

Tel.: 04331 - 8 44 - 0
(MO-DO 0800-1600 Uhr FR 08:00-1230
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 Wüstems

oder bei:

Fantastic Shop
Langgasse 3b
65529 Waldems Wüstems
Tel.: 06082 - 9 24 18 50

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

REGELFRAGEN ZUSÄ

einzig und allein und
ausschließlich per email an:

dsaregeln@ulisses-spiele.de

KLEINANZEIGEN

einzig und allein an:

Britta Neigel
Von-Humboldt-Str. 11
26180 Rastede

oder per email an

Ulrich Kneiphof

avbote@ulisses-spiele.de

unaufgefordert eingesandte Artikel
oder Manuskripte werden nicht
bearbeitet.

Impressum

Herausgeber: Ulisses Spiele GmbH,
Langgasse 3b, 65529 Waldems Wüstems

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

Lektorat: Thomas Römer, Britta Neigel

Ständige Mitarbeiter: Frank Wilco Bartels (FWB), Florian Don-Schauen (FDS), Momo Evers (ME), Lena Falkenhagen (LF), Tom Finn (TF), Patric Götz (PG), Chris Gosse (CG), Heike Kamaris (HK), Stefan Küppers (SK), Jörg Raddatz (JR), Daniel Simon Richter (DSR), Mark Wachholz (MW) und Anton Weste (AW)

Mitarbeiter dieser Ausgabe: B. Beyreuther, F. Flüß, F. Fuß, Ch. Günther, T. Hagner, M. Jenneßen, Ch. Jeub, M. Lorber, J. Marioulas, M. Masberg, P. Mindach, E. Moussa, M. Schwefel, T. Shaikh, M. Schmidt, J. Suberg

Illustrationen: Andi Aigner (3), Salvador Arenas (1), Caryad (11), Tristan Denecke (1), Ina Kramer (2), Julian Marioulas (1), RadonLabs (2 & 2 Fotos), Boros/Szikszai (1), Mia Steingraber (1), Horst Thiele (Blickpunkte)

Satz & Layout: ULK Mit liebem Dank an Ralf Berszuk für Rat und Tat!

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich. Copyright © 2009 by Ulisses Spiele GmbH, Germany

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

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

Abonnementbedingungen siehe unten.