

Aventurischer Bote

AVSGABE 136 ❖ Juni / Juli 2009 ❖ 3,50 EURO

SZENARIO:

DER SCHWAPENFLUG DER
WEIßEN PRINZESSIN - Teil 2

VORSCHAU AUF NEUE SPIELHILFE:

PATRIZIER UND DIEBESBANDEN

GESICHTER AVENTURIENS:

LETZTER TEIL DER GALERIE

IMPERAVENTURISCHE NACHRICHTEN:

DAS REICH IST WIEDER EINS!

DAS MAGAZIN ZUM SCHWARZEN AUGE



Das Schwarze Auge

EDITORIAL

Hallo, verehrte Leserschaft!

An dieser Stelle möchte die Botenredaktion euch allen herzlich danken: Zum einen dafür, dass ihr uns so lange Jahre die Treue gehalten habt, zum anderen aber auch dafür, dass ihr das neue Konzept sowie das neue Design des **Aventurischen Boten** akzeptiert habt. Es ist nicht einfach, alte Zöpfe abzuschneiden und gleichermaßen sofort etwas Neues zu schaffen, das allen gleich gut gefällt – Geschmäcker sind nun einmal verschieden. So wie es aussieht, scheint uns das neue Design aber recht gut gelungen zu sein, denn die Rückmeldungen aus euren Reihen (gleich ob per Mail oder Foreneintrag) waren fast durchwegs positiv.

Leider sind uns aber bei der Erstellung der "ersten" Ausgabe noch einige Fehler passiert, die es nun ausmerzen gilt, aber eigentlich sollten wir diese Hürde mit der aktuellen Ausgabe genommen haben.

Es ist uns natürlich schon klar, dass wir es niemals all unseren Lesern Recht machen können, doch im Großen und Ganzen scheint der "neue" Bote euren und unseren Geschmack getroffen zu haben und darauf kommt es schließlich an.

In diesem Sinne, viel Spaß beim Lesen eures Boten und alles Gute.

Uli Kneiphof, für die Botenredaktion

Anmerkung in eigener Sache:

Durch die Tücken der Technik wurde in unserer ersten, neu gestalteten Ausgabe des **Aventurischen Boten** leider noch der vorherige, seit der Ausgabe 135 nicht mehr gültige, Abo-Bestellschein abgedruckt. Wie bereits in Heft 134 angekündigt wurde der Jahresbezugspreis erhöht und beträgt nun seit Ausgabe 135 im Inland 18,00 € und für das Ausland 21,00 €.

Wir bitten, dieses Versehen zu entschuldigen.

Die Ulisses Geschäftsführung

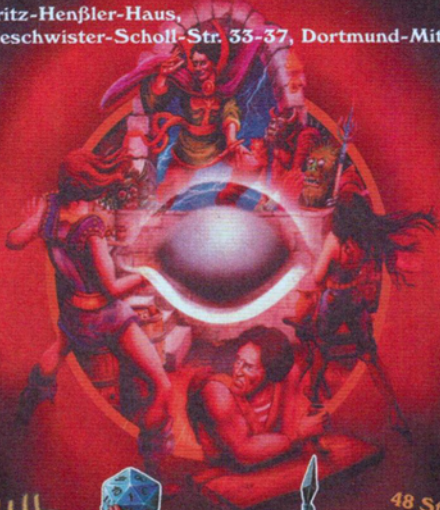
INHALT

Seite 2	Editorial und Inhalt
Seite 3	"Gesichter Aventuriens" Teil 3 - Die Plätze 8 bis 1
Seite 9	Kurzzenario: "Am seidenen Faden" - anschl. Hintergründe zum Albernia-Nordmarken Konflikt
Seite 15	Patrizier und Diebesbanden - Produktvorschau
Seite 17	Freelancer Hexxagon - Vorstellung des neuen Dungeon-Rollenspiels
Seite 19	Demonicon - Ein Blick auf das neue DSA-Computerspiel
Seite 21	John Sinclair - Werkstattbericht
Seite 23	Kurzgeschichte: "Ausgerechnet Landesvogt" - vorletzter Teil der Geschichtenreihe
Seite 26	Kurzzenario: "Der Schwanenflug der Weißen Prinzessin" - Teil 2
Seite 31	Meisterinformationen zu den aventurischen Artikeln
Seite 32	Impressum, Kontakt, Abonnement
Beilage	Der Aventurische Bote 136 - Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Hesinde/Firun 1032 BF

28. bis 30. August

von Freitag 18.00 bis Sonntag 18.00 Uhr

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



RAT & CON 2009
EINTRITTSKARTE
€ 10,00

GESICHTER AVENTURIENS - DIE SIEGER DES SCHREIB- UND ZEICHENWETTBEWERBS

MEIN KÖNIG, MEIN KAISER, MEIN HERR

VON KILIAN PLATZER STRAUß

mit Dank an Matthias A. W. Ott für das Lektorat

CAPITALE PUNIN, 28. EFFERD 1028 BF
IN DER ESLAMIDENRESIDENZ (I. PHEXSTÜNDE)

Ein dickes Bündel Noten unter dem Arm, eilte Delilah Dhachmani de Vivar durch die weiten Flure der königlichen Residenz. Sie trug einen neu geschneiderten Rock aus schwarzem Silberbrokat, ebenfalls schwarze Kniebundhosen und einen schwarzen Caldabreser mit zwei Pfauenfedern in Weiß und Blau, dazu weiße Seidenstrümpfe und blank geputzte Spangenschuhe. Ihre Locken hatte sie ausnahmsweise mit einem Schleifchen zu einem Eslamidenzopf gebändigt. Die schöne Halbtulamidin war ein Musterbeispiel an Standeswürde und Seriosität.

Doch die von der Anstrengung des Laufens geröteten Wangen, der gehetzte Blick, das laut schlagende Herz in ihrer Brust und die Hast, mit der die Schöne an verwundert hinterdrein starrenden Lakaian vorbei stürmte, strafte dieses Bild Lügen. "Seine Majestät erwartet Euch bereits", hatte man ihr am Tor gesagt. Ja, in einem offiziellen Schreiben vom Hofe war der langjährigen Schülerin des Oberhofkapellmeisters Aldo Collotini, welcher vor zehn Tagen seinen Flug zum dunklen Gvatter angetreten hatte, gestattet worden, sich um dessen Amt zu bewerben.

Selbstverständlich hatte sie diesen Brief nur erhalten, weil sich jemand mit guten Verbindungen zum Hofe für sie eingesetzt hatte. Ohne die gründliche Vorarbeit eines Gönners wäre selbst der Fähigste nicht vorgeladen worden. Domnita Delilah hatte diese einmalige Gelegenheit durch ihre guten Verbindungen zu einer mächtigen Vertreterin der Kirche der lieblichen Rahja erhalten. Ihre Gönnerin war es auch gewesen, die ihr – in Delilahs und in ihrem eigenen Interesse – angeraten hatte, sich gut vorzubereiten. Das hatte die junge Komponistin auch getan. Drei Tage lang hatte sie alte Werke korrigiert und neu arrangiert, hier und dort neue Phrasen eingefügt, Melodiensätze ihres Maestros und anderer Künstler adaptiert und umgeschrieben. Bald hatte sie jedoch all die alten Sachen für des Königs nicht wert befunden und noch einmal von vorne begonnen.

Nach sieben Tagen und drei Nächten harter Arbeit trug sie nun vier vollkommen neu komponierte und sehr unterschiedliche Stücke bei sich: eine ganz der Glorie des Königs zuträgliche Praiosmesse für Chor und drei Solisten, begleitet von einem kleinen, aber ausdrucksstarken Bläserensemble, einen schmetternden Marsch für die Parade der Regimenter am 2. Praios, eine kunstvoll verzierte Tanzsuite mit Galliarda und Pavane sowie – darauf war sie besonders stolz – ein komplettes Concerto in der dritten Tonart mit den Sätzen Allegro, Adagio und Presto. Für alle vier Werke hatte sie Partituren und sogar schon Notenblätter für die einzelnen Stimmen vorbereitet, damit die Musici nicht nach Gehör spielen müssten. Mit den meisten von ihnen hatte sie bereits, damals noch

unter Leitung Maestro Collotinis, zusammen musiziert. Das Presto hatte sie heute Morgen erst zu Ende geschrieben und deswegen war sie jetzt ein halbes Stundenglas zu spät.

Sie war tatsächlich gut vorbereitet – und dennoch verspürte sie Unsicherheit. Würden ihre Stücke der Kommission gefallen? Würden sie dem König gefallen? Oder würde man sie sofort wieder hinauswerfen, weil sie zu spät war?

Mit diesen Gedanken gelangte Domnita Delilah schließlich vor den Saal, den man ihr bezeichnet hatte.

Einer der beiden wachhabenden Gardisten fragte, ob sie Delilah de Vivar sei, und als sie nach Atem ringend bejahte, öffneten sich die Flügeltüren.

Noch einmal tief durchatmend, nahm sie den Caldabreser ab und betrat die Halle.

Der Kleine Tanzsaal des herrschaftlichen Palastes war ungefähr halb so groß wie der gesamte Palacio ihrer Eltern unten in Punin. Zu Domnita Delilahs Erstaunen traf sie auf keine Prüfungskommission und kein Orchester. Der einzige Mensch, der sich außer ihr hier befand, stand an einem der Fenster und hatte ihr den Rücken zugewandt. Er war mittelgroß, schlank und zur Gänze in samtenes Schwarz gekleidet. Nur die goldenen Bordüren und Knöpfe, die weißen Strümpfe und seine blonden, auf die Schultern fallenden Locken stachen aus der dunklen Gesamtkomposition hervor.

Als die schöne Vivar den jungen Mann erkannte, sank ihr das Herz in die Hose. Sie packte ihr Notenbündel fester, als könne ihr das Papier Schutz und Sicherheit geben. Dann besann sie sich der Etikette und beugte vor ihrem König das Knie. "Eure Majestät", neigte sie den Kopf, "ich bitte Euch untätigst und tausendfach um Verzeihung für ..." Aus den Augenwinkeln nahm sie eine Bewegung wahr und verstummte. Sie blickte auf und sah, dass der König ihr mit der Hand Einhalt geboten hatte.

"Schweigt." Selindian Hal drehte sich nicht um, als er sprach. Seiner Stimme war nicht anzumerken, ob er verärgert über ihr spätes Erscheinen war. Sie klang unbeteiligt, so als sei der König an ihrer Anwesenheit gar nicht interessiert, sondern spräche mit sich selbst. "Zerstört die Stille nicht mit Euren schnellen und unbedachten Worten." Er schwieg eine Zeit und die junge Frau wagte kaum zu atmen. "Ist sie nicht wunderbar, die Stille?" Wieder verstummte er für einige Minuten. Delilah de Vivar begann das Knie zu schmerzen. Da sprach der junge Monarch erneut: "Spielt."

Sie erhob sich verunsichert. Sie sollte spielen? Gab es keine Musiker, die sie zu dirigieren hatte, keine Kompositionen, die sie präsentieren sollte?

"Spielt." Erneut hallte die leise Stimme Selindian Hals durch den leeren Saal. "Etwas Trauriges."

Ihr Blick wanderte zu dem einsam in einer Ecke des Saales stehenden Spinett, dann zum König, der sich noch immer nicht ge-

Wettbewerb Gesichter Aventuriens
1. Platz
in der Kategorie Text, lang

rührt hatte, dann wieder zu dem Instrument. Sie machte ein paar Schritte darauf zu und blieb zögernd davor stehen. Wenn sie sich jetzt setzte, würde sie ihrem Herrscher den Rücken zuwenden, was das Hofzeremoniell ausdrücklich verbot. Andererseits gab es kein anderes Instrument im Saal – Spinett und Stuhl waren gar die einzigen Möbelstücke. Langsam setzte sich die Musikerin, legte ihre Partituren und ihren Hut oben auf den Kasten, klappte mit zitternden Händen den Deckel auf und strich sanft über die Tasten. Sie schlug den ersten Ton an. Kleine Terz nach unten. Große Terz nach unten. Moll. Während sie langsam und suchend mit der Rechten einzelne Tasten anschlugs, entspannte sie sich mehr und mehr. Aus den Tönen wurde eine getragene Melodie. Sie nahm die Linke zur Begleitung.

Delilah de Vivar schloss die Augen und fühlte sich in die Klänge hinein. Sie vergaß in einem Augenblick, was sie in langer Lehrzeit über die Vertonung der Affekte mühselig auswendig gelernt hatte, und ließ vor ihrem inneren Auge Momente der Trauer entstehen. Ihren Bruder Amando, als er vom Tod seiner Frau gehört hatte. Die Stadt bei der Nachricht vom Tode des Königs. Ein verlassener Liebhaber. Sie selbst als kleines Kind, als sie einmal einen Schmetterling mit nur einem Flügel gefunden und begriffen hatte, dass er unweigerlich sterben würde. Zahorifrauen beim Lamento. Jede Szene, jede Bewegung, jede Träne hatte einen eigenen Klang. Delilah verlor sich in der Melodie und vergaß den Raum, die Prüfung und den König ... Ewigkeiten spielte Delilah de Vivar. Zeit und Raum waren längst hohle Begriffe ohne Sinn geworden. Ihre Musik war ein Fluss von Tränen, der in Wellenbewegungen dem Meer zustrebte.

Als der letzte Ton verklungen war, ließ sie die Hände in den Schoß sinken und wartete sitzend ab. Sie war erschöpft.

„Wunderschön.“ Die Stimme des Königs erklang von ganz nah und war gleichzeitig wieder so fern, dass man nicht wissen konnte, ob sich ihr Besitzer auf das Spiel, auf die Spielerin oder auf etwas ganz anderes bezogen hatte.

Eilig erhob sich die Domnita und drehte sich um. Selindian Hal hatte direkt hinter ihr gestanden, wer mochte wissen, wie lange schon. Jedes Zeremoniell missachtend, starrten sie sich stumm an: der junge, blasse König und die junge Komponistin mit dem tulamidischen Gesichtszügen. ‚Du bist schön‘, dachte sie, als seine Augen in den ihren ruhten, schön und unnahbar. Ein Mensch, der Träume und Visionen hat, der sich aber nicht mitteilt. Jünger als ich – Dein Gesicht ist das eines Knaben. Aber jeder Spann königlich. Was mochte er in ihrem Gesicht lesen?

Nach einer Weile brach der Almadaner König das Schweigen. Die Schöne strich sich verlegen eine Locke aus der Stirn und senkte das

Haupt. „Habt Dank für Euer Spiel“, ertönte seine Stimme, „Wir hatten Euch ja bereits früher gelauscht, als Ihr mit Maestro Collo-tini – Boron nehme sich seiner an – praktiziertet. Wir wissen, dass Ihr eine gute Musikerin seid. Deshalb beschließen Wir hiermit,

dass Ihr als neue Oberhofkapellmeisterin die Nachfolge Unseres guten Collo-tini an-treten sollt.“

Ungläubig aufblickend, erkannte Domnita Delilah, dass er bereits wieder einen unbestimmten Punkt im Raum fixierte. „Eure... Eure Majestät, ich danke Euch vielfach für Eure Gnade ...“, begann sie, als sie bereits wieder unterbrochen wurde.

„Unter einer Bedingung.“

„Majestät?“

„Wenn Wir Euch befehlen, für Uns zu spielen, so habt Ihr zu spielen. Für Uns allein. Zu welcher Tages- und Nachtzeit auch immer es sei. Ihr sollt stets zu Unserer Verfügung stehen.“

„Wie Majestät befehlen.“, verneigte sich die designierte Oberhofkapellmeisterin.

„Gut.“ Der König war es zufrieden. „Alles Weitere, wie viele Stücke Ihr monatlich komponieren und aufführen sollt, wo Eure Gemächer sind und was Euer Salär betrifft, dürft Ihr mit Domna Moratella bereden. Und jetzt ... könnt Ihr es Uns beibringen?“

Erneut blickte die junge Domna Delilah verwirrt drein. „Majestät, ich verstehe nicht ganz ...“

Selindian Hal deutete auf das Spinett. „Das Spinettspiel – könnt Ihr es Uns lehren?“

Die Ungeduld in seinen Worten war die eines Kindes, das ein neues Spielzeug ausprobieren wollte.

„A-achso ... gewiss, gewiss ...“ Delilah de Vivar fasste sich und zauberte ein freundliches Lächeln, wie es den Mitgliedern ihrer Familie zu eigen war, auf ihre Lippen. „Wenn Majestät auf der Bank Platz zu nehmen geruhen würden ...“

CAPITALE PUNIP, 4. BORON 1031 BF

IN DER ESLAMIDENRESIDENZ (1. EFFERDSTUNDE)

„Maestra! Maestra! Wacht auf! Der Kaiser will Euch sehen!“, schüttelte Gonzaga ihre Herrin.

Brummelnd drehte sich Delilah de Vivar in ihrem Bett auf die andere Seite.

Doch Gonzaga ließ sich nicht beirren: „Auf gar keinen Fall, Maestra! Steht gefälligst auf! So... fort mit der Decke! Aufrichten ... ja, genau – Sagt einmal, ihr riecht so ... Habt Ihr gestern Abend etwa wieder ...? Nein, antwortet nicht, ich sehe die leere Flasche ja selbst. Ragatzo Oloroso? Bei San Valpo, war das wirklich nötig? Nehmt dies und spült euch den Mund aus. Brav, Maestra. Und jetzt hinein in den Rock. Hoppla, doch nicht so! Was soll denn der Kaiser denken? Wie? Was er will? Aber, Maestra! Wartet, ich helfe



*Kaiser Selindian Hal
Künstler: Tristan Denecke
Platz 10*

Euch hinein. Jetzt noch ein bisschen das Gesicht pudern – müsst Euer Tulamidenblut ja nicht gar zu offen zur Schau stellen. Außerdem habt Ihr Ringe unter den Augen. Viel Trunk und wenig Schlaf vertragen sich nicht, das habe ich Euch bereits tausendmal nahezubringen versucht, Maestra. Die Schuhe noch – Eure Strümpfe habt Ihr gestern ja offensichtlich anbehalten. Den obersten Knopf – fertig! Nun eilt Euch aber!”

Mit klappernden Schuhen stolperte die Oberhofkapellmeisterin aus ihren Gemächern auf den dunklen Flur, wo sie Fhadime und Gerardo, zwei Mitglieder der kaiserlichen Leibgarde, bereits erwarteten. Mit mitleidvoller Miene tastete Fhadime die gähnende Maestra de Vivar nach versteckten Waffen ab. Gerardo leuchtete mit einer Fackel und blickte pietätvoll zur Seite. Nach der Durchsicherung eskortierten die beiden Gardisten die junge Vivar zum Kristallkabinett, dieser Tage und Nächte der bevorzugte Aufenthaltsort des Kaisers. Der Musikerin war es recht, dass ihre beiden Begleiter schwiegen. Es gab ohnehin nichts zu sagen. Zum dritten Mal in dieser Woche schon hatte Hal II. all seine Räte zu nächtllicher Stunde in seine Gemächer beordert, in gewohnt rhetonischer Art eine Frage gestellt und sie nach kurzer Zeit wieder erbost fortgeschickt, weil sie ihm keine Antwort geben konnten. Das nicht etwa, weil sie die Antwort nicht gewusst hätten – am Hofe des Mondenkaisers waren schließlich die klügsten Frauen und Männer Almadas versammelt –, sondern weil sie die Reaktion ihres Herrn auf diese Antwort fürchteten.

Dann hatte Delilah de Vivar gerufen werden müssen, um für ihn zu spielen. So ging es bereits seit Monden. Auch die Oberhofkapellmeisterin sandte der Kaiser in der Regel nach nur einem Stundenglas wieder fort – manchmal in ruhigem Ton, manchmal nur mit einem Wink, manchmal brüllend vor Zorn.

Sie fuhr aus ihren Gedanken hoch, als sie vor dem Kristallkabinett ankamen. Durch die Tür waren deutlich Stimmen zu hören.

“Eure Kaiserliche Majestät, Ihr müsst verstehen ...”

“Ich bin der Mondenkaiser! Ich muss gar nichts! Ihr, Ihr, Ihr müsst! Gehorchen müsst Ihr, Taladur! Wir werden diese Impertinenzen nicht länger dulden!”

Hätte Maestra de Vivar es nicht besser gewusst, hätte sie niemals geglaubt, dass der stille, schlanke Hal II. so laut schreien konnte.

“Aber, Eure Kaiserliche Majestät, ich ...”

“Seid Ihr Kanzler unseres Reiches oder seid Ihr es nicht, Dom Rafik?”

“Eure Kaiserliche Majestät hatten die Gnade, mich ...”

“Nun, dann sagt mir gefälligst, Einfaltspinsel, warum in drei Dreiehörnter Namen er nicht erschienen ist?”

“Mein Kaiser ...” – das musste Ucurian von Rabenmund, der Kronverweser von Darpatien sein, der dem Reichskanzler da beisprang – “... wie Euch gewiss gegenwärtig ist, kann der Herzog Jast seine Lande nicht ...”

“Dieser Sohn einer Flusssnizte ist kein Herzog!”, wurde er von Hal II. in einer Lautstärke unterbrochen, die selbst die drei vor der Tür Wartenden erzittern ließ. “Er ist ein Abtrünniger! Ein Renegat! Wie kann diese Canaille es wagen, Unseren Befehlen nicht Folge zu leisten und Unserem Hof fernbleiben? Wir befehlen Euch, dafür zu sorgen, dass er morgen bei der Krönung Eurer Tochter anwesend ist!”

“Mein Kaiser, wie soll ich ...?” Hal II. antwortete nicht. Stattdessen klirrte es, ein Aufschrei war zu vernehmen und dann wieder die Stimme des Kaisers: “Hinaus! Unfähiger Haufen! Allesamt! Ich will Euch nicht mehr sehen! Hinaus!”

Die vernommenen Dissonanzen brachten die Musikerin in Delilah de Vivar zum Zittern. Der Höfling in ihr tat gerade eben noch rechtzeitig einen Schritt zur Seite, als die Tür aufflog und die Berater Seiner Kaiserlichen Majestät vorbeihasteten. Angeführt von einem puterrotten Rafik von Taladur, der immer wieder, wie zur Beruhigung, “Einfaltspinsel.” vor sich hin murmelte.

Die anderen Räte flüsterten miteinander, ihre Erregung nur mühsam unterdrückend. “... Verstand verloren ...” – “hat er wirklich geglaubt, der Nordmärker würde ...” – “... Fassung, meine Teure, Fassung ...” – “... sollen wir tun ...”, konnte die Musikerin verstehen, dann war die Gruppe bereits vorbeigerauscht.

Nur eine Gestalt blieb stehen. “Meisterin Delilah!”, flüsterte sie.

Die Angesprochene wandte sich um. Es war Ucurian von Rabenmund. Während der groß gewachsene Mann sich die Hand an die Stirn presste, zischte er ihr in seinem harten darpatischen Dialekt zu: “Seht Euch vor – der Kaiser kocht vor Wut!”

Sie bemerkte, wie ihm Blut über die Wange lief und obwohl sie den Ausbruch des Kaisers unmöglich hatte überhören können, dankte sie ihm für seine Warnung. “Was ist mit Eurem Kopfe, Dom Ucurian?”

Der Darpatier winkte ab. “Es ist nix. Ein Glaspokal, geworfen aus kaiserlicher Hand ...” Schnell drehte er sich um und eilte weiter.

Delilah de Vivar blickte ihm aus müden Augen nach, dann zuckte sie mit den Schultern und betrat das Kabinett. Lautlos schloss sie die Tür hinter sich.

Drinne brannte nur eine einzige Kerze. Sie stand in der Mitte des Raumes auf dem Cembalo. Ihr flackerndes Licht konnte keinen der unzähligen Gegenstände von geschliffenem Kristall aus der Dunkelheit holen.

Nichts rührte sich. Hal II. war in der Dunkelheit nicht zu sehen. Die junge Maestra machte einen Schritt und zerborstener Kristall knirschte unter ihrem Schuh. Als keine Reaktion aus der Dunkelheit kam, ging sie vorsichtig auf das Cembalo und die Kerze zu und setzte sich, so leise sie konnte.

Der Sitz war warm, das Cembalo aufgeklappt. Der Kaiser hatte gespielt. Maestra Delilah schlug einen Akkord an und ließ ihn verklungen. Einen weiteren. Einen dritten. Sie ließ die Kadenz unvollendet. Dann setzte sie von neuem an und begann, eine Phrase zu spielen, zu wiederholen, zu wiederholen, dann zu variieren. Eine Gegenphrase. Der Ton mache die Musik, so sagten viele. Aber das war falsch. Ein einziger Ton machte noch keine Musik. Das Intervall, der Rhythmus, die Dynamik, die Agogik machten die Musik. Musik war Harmonie zwischen Gegensätzen. Delilah nahm die linke Hand dazu und schloss die Augen.

Harmonie zwischen Gegensätzen. Wie gegensätzlich waren ihr jetziges Leben und dasjenige, welches sie noch vor drei Jahren geführt hatte! Damals hatte sie noch im Puniner Stadtteil Tiefenbrunn bei ihrer Familia gelebt. Heute verließ sie kaum einmal den Palacio des Mondenkaisers. Bei ihrem ersten Vorspiel hatte sie sich schwarz angezogen, weil sie gedacht hatte, damit borongefällige Ernsthaftigkeit zu demonstrieren. Heute trug sie einen schwarzen

Rock, weil der Kaiser bunte Farben in seiner Umgebung verabscheute. Damals hatte sie vor Aufregung gezittert. Heute ertränkte sie ihre Furcht in Alkohol. Damals hatte sie gedacht, für die Musik leben zu können. Heute wusste sie, dass sie nur für den Kaiser lebte.

Harmonie zwischen Gegensätzen. Delilah de Vivar und ihr unnahbarer, unantastbarer, oberster Soberan waren grundverschieden. Sie stammte aus einer Waldwacher Junkerfamilie, Hal II. jedoch war von kaiserlichem Blut. Sie liebte das Licht und den Lärm des Tages, er die Dunkelheit und Stille der Nacht. Sie war laut und fröhlich, er still und nachdenklich.

Hal II. selbst war ein einziger Gegensatz. Jene stille, borongefällige Art, jene Grabesruhe, mit der er sprach, jene vom Göttlichen angehauchte Erhabenheit wurde in den letzten Monden immer häufiger aufs Brutalste zerrissen: Der Mondenkaiser tobte, schrie, schimpfte, warf um sich und gebärdete sich wie ein wildes Tier. Insgeheim hoffte die junge Domna, dass sich durch die Musik die Disharmonie in seinem Inneren in eine wohlklingende Kadenz auflösen lassen würde.

Deshalb unterrichtete sie ihn geduldig im Cembalo-Spiel. Deshalb hatte sie den Hof noch nicht verlassen. Deshalb ließ sie all seine Launen über sich ergehen. Irgendwann, so hoffte sie, würde sie mit Hesindes Hilfe seine Seele zum Klingen bringen können. Wenn sie nicht vorher von einem Kristallkelch getroffen werden würde. Die junge Halbtulamidin öffnete die Augen. Ihr gegenüber, hinter

der beinahe heruntergebrannten Kerze, erkannte sie das Gesicht ihres Kaisers. Die Flamme tauchte es in einen warmen, gelblich kranken Schein und konturierte es übermäßig, gab den Schatten auf den Wangen mehr Gewicht. Die lange Nase derer von Gareth. Der schmale Mund mit seinem harten Zug. Die Rehaugen unter den feinen Brauen, die unverwandt und ohne Ausdruck durch die Cembalo-Spielerin hindurchblickten.

Wie oft hatte sie in den letzten Jahren in dieses Gesicht geblickt und gehofft, dass diese Lippen irgendetwas sprächen? Sie wusste es nicht. Sie wusste nur, dass sie meist vergeblich gewartet hatte. Stattdessen hatte sie gelernt, auf die stummen Töne zu lauschen, auf die Regungen seines Gesichts und auf die Untertöne seines Schweigens. Während der Kaiser die Lippen nicht öffnete, hörte Delilah de Vivar: "Spielt Ihr mir ein Gute-Nacht-Lied?" Und sie spielte ihm ein Gute-Nacht-Lied.

GLOSSAR ALMADANISCHER BEGRIFFE

- ◆ Caldadreser – almadanischer Hut mit breiter Krempe
- ◆ Dunkler Gevatter – Boron
- ◆ Ragatzo Oloroso – exquisiter, starker Weinbrand aus dem Ragatischen
- ◆ San Valpo – der trinkfreudige Kaiser Valpo, Heiliger der Rahja-Kirche
- ◆ Soberan – vulg.-bosp.: Oberhaupt und Herr (einer Adelsfamilie, eines Landes)

Wir präsentieren ihnen nun nachfolgend die Gewinner der Plätze 8 – 1 des Zeichenwettbewerbes "Gesichter Aventuriens". Der Beitrag des Gewinners des ersten Platzes im Schreibwettbewerb, Kategorie Text kurz, kann aus Platzgründen leider erst in der nächsten Ausgabe des Aventurischen Boten nachgereicht werden. Wir bitten um ihr Verständnis. Der Wettbewerb ist damit beendet und wir möchten uns recht herzlich bei allen Teilnehmern und Juroren bedanken.



Golodion Seemond

(links)

Künstlerin:

Sarah Wisbar

Platz 8

Rastar Ogerschreck

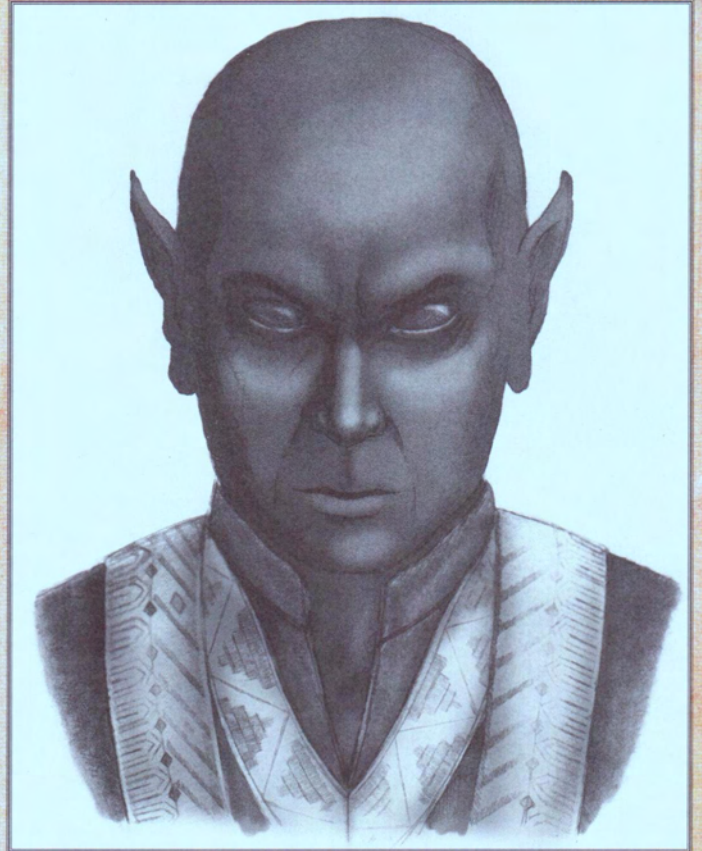
(rechts)

Künstlerin:

Melanie Maier

Platz 7





Aschepelz

(links oben)

Künstler:

Volker Konrad

Platz 6

Dolguruk

(rechts oben)

Künstler:

Tristan Denecke

Platz 5

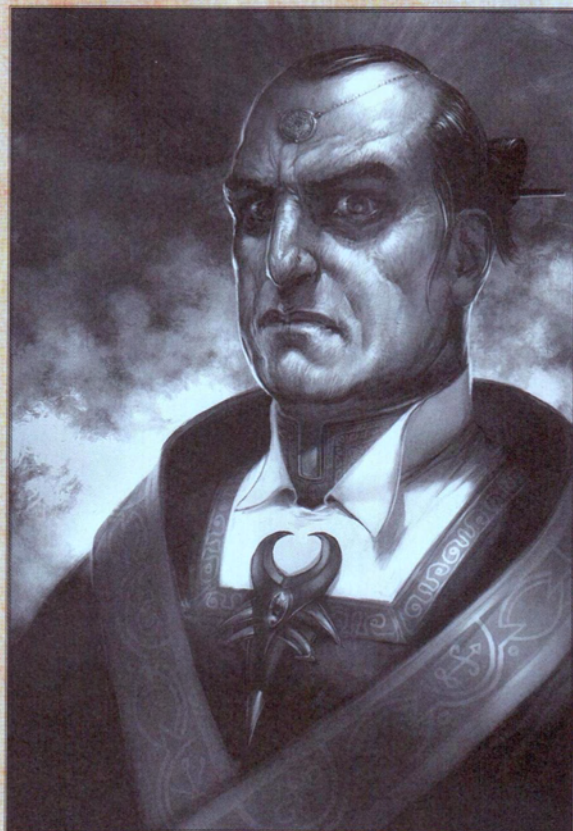
Lucan Queseda

(links)

Künstler:

Tristan Denecke

Platz 3



Inuher ni Bennain

(links oben)

Künstlerin:

Sarah Wisbar

Platz 3

Thomeg Atherion

(rechts oben)

Künstler:

Johannes Mücke

Platz 2

Milhibethjida

(links)

Künstlerin:

Melanie Maier

Platz 1

Die DSA-Redaktion und die Redaktion des Aventurischen Boten gratulieren ganz herzlich allen Gewinnern!

AM SEIDENEN FADEN

Ein Abenteuer Szenario zum Ende des Albernia-Nordmarken-Konflikts
für 3-6 erfahrene Helden

von Marcus Buss, Tina Hagner und Mark Wachholz
mit Dank an Salvador Arenas, Michelle Schwefel und Ragnar Schwefel

Themen: Krieg, Ehrenhandel, Intrige und Politik
Ort und Zeit: zwischen Orbatal und Abilacht, Praios/Rondra 1032 BF
Anforderungen an die Helden: Interaktion, Kampf, Diplomatie, Zeitdruck
Erfahrung: Erfahren
Schwierigkeit: Spieler/Meister (mittel/mittel)



nach Abilacht machen. (Eine ausführliche Zusammenfassung der politischen Hintergründe zum Ende des Albernia-Nordmarken-Konflikts finden Sie in den Meisterinformation zum Artikel im Anschluß auf den Seiten 13f.

ISORAS LETZTE GROßE INTRIGE

Durch einen Spitzel in Invher's Gefolge hat Fürstin Isora von Elenvina von

DAS ABENTEUER IN KÜRZE

Als die Helden ein Attentat auf die im kaiserlichen Geheimauftrag reisende Gräfin Franka Salva Galahan verhindern, kommen sie einer Verschwörung auf die Spur: Fürstin Isora von Elenvina will mit aller Macht verhindern, dass die albernische Königin Invher ni Bennain erfolgreich ihren Bußgang zu Kaiserin Rohaja von Gareth absolviert.

Ein Rennen gegen die Zeit beginnt – und führt die Helden durch ein vom langen Krieg gezeichnetes Land. Am Ende retten sie Invher und ihren Getreuen das Leben und bringen die Verräterin zu Fall.

HINTERGRUND

Nach Verhängung der Aberacht über Invher ni Bennain Ende 1031 BF sammelt sich das kaiserliche Heer unter Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss in Abilacht, derweil Invher ihre letzten Gefolgsleute in Orbatal zusammenruft. Albernia's Schicksal scheint besiegt. Doch Kaiserin Rohaja hat andere Pläne. Sie will den Krieg in Albernia friedlich beenden. Zugleich will sie vermeiden, dass Jast Gorsam weiter an Macht und Einfluss gewinnt. Deshalb kann sie es nicht zulassen, dass der Nordmärker einen militärischen Sieg über Albernia erringt.

Um das zu verhindern, führt Graf Rondrigan Paligan bereits kurz nach dem Hoftag Geheimverhandlungen mit Invher, um zu einer friedlichen Lösung zu kommen. Als Mittlerin auf albernischer Seite dient ihm Franka Salva Galahan. Invher willigt schließlich ein, sich zu Rohajas Bedingungen zu unterwerfen – stellte aber noch letzte Bitten zum Schicksal ihrer Familie, deren Bestätigung sie nun jeden Tag von Seiten der Kaiserin erwartet. Sobald dies geschehen ist, will sie sich mit ihren Getreuen auf den Bußgang

Frankas Mission erfahren. Sie weiß, dass mit Invher's Unterwerfung ihre eigenen Tage als Fürstin von Albernia gezählt sind. In die Enge getrieben, fasst sie den Plan, den Bußzug Invher's anzugreifen und die geächtete Widersacherin zu töten. Ihr Ziel ist es, die Kaiserin im Nachhinein davon zu überzeugen, dass Invher nur zum Schein auf ihr Angebot eingehen wollte, tatsächlich aber ein Attentat auf Rohaja plante oder sich im Untergrund verschanzen wollte.

Zur Durchsetzung ihrer Pläne zieht sie ihre Tochter, Gräfin Rhianna Conchobair von Honingen, ins Vertrauen, denn Isora muss zur Aufrechterhaltung ihrer Tarnung mit ihren Truppen im kaiserlichen Heerlager bleiben. Rhianna wirbt als Handlanger den Söldnerhaufen *Leviatan* um den brutalen *Meinhardt den Mordbrenner* an, der den Bußzug der geächteten Königin überfallen soll. Auch Isoras Spion wurde zurückgeschickt, um für Zwietracht und Verzögerung zu sorgen und Invher zu töten, falls Meinhardt versagt. Weiteren Sand ins Getriebe streut Isora, indem sie den umtriebigen Vogt von Jannendoeh – Ewain von Dolbenstein – beauftragt, die Unterhändlerin Franka Salva Galahan auf ihrem Ritt zurück zu Invher abzufangen und zu töten, damit Invher in Zweifel gerät und weitere wertvolle Zeit verstreicht. Das ist der Moment, an dem Ihre Helden auf den Plan treten ...

BAUKASTEN FÜR DAS SZENARIO

Am seidenen Faden ist modular aufgebaut. Im Folgenden finden Sie die wichtigsten Informationen als Baukasten. Im Anschluss schildern wir Ihnen einen möglichen Verlauf des Abenteuers. (Weitere inoffizielle Details wie ausführliche Charakter- und Landschaftsbeschreibungen finden Sie unter www.alberniae.de/buszgang.)

HELDENAUSWAHL

Das Szenario wendet sich an Helden, die entweder treu zu Rohaja stehen oder aber auf Seiten Albernias gekämpft haben, aber für die Kaiserin vertrauenswürdig sind. Gleiches gilt für neutrale Helden, die dennoch Gerechtigkeit und Frieden im Reich wollen.

Nicht geeignet sind Helden, die Jast Gorsam oder Isora die Treue geschworen haben – die Kaiserin kann nicht riskieren, dass Jast oder gar Isora zu diesem Zeitpunkt erfahren, dass es Geheimverhandlungen mit Invher gibt.

WETTLAUF GEGEN DIE ZEIT

Die Helden stehen von Anfang an unter Zeitdruck: Die Nordmärker scharren im Heerlager mit den Füßen – lange wird Rohaja den Weitermarsch des Heeres nicht unterbinden können, ohne sich Jast Gorsam zu offenbaren. Nach dem Überfall auf Franka und die Helden darf keine Zeit verloren werden, die Drahtzieher ausfindig zu machen und gleichzeitig genügend Kämpfer zu sammeln, um Meinhardts Söldnern entgegenzutreten und Invher zu retten.

ZEITLEISTE DER EREIGNISSE:

Rahja 1031 BF: Rondrigan Paligan nimmt nach dem Hoftag Kontakt zu Franka Salva Galahan auf.

4. Praios 1032 BF: Franka Salva Galahan unterbreitet Invher ni Bennain das Angebot der Kaiserin.

8. Praios 1032 BF: Isora erfährt durch einen Spion von den Geheimverhandlungen. Sie sendet Nachricht an Rhianna Conchobair in Honingen und Vogt Ewain von Dolbenstein in Jan-nendoch.

Mitte Praios 1032 BF: Jast Gorsam ruft in Crumold den Heerbann zusammen. Rohaja macht sich mit weiteren Truppen wenig später ebenfalls auf den Weg.

28. Praios 1032 BF: Franka Salva Galahan überbringt Invhers Zusage der Kaiserin. Invher bittet jedoch um weitere Zusicherungen zum Wohl ihrer Familie. Franka wird in Begleitung der Helden zurück zu Invher geschickt (Beginn des Abenteuers).

Ende Praios 1032 BF: Der Söldnerhaufen Leviatan setzt sich unter Meinhardts Führung in Marsch.

Anfang Rondra 1032 BF: Überfall auf Franka und die Helden. Sie geraten auf die Spur von Isoras Komplott.

Rondra 1032 BF: Das kaiserliche Heer vereint sich mit weiteren Reichstruppen in Abilacht. Franka überbringt Invher Rohajas Einwilligung. Invher sammelt ihre Gefolgsleute zum Bußgang.

ca. Mitte Rondra 1032 BF: Die Helden besiegen mit Unterstützung weiterer Kämpfer Meinhardts Söldnerhaufen. (Ende des Abenteuers)

16. Rondra 1032 BF: Der Bußzug bricht in Orbatal auf.

30. Rondra 1032 BF: Der Bußzug erreicht Abilacht. Invher unterwirft sich der kaiserlichen Gnade und wird in Verbannung geschickt. Der Albernia-Nordmarken-Konflikt ist beendet.

DURCH KRIEGSGEPLAGTES LAND

Der Krieg zwischen Nordmarken und Albernia hat einen tiefen Keil ins Reich getrieben: Brüder kämpften gegen Brüder, Familien wurden entzweit, Loyalitäten auf die Probe gestellt und allzu oft

bitter enttäuscht. Manch gute Seele ist unter der Last zerbrochen, sich gegen den Freund stellen zu müssen, weil sein Treueid es ihm befahl.

Es ist ein wichtiges Ziel der Helden, die Parteien, die in den vergangenen Jahren erbittert gegeneinander gekämpft haben, zu vereinen, um gemeinsam Isoras verbrecherische Pläne zu vereiteln und Unterstützer zu finden, um gegen den Söldnerhaufen Leviatan zu bestehen. Besatzer wie Einheimische kennen und verabscheuen Meinhardt, sind aber von tiefem gegenseitigem Misstrauen erfüllt. Weitere Anregungen zur Endphase des Krieges finden Sie in einem Hintergrundartikel im kommenden Aventurischen Boten.

DER ANTAGONIST:

MEINHARDT DER MORDBRENNER

Der mittel- und ruhmlose Ritter Meinhardt von Leihenhof (**Am Großen Fluss 41**) ist ein Nordmärker Adelspross und berüchtigt für seine Grausamkeit und Verschlagenheit. Er befehligt den Söldnerhaufen Leviatan (**Herz des Reiches 47**) und setzt für seinen Auftrag mehr als 50 Söldner ein (darunter 20 Berittene und ein Dutzend Bogenschützen). Darunter befinden sich sowohl erfahrene wie meisterliche Kämpfer, Meinhardt selbst ist nur ein kompetenter Kämpfer, er bevorzugt es, seine Gegner mit einer schieren Übermacht niederzuzwingen. Der Söldnerhaufen vermag etwa 20 Meilen pro Tag zurücklegen, beim Eilmarsch entsprechend mehr.

MARK ABILACHT

In Abilacht lagert ab Rondra das gemeinsame Heeraufgebot der Nordmärker und der Kaiserlichen, um sich mit weiteren Heeres-teilen zu vereinen. Die Helden begegnen nordmärkischen Patrouillen, die aufmerksam Geleitscheine prüfen und nach dem Woher und Wohin fragen.

Gerüchte um Invhers Vorhaben machen überall die Runde: Sie wolle sich ergeben, sagen die einen; sie plane, sich der Kaiserin zur Schlacht zu stellen und rechne mit einem großen Aufgebot der Thorwaler als Entsatz oder habe bereits einen Hinterhalt gelegt, wissen die anderen. Dann wieder heißt es, sie sei längst mit ihrem Gemahl geflohen – ins Horasreich oder zu den Thorwalern.

BARONIE GLYDWICK

Im südlichen Glydwick sind die Menschen nervös und ängstlich, besonders gegenüber Bewaffneten.

◆ **Baronin Vanora Herlogan:** Sie ist zwar eine Base des Havener Stadtvogts, hält aber dem Reich die Treue. Vanora ist tatendurstig, aber wenig erfahren und jederzeit persönlich bereit, die Helden in ihrer Mission mit bis zu 8 Waffenknechten (erfahrene Söldner) zu unterstützen. (Sie kommt im Kampf gegen Meinhardt um.)

◆ **Ritterstolz:** Die Helden retten einen stolzen albernischen Ritter (kompetent) aus einer Notlage: Der Kämpe zieht mit zwei Knap-pen (unerfahren) durch die Lande und hat einen Schwur getan, gegen Wegelagerer vorzugehen.

Seine Loyalität gilt dabei keiner Kriegspartei. Nun befindet er sich in einer brenzligen Situation – er hat sich trotz Verletzung acht unerfahrenen Strauchdieben gestellt. Nach seiner Rettung sieht er sich in der Schuld der Helden und begleitet sie fortan – ob diese wollen oder nicht.

BARONIE OTTERNTAL

Otterntal ist seit Kriegsbeginn umkämpftes Gebiet, viele Höfe sind niedergebrannt, die Felder verwildert und unbestellt. Viele Bewohner sind mit Sack und Pack in den Süden geflohen.

◆ **Baronin Melinde Neidenstein:** Die seit dem Krieg von Isora eingesetzte Baronin ist eine aufrechte nordmärkische Ritterin, die sich seit Jahren einen harten Kampf mit ihrem Gegner Bedwyr liefert. Sie herrscht auf Burg Turaca nahe Zweichen. Melinde ist bereit, die Helden mit bis zu 17 Waffenknechten (5 meisterliche Ritter und 12 erfahrene Gardisten) zu unterstützen ("Meinhardts Söldner sind ein ehrloser Haufen, aber bis an die Zähne bewaffnet!") – aber nur, wenn sie sicher ist, dass sich ihr Gegner dem Bußzug angeschlossen hat.

◆ **Baron Bedwyr ui Niamad:** Über das Schicksal des invhertreuen Barons herrscht Unsicherheit. Angeblich habe er sich mit Invher zerstritten, sich ihr aber nun wieder angeschlossen. Seine Gattin Sylmada hat sich auf einen herrschaftlichen Gutshof zurückgezogen und wird dort von etwa zwei Dutzend kompetenten Andergaster Söldnern belagert, die das auf sie ausgesetzte Kopfgeld einstreichen wollen. Einmal befreit, bestätigt sie das Gerücht um ihren Gatten und nimmt unter Tränen Melindes Aufgabaufforderung an: "Wir haben alles verloren. Aber Albernia soll weiterleben." Sie stellt den Helden fünf 'Drachenreiter' (erfahrene Gardisten) zum Kampf gegen Meinhardt zur Verfügung.

BARONIE JANNENDUCH

Jannenduch hält seit Kriegsbeginn die Treue zu Isora. In den nördlichen Wäldern liegt der Hauptort Jannenduch mit der gleichnamigen alten Burg, welche seit Einmarsch der Reichstruppen die letzte Bastion des invhertreuen Barons ist.

◆ **Baron Bran Aldewen:** Der junge Baron ist ein unsympathischer, aggressiver Miesling, der zwar von Isora als Baron bestätigt worden ist, aber mit ihren Plänen nichts zu tun hat. Brans Mutter wurde vor einigen Monaten vergiftet, angeblich von Invhertreuen (weshalb er als rachsüchtig gilt).

Bran ist der Kaiserin treu ergeben und unterstützt die Helden mit 15 erfahrenen Waffenknechten, sofern sie seinen Vogt Ewain entlarven.

◆ **Vogt Ewain von Dolbenstein:** Der ergraute Intrigant hält nur wenig von seinem unerfahrenen Baron. Er war bereits zu Bürgerkriegszeiten 1011 – 1013 BF ein Parteigänger Isoras, der auf ihren Druck hin Vogt von Jannenduch wurde und als einer von Isoras willigsten Handlangern für den Überfall auf Franka verantwortlich ist.

Ewain war es auch, der Brans Mutter vergiftete – es fiel ihm nicht schwer, die Tat Invhertreuen in die Schuhe zu schieben. Den unerfahrenen Bran hält Ewain für leicht beeinflussbar, weshalb der Vogt sich bald selbst an der Spitze der Baronie sieht. Dem Vogt unterstehen derzeit 10 erfahrene Söldlinge. Die Hälfte schickt er als Attentäter gegen Franka.

lagert – eine Strecke von etwa 100 Meilen. Die Reichslandstraße ist in einem erbärmlichen Zustand, was das Vorankommen beschwerlich macht. Heftige Sommergewitter und starker Regen erschweren den Bußgang zusätzlich – ein Zeichen Rondras, um die Bußfertigen zu prüfen?

Invher und ihre Getreuen legen diesen Weg zu Fuß zurück und benötigen dafür etwa zwei Wochen. Pro Tag kommen die Büsser höchstens 10 Meilen voran, meist weniger. Zelte müssen auf- und abgebaut werden, letzte Getreue schließen sich dem Zug an, und je nach Region bedrängt man die waffenlosen (und von keinen Bewaffneten begleiteten) Büssenden mit Schimpfworten oder Steinen oder hilft ihnen und spricht Mut zu.

VORSCHLAG ZUM ABENTEUERVERLAUF

Ein Auftrag im Geheimen

Die Helden befinden sich bereits beim Heer der Kaiserin. Dort werden sie von Graf Rondrian Paligan (*1005 BF, Reichsgroßgeheimrat, engagiert, handelt überlegt, **Herz des Reiches 170**) angeworben, um Franka Salva Galahan (*972 BF, geächtete Gräfin von Honingen, Tochter einer Halbfelfe, aber ohne magische Fähigkeiten, wünscht sich ein geeintes Albernia zurück im Reich, **Am Großen Fluss 168**) Geleitschutz zu geben, die Kaiserin Rohajas Zugeständnis Invher überbringen soll. Rondrian fürchtet um die Sicherheit seiner Unterhändler: Vage Hinweise deuten auf einen möglichen Anschlag hin – dies würde bedeuten, dass jemand von den geheimen Plänen Rohajas weiß.

Die Anwerbung erfolgt höchst diskret. Rondrian weist die Helden soweit es nötig ist in die Pläne ein. Grund, den Friedensschluss zu vereiteln, haben vor allem Jast Gorsam und Isora von Elenvina (oder beide zusammen). Rondrian glaubt, dass sich der Herzog eine solche Blöße nicht geben würde. Isoras Verhalten in den letzten Wochen (erst Abkehr von Jast Gorsam und Werbung um Rohajas Gunst, dann doch im Heerzug des Herzogs) ist dagegen nur schwer zu deuten. Ebenso wenig ist auszuschließen, dass eine dritte, noch unbekannte Partei Nutzen aus dem Scheitern des Friedens und dem damit verbundenen Gesichtsverlust der Kaiserin ziehen könnte.

Diskretion ist für die Ausführung des Auftrags unerlässlich (weshalb sich Rondrian auch an die Helden wendet). Würden Kaiserliche Truppen die geächtete Franka begleiten, würde dies Fragen aufwerfen. Auch scheint es geboten, möglichst unauffällig zu agieren, solange man nicht weiß, ob wirklich ein Anschlag geplant ist und wer dahinter steckt. Der Graf gibt den Helden verschiedene gesiegelte Schreiben mit, die den Träger als Boten der Kaiserin oder als Sonderermittler des Reichsgroßgeheimrates ausweisen. Die Helden sollen sich jedoch genau überlegen, wem sie sich wie offenbaren. Für den Fall, dass es notwendig werden sollte, sichert er ihnen militärische Hilfe zu.

Der Überfall

Der Überfall auf die Gruppe findet in der Baronie Otterntal statt, in einem Wald östlich des gleichnamigen Städtchens. Aus einem Hinterhalt schießen fünf gedungene Mordbuben (erfahrene Söld-

INVHERS BUßWEG

Königin Invher beginnt ihren Bußweg in der Baronie Orbat und zieht über die Baronien Jannenduch, Otterntal und Glydwick bis in die Mark Abilacht, wo das Heer der Kaiserlichen

ner) mit Armbrüsten. Dabei stürzen getroffene Pferde und reißen ihre Reiter aus dem Sattel. Den Helden sollte es aber dennoch gelingen, Franka zu schützen und die Angreifer zu besiegen. Verhören die Helden einen der überlebenden Söldner, erfahren sie, dass diese in Diensten von Ewain von Dolbenstein stehen, Vogt der Nachbarbaronie Jannendoch. Ihnen wurde vom Vogt eine hohe Belohnung versprochen, wenn sie "die Reichsfeindin und Geächtete Franka Salva Galahan beseitigen". Franka beschließt, dass die Helden unverzüglich den Spuren gen Jannendoch folgen sollen, um herauszufinden, welche Drahtzieher hinter dem Anschlag stecken. Sie selbst wird allein weiterreisen, um Invher die wichtige Nachricht zu überbringen. Bestehen die



Helden darauf, zuerst Franka sicher ans Ziel zu bringen, warnt sie noch einmal deutlich, dass damit wertvolle Zeit vertan würde, die wahre Intrige aufzudecken: "Besser, ich scheitere, als dass wir eine größere Katastrophe unabgewendet belassen. Eilt euch, wir sehen uns in Orbatall!"

ALTERNATIVES VORGEHEN

Sollten die Helden darauf bestehen, Franka zunächst sicher zu Invher zu geleiten, verlieren sie etwa vier Tage, kommen aber einem anderen Teil der Verschwörung auf die Schliche: Im Gefolge Invhers befindet sich Isoras Spion (den Sie frei ausgestalten können). Er soll dort Zwietracht säen und notfalls auch die geächtete Königin ermorden (was er aber nur ungern tun würde, weil er zu Recht befürchtet, sich dafür selbst opfern zu müssen). Den Helden gelingt es, den Spion zu entlarven. Von ihm erfahren sie, dass ein Söldnerheer den Bußzug überfallen und möglichst viele Teilnehmer – darunter auch Invher – töten soll. Invher bittet sie um Albernias und des Friedens willen, Meinhardt so lange wie möglich aufzuhalten.

DER ÜBLICHE VERDÄCHTIGE

In Jannendoch ist Baron Bran Aldewen just damit beschäftigt, die Stammburg seines invhertreuen Gegenspielers Kjaskar Knallfaust (ein Thorwaler) zu belagern. Der Baron weiß nichts über den Überfall, aber ebenso wenig ahnt er, dass sein Vogt ihn hintergeht – weswegen er auch zunächst nicht bereit ist, Auskunft zu geben, wo dieser zu finden ist. Etwaigen Anschuldigungen begegnet er verständnislos bis ärgerlich – je nach Auftreten der Helden. Durch geschickte Befragung und eine entsprechend gute Menschenkenntnis sollte den Helden dämmern, dass sie es zwar mit einem unangenehmen Zeitgenossen zu tun haben, dass dieser aber nicht in die Intrige verwickelt ist.

Nichtsdestotrotz ist der Baron mit seinen Soldknechten ein wertvoller Verbündeter. Bran zeigt sich geneigt, sich den Helden anzuschließen, wenn sie ihm bei der Einnahme der Burg helfen (dort hält nur noch eine Scheinbesatzung die Stellung, da sich Baron Knallfaust dem Bußgang angeschlossen hat). Oder aber es wird Zeit, ihn mit dem kaiserlichen Siegel unter Druck zu setzen.

Schließlich offenbart er, dass sein Vogt über 10 Söldner gebietet, mit denen er ein Versteck von Widerständlern im Süden der Baronie ausheben sollte.

KAMPF GEGEN DEN VOGT

Eine Zeitlang irren die Helden durch die Baronie, bevor sie den verborgenen Schlupfwinkel Dolbensteins finden: ein kleines, aber stark befestigtes Palisadenfort im dichten Wald – bis vor kurzem

ein Widerstandsnest der Invhertreuen, das der Vogt eingenommen hat. Der Vogt hat erst jetzt durch einen Späher erfahren, dass das Attentat gescheitert ist und dass ihm 'Spürhunde' (Ihre Helden) auf den Fersen sind. Deshalb hat er sich nun aus Panik selbst in dem Fort mit seinen restlichen 5 erfahrenen Söldnern und vier Überläufern verschanzt.

Sobald seine Situation ausweglos ist, versucht Ewain freien Abzug für sich aushandeln – und verrät dafür seine heimliche Auftraggeberin: Isora von Elenvina (+)! Ewain bestätigt, dass der Mord an Franka nur "Beiwerk eines viel größeren Vorhabens" sei (+): Angeblich würde zu dieser Stunde ein Attentat auf Kaiserin Rohaja vorbereitet (–)!

Tatsächlich versucht der Besiegte mit dieser Lüge, die Helden auf eine falsche Spur zu schicken, um Isoras Pläne so noch zu retten. Die Helden können die Lüge mittels Magie, Liturgien oder *Menschenkenntnis* aufdecken. Sollten die Helden ihm tatsächlich Glauben schenken, gerät dessen Hauptfrau jedoch in Gewissensnöte und gibt verzweifelt die Wahrheit preis: "Ihr kommt zu spät: Der Leviatan ist bereits entsandt, und niemand wird sich ihm entgegenstellen können. Euch bleibt keine Zeit mehr, Meinhardts Söld-

ner zu hindern, Invher und ihre Sippe zu erschlagen, wie es sich für Geächtete gehört!"

DIE SUCHE NACH VERBÜNDETEN

Je nachdem, wie schnell die Helden bislang agiert haben, bleibt ihnen vermutlich noch höchstens eine Woche Zeit (eher weniger), um den Leviatan aufzuspüren und gleichzeitig ausreichend Verbündete zum Kampf zu sammeln.

Meinhardt und seine Söldner haben die Hügel westlich von Abilacht als Ort für den Überfall auserkoren und schon seit geraumer Zeit die Reichslandstraße verlassen. In Orbatal sammelt Invher ihre Getreuen zum Bußgang – diese Nachricht erreicht die Helden durch Gerüchte in der Baronie.

Eventuell muss sich die Gruppe aufteilen, um in den umliegenden Baronien genügend Verbündete zu sammeln – und das in der Kürze der Zeit. Wer sich potentiell bereit findet, sich den Helden im Kampf gegen Meinhardt anzuschließen, finden Sie in der Zusammenstellung am Anfang des Abenteuers. Ebenso könnten die Helden nun auf Rondrigans versprochene militärische Unterstützung der Kaiserlichen zurückgreifen – wenn sie schnell genug Nachricht nach Abilacht senden können.

Vergessen Sie nicht, zum Finale hin noch einmal den Zeitdruck zu erhöhen. Dabei stehen Ihnen zögerliche Barone ebenso als Mittel zur Verfügung wie die Reisegeschwindigkeit von Meinhardts Leviatan, der durchaus auch zu Eilmärschen bereit ist. Eventuell müssen die Helden sogar dessen Vorankommen erschweren, um ihren Verbündeten genug Zeit zu geben, rechtzeitig einzutreffen.

KAMPF GEGEN DEN LEVIATAN

Wie und wann die Helden und ihre Verbündeten Meinhardt und seine Söldner stellen, überlassen wir Ihnen und den Vorlieben und Fähigkeiten Ihrer Gruppe. So könnten sie beispielsweise den Leviatan in einen Hinterhalt locken oder aber sich den Söldnern in offener Schlacht stellen.

Sollte es den Helden nicht gelingen, die Söldner zu stellen, bevor diese den Bußzug erreichen, mag es den Helden noch gelingen, als rettende Kavallerie einzugreifen: Sie kommen just hinzu, als der Bußzug vom Leviatan aussichtslos umzingelt wurde und ein Massaker droht – ein Frevel an den Göttern, denn wer sich auf einen Bußgang unter Tsas Segen begibt, steht unter ihrem Schutz.

Nach dem Sieg über den Leviatan finden die Helden beim Anführer des Söldnerhaufens die Bestätigung, dass Gräfin Rhianna Conchobair seine Auftraggeberin war. Es steht Ihnen frei, Meinhardt in der Schlacht zu Tode kommen zu lassen. Er wird im offiziellen Aventurien keine Erwähnung mehr finden. Sollten die Helden ihn gefangen nehmen, gesteht er alles und wird anschließend hingerichtet.

AUSKLANG

Der Erfolg der Helden führt dazu, dass Kaiserin Rohaja Fürstin Isora noch im Heerlager in Ketten schlagen lässt. Gräfin Rhianna soll in Honingen ebenso verhaftet werden, allerdings ist sie unmittelbar nach dem misslungenen Attentat auf Franka bereits spurlos verschwunden – und hat damit auch ihre Mutter verraten. Unter ihrer persönlichen Korrespondenz findet sich ein Schreiben Isoras, das sie anweist, Söldner anzuheuern, um den Bußgang zu sabotieren.

Fürstin Isora wird sich für ihre Schandtaten vor dem Reichsgericht verantworten müssen, der Tod unter dem Schwert ist ihr gewiss.

Für ihre Mühen im Kampf um ein friedliches Ende des albernischen Unabhängigkeitskriegs haben sich Ihre Helden – je nach Verlauf des Abenteuers – bis zu **300 Abenteuerpunkte** sowie *Spezielle Erfahrungen* in *Kriegskunst*, *Staatskunst* sowie weiteren stark beanspruchten Talenten redlich verdient.

Was die Helden dagegen im Reich selbst bewirkt haben, können sie dann im Artikel "Das Reich ist wieder eins!" auf Seite 1ff. im inneraventurischen Teil dieses Boten nachlesen.

MEISTERINFORMATIONEN ZUM ENDE DES ALBERNIA-PORDMARKEN-KONFLIKTS

HINTERGRÜNDE ZUM BUßGANG

Invhers Bußgang ist Folge der Ereignisse, die im *Aventurischen Boten* 134 (Seite 1ff.) und 135 (Seite 1f. im Ingame-Teil) ihren Anfang nahmen. Die Verhängung der Aberacht auf dem Hoftag 1031 BF hatte die albernische Königin in eine ausweglose Situation manövriert: Selbst treue Verbündete und Vasallen wandten sich von ihr ab, darunter Reto Helman, ehemaliger Oberst der Abilachter Reiter, Graf Fenwasian von Winhall sowie etliche Barone, die zuvor als invhertreu galten, nun aber um Leib, Lehen und Seelenheil fürchteten. Nur wenige standen auch weiterhin loyal zu ihrer Königin – zu wenige, um den Sieg über das Reich zu erringen, und dennoch so viele, dass man in einer letzten verzweifelten Schlacht den Kaiserlichen noch hätte schwere Verluste beibringen können.

Dass es dazu nicht gekommen ist, markiert einen besonderen – und lange ersehnten – Erfolg in der krisengeschüttelten Regentschaft Kai-

serin Rohajas. Mit Invher ni Bennains Kapitulation macht Rohaja die Unbedachtheit, das mangelnde Gespür und Fingerspitzengefühl in den Angelegenheiten des Reiches ein Stück vergessen, verlischt allmählich der Nimbus der Unerfahrenheit, der lange eine schwere Hypothek war.

Es war keineswegs Invhers Idee gewesen, sich der Kaiserin bedingungslos zu unterwerfen. Vielmehr hatten ihr Unterhändler in Rohajas Namen kurz nach Verhängung der Aberacht und noch bevor sich die kaiserlichen Truppen in Marsch setzten, im Geheimen das Angebot unterbreitet, zu den nun verkündeten Bedingungen weiteres Blutvergießen zu verhindern.

Man darf getrost davon ausgehen, dass nicht die Kaiserin allein Baumeisterin dieses Sieges war, sondern dass darin vielmehr die Handschrift ihrer engsten Berater zu lesen ist, darunter Reichsgroßgeheimrat Rondrigan Paligan, Reichskanzler Hartuwal vom Großen Fluss

und Markvogt Barnhelm von Rabenmund. In Franka Salva Galahan fand man schließlich eine geeignete Anwältin für den Frieden, der es zu verdanken ist, dass Invher ni Bennain zum Einlenken gebracht werden konnte.

ALBERNIA NACH DEM KRIEG

Die albernische Königin hat persönlich alles verloren: Krone, Heimat und Freiheit. Ihr Gemahl Romin Galahan von Kuslik hat sie nicht einmal mehr zum Bußgang begleitet.

Doch zugleich hat sie viel gewonnen – mehr, als selbst ihre optimistischsten Befürworter zu hoffen wagten, nachdem die Aberacht ausgesprochen war. Die Familie Bennain wird ihr Lehen behalten, auch wenn Albernia nun wieder als Fürstentum der Kaiserkrone untergeordnet wird. Auch das ein umsichtiger Zug, denn die Familie Bennain, und insbesondere Idra, König Cuanus Gattin, erfreut sich selbst unter denjenigen Albernern, die reichstreu sind, großer Beliebtheit. Nichtsdestotrotz wird es eine schwere Aufgabe werden, das kriegsgebeutelte Land zu neuer Blüte zu bringen.

Zudem stellt sich die Frage, wie die albernischen Lehen verteilt werden. Bedingt durch den Krieg sind etliche Lehen an reichstreu Adlige, Albernier wie Nordmärker, neu vergeben worden. Mit ihrem Kniefall erheben nun die alten Herren oder ihre Erben Anspruch auf ihr angestammtes Land. Hier gilt es gerechten Ausgleich zu finden, beispielsweise, indem vakant gefallene Lehen als Entschädigung vergeben werden.

Dass die Kaiserin der neuen Regentin mit Rondrigan Paligan einen kaiserlichen Berater zur Seite gestellt hat, ist ein deutliches Signal an die Albernier, jegliche Separationsgedanken aufzugeben und interne Zwistigkeiten hintanzustellen. Rohaja verlangt unmissverständlich, dass Albernia einig und treu zur Krone steht und sein Scherflein beim Kampf gegen die Feinde des Reiches beiträgt. Allerdings wird der Großheimrat nicht ständig in Albernia weilen, zu wichtig sind seine sonstigen Pflichten. Er wird das Fürstentum aber in regelmäßigen Abständen inspizieren.

Eine ausführliche Spielhilfe zum Ende des Albernia-Nordmarken-Konflikts finden Sie in der nächsten Ausgabe des Aventurischen Boten.

ROHAJA UND JAST GORSAM

Mit ihrem Triumph hat Rohaja gleich mehrere Fliegen mit einer Klappe geschlagen. Vor allem ist der unselige Bürgerkrieg endlich beendet, der das Reich nachhaltig geschwächt hat. Nun kann man sich endlich den Zielen zuwenden, die dringlich der Aufmerksamkeit der Kaiserin bedürfen: der Befriedung der Wildermark, der Lösung der almadanischen Frage und – als hoffentlich nicht zu fernes Ziel – dem Sieg über die Heptarchen und Rückeroberung der besetzten Gebiete.

Dem Adel hat Rohaja durch ihr schnelles und rigoroses Handeln endlich die Tatkraft unter Beweis gestellt, die man von einer Kaiserin erwartet, zugleich aber auch Umsicht und Klugheit bewiesen. Das zeigt sich insbesondere in ihrem Umgang mit Jast Gorsam vom Großen Fluss, dem Herzog der Nordmarken – auf der einen Seite ihr wichtigster Vasall und unerlässlicher Verbündeter, auf der anderen Seite eine nicht zu unterschätzende Macht, die der Krone selbst gefährlich werden könnte. Rohaja konnte es nicht dulden, dass er als uneingeschränkter Sieger aus dem Krieg hervorgeht und in der Lage gewesen wäre, der Krone jedwedes Zugeständnis – bis hin zur Herrschaft über Albernia – abzufordern. Aber sie hatte auch nicht wagen können, den mächtigen Herzog zu düpieren, der immerhin in jener schweren Zeit, in der die Kaiserin verschollen war, die Zügel fest geführt und das Reich verteidigt hatte und dessen Feindschaft das Reich nicht überstehen würde. Mit der Belehnung seines Enkels Hagrobald vom Großen Fluss hat Rohaja etwaigen

Protesten des Herzogs den Wind aus den Segeln genommen. Mögen seine Aufwendungen im albernischen Krieg auch größer gewesen sein, mag er sich erhofft haben, sich einen großen Batzen Kriegsbeute einzuverleiben – der Adel des Reiches dürfte nach Hagrobalds Belehnung kaum davon zu überzeugen sein, dass die Kaiserin den Herzog ungerecht behandelt habe. Und ohne eine schlagkräftige Allianz wird es dem Herzog kaum gelingen, den Druck auf Rohaja zu vergrößern. Nicht zuletzt deshalb wird er künftig seine Bemühungen verstärken, sein Mündel Swantje von Rabenmund bei der anstehenden Rückeroberung der Wildermark zu platzieren. Wenn es ihm gelänge, die Erbin des darpatischen Fürstenthrons wieder an die Macht zu bringen, wäre das eine loyale Verbündete, die sich den Wünschen des Herzogs kaum verwehren könnte.

Ob man die Grafschaft Großer Fluss, die erst durch den Krieg geschaffen worden und kürzlich vakant gefallen war, künftig getrost als nordmärkische Enklave im albernischen Land betrachten kann, muss einstweilen offen bleiben. Zwar gilt der Enkel des Nordmärkers als unverbrüchlich loyal zu seinem Hause, andererseits wäre er nicht der Erste, der unter der Last einer doppelten Loyalität ins Schlingern geraten würde.

ISORAS SCHICKSAL

Große Verliererin in diesem Spiel ist Isora von Elenvina, die sich mit ihrem neuerlichen Wortbruch selbst ihr Grab geschaufelt hat. War ihre offene Anklage gegen den Herzog der Nordmarken auf dem Reichskonvent in Weidleth (siehe *Aventurischer Bote* 134) noch ein verzweifelter Manöver, um den eigenen Einfluss zu wahren – der Versuch, Invher ni Bennains Bußgang auf eigene Faust zu vereiteln, war ein letzter, ein fataler Fehler (siehe das Szenario *Am seidenen Faden* auf den Seiten 9ff. in dieser Ausgabe des *Aventurischen Boten*).

Mit ihrer Anklage gegen den Herzog hatte Isora den Versuch gemacht, sich von ihrem Gönner Jast Gorsam zu distanzieren, wohl wissend, dass die Kaiserin sich nicht geneigt zeigen würde, die Krone Albernias nach dem Sturz Invhers einer Parteigängerin – oder sollte man besser sagen Mirhamionette – des Nordmärkers zu übergeben.

Der Plan, den Isora mit Billigung des Herzogs verfolgt hatte, war indes nicht aufgegangen: Zwar hatte es Isora verstanden, sich damit von Jast Gorsam in einer öffentlichen Scharade zu distanzieren, nicht aber zugleich das Vertrauen der Kaiserin für sich zu gewinnen. Diese Erkenntnis mag die einst so klug agierende Frau womöglich auch zu ihrer Verzweiflungstat bewogen haben, Invhers Bußgang zu verhindern – und damit Hochverrat zu begehen. Dass Isora unwillentlich der Kaiserin damit einen Gefallen getan hat, mag ihr in den einsamen Stunden der Haft dämmern: Hätte sie sich an die Abmachungen gehalten und wie verabredet an der Seite des Herzogs gefochten, wäre es Rohaja schwer gefallen, die Familie Ulaman unbeachtet zu lassen – auch wenn es sicher nicht die Fürstenwürde Albernias gewesen wäre, die zur Disposition gestanden hätte. Nun ist Rohaja der unangenehmen Entscheidung entledigt, Isora den Fürstentitel zu nehmen und ihr einen adäquaten Ersatz zu bieten, um nicht als ungerecht dazustehen.

Das Schicksal Isoras steht fest: Ihr wird der Prozess als Hochverräterin gemacht werden, ihr Ende unter dem Richtschwert des Henkers ist unabwendbar. Mit ihrem Tod erlischt der Anspruch ihrer Blutlinie auf jedwede Titel und Lehen im Reich, die jemals Isora gehörten.

Die intrigante Rhianna Conchobair dagegen hat den Braten rechtzeitig gerochen und befindet sich bereits auf der Flucht. Als Geächtete wird sie sich Zeit ihres Lebens nicht im mehr im Mittelreich blicken lassen können.

Michelle Schuefel

PATRIZIER UND DIEBESBANDEN

von Björn Berghausen

Die Ende August 2009 erscheinende Spielhilfe **Patrizier und Diebesbanden**, die sehr treffend als »Drei-Städte-Spielhilfe« angekündigt und erwartet worden war, wird mehr enthalten als drei detailliert beschriebene Schauplätze Aventuriens. Denn das Thema des Bandes ist das Rollenspiel in Städten – sowohl ganz allgemein als auch speziell in drei ausgewählten Städten. Eigentlich kommt mit **Patrizier und Diebesbanden** somit eine Genrespielhilfe zum Thema Stadt heraus – Grund genug, einmal in die Konzeption und den Inhalt Einblick zu gewähren.

DIE STADT ALS ABENTEUER

»Mit Städten ist es wie mit Menschen: Der erste Eindruck bleibt haften.«

—Ausspruch des ehemals kaiserlichen Marschalls Helme Haffax während des Tobrien-Feldzuges

Mit der **Havena-Box** erschien schon 1985 eine erste Spielhilfe, die eine Stadt im Detail vorstellte und als Abenteuerschauplatz illustrierte. Allerdings konzentrierte sich damals die Information im Wesentlichen auf die Beschreibung einzelner Gebäude, während die Stadt als Ganzes, als sozialer Raum, als Interaktionsfeld und Abenteuerbiotop, weitgehend ausgeblendet blieb.

Seither sind Städtebeschreibungen fester Bestandteil der Regional-Spielhilfen geworden und nehmen von Fall zu Fall mal mehr, mal weniger Raum ein. Dabei sind es oftmals nicht allein Bedeutung und Größe der Stadt, die darüber entscheiden, wie viel Platz ihr zugestanden wird, sondern die Eigenheiten des Publikationsprozesses – schließlich mussten zahlreiche bedeutende Städte wie Fasar oder Khunchom auf das Erscheinen der grünen Regional-Spielhilfen warten, ehe sie sich in gebührenderem Umfang entfalten konnten. Auch Stadtabenteuer sind seither viele erschienen – von **Seuche an Bord** (Havena) bis **Esche und Kork** (Honning). Eine Spielhilfe, die den Meister bei der Darstellung einer Stadt unterstützt und Hilfestellung für das gesamte Genre Stadtabenteuer leistet, stand jedoch bis zum heutigen Tage aus.

DIE STADT IM HELDENLEBEN

»Muradhis wusste nun: Der Mörder kannte die Umgebung und die Verhältnisse genau; er konnte nur über den Hinterhof der Karawanserei herangeschlichen sein; er musste sein Opfer vorher gekannt und es im Geschäft getroffen haben – und er musste noch in der Stadt weilen, da er die Mauern während des Sandsturms nicht überwunden haben konnte. Also begab sich Muradhis auf die Suche.«

—Die Märchen von Muradhis al'Kerim, dem reichen Sagenschatz des Haimamuds Yusuf al'Hirad zugeschrieben, Perricumer Neubearbeitung 1009 BF

Mit der vorliegenden Städte-Spielhilfe werden neue Wege beschritten, denn der erste Teil liefert einen Baukasten für das Spiel in Städten – als Handwerkszeug für den Spielleiter. Zahlreiche Tipps und Tricks sind durch die 'Maske der Meister' gekennzeichnet und helfen dem Spielleiter, die Stadt lebendig werden zu lassen: Denn der Meister hat es in der Hand, das Gewühl der Menge darzustellen, die vielen verschiedenen Menschen, die eine Stadt erst zur Stadt machen! Die Menschenmassen, das Stimmengewirr und die Illusion der Bewegung sind darum zentrale Abschnitte der Spielhilfe.

Helden werden sich im Laufe ihres Lebens in den unterschiedlichsten Städten Aventuriens aufhalten. Der Raum Stadt wird in nahezu jedem Abenteuer betreten. Die Motivationen sind dabei höchst unterschiedlich: Ein Stadt kann sowohl Hintergrund des Heldenlebens und Herkunftsort sein als auch Machtbasis oder Rückzugsort zwischen den Abenteuern. Der städti-

sche Markt ist die erste Bezugsquelle für alles, was ein Held braucht. Die Bewohner der Städte sind Informationsgeber, zum Teil Spezialisten, wie man sie nirgendwo anders antrifft: Gelehrte und Geweihte, Schwertmeister und Meisterschmiede, Bibliothekare und Forscher, Künstler und Fernhändler. Das Vergnügungsangebot im städtischen Milieu ist unvergleichlich – viele Zerstreuungen lassen sich nur hier finden!

Auf der Durchreise werden Städte von Heldengruppen aufgesucht, um Vorräte aufzufrischen, Informationen einzuholen, in Herbergen zu übernachten und Waffen zu reparieren.

Städte können aber auch mehr sein als nur Durchgangsstation auf der Reise: Sie können das Abenteuer selbst darstellen.

AUSGEWÄHLTE THEMEN DER SPIELHILFE

»Manchmal genügt es schon, auf der falschen Straßenseite zu gehen oder beim falschen Krämer einzukaufen – und schon hast du dir Feinde gemacht, von denen du nichts gehast hast!«

—häufig zu hören in Mengbilla, zeitgenössisch

◆ Die Stadt im Abenteuer: So viele Ecken! – Wie man mit dem engen Raum umgeht und welche Chancen der Weg in die Höhe (Obergeschosse und Dächer) und Tiefe (Keller, Katakomben, Kanäle und Kavernen) bietet.

◆ Entstehung von Stadttypen und Lage in der Landschaft – Wie Städte einander gleichen und sich voneinander unterscheiden, und wie man Stadtpläne am Spieltisch einsetzen kann.

◆ Die Stadt ist dynamisch – Wie viele Menschen zusammenkommen, Spannungen auftreten und wie man sie konstruieren, erklären und nutzen kann.

◆ Vorurteile vor und hinter der Mauer – Leben ohne die Freuden des Land-Lebens, städtische Professionen und der Einsatz des Talentes Gassenwissen.

◆ Stadtluft macht frei – Die Stadt als Rechtsraum; Gesetze, Gesetzmäßigkeiten und was sie für das Stadtabenteuer bedeuten.

◆ Die Stadt als Bühne: Dramatisierung – Wie man sich die Einheit von Ort und Handlung zu Nutze machen kann und wie die Zeit im Abenteuer eine eigene Rolle übernimmt.

◆ Gesichter einer Stadt – Baukasten für das Gesicht in der Menge, ein Spezialkasten für Wirte und Wirtinnen.

◆ Na toll: Die Gruppe teilt sich – Wieso sich die Gruppe in der Stadt immer teilt und wie der Spielleiter spielend damit umgehen kann.

Das erste Kapitel des Bandes wird abgerundet durch eine Vorstellung jener Orte in aventurischen Städten, die universell charakteristisch sind und in den Abenteuern immer wieder wichtig werden, vom Stadttor bis zum Marktplatz, vom Badehaus zum Boronanger. Sie werden mit spieltauglichen Vignetten präsentiert: jeweils eine typische Szene, die am Spieltisch Verwendung finden kann. Es folgen allgemeine Informationen zum Typischen und zum Besonderen der jeweiligen Orte und schließlich Tipps zum Einsatz innerhalb des Abenteuers.

DREI STÄDTE SOLLT IHR SEIN

»Wir sollen den Mann in einer Kneipe namens Talergrab treffen, dort gibt er uns dann den Auftrag. Die Parole ist 'Stoerrebrandt'. Nein, ich weiß nicht, wieso er diese Lösung ausgesucht hat.«

—gehört vom Wortführer einer kleinen Gruppe Fremder in den Gassen Gareths, zeitgenössisch

VORSCHAU AUF PEVERSCHEIPUNG

Der zweite Teil der Spielhilfe befasst sich mit drei exemplarischen Städten: Riva, Angbar und Mengbilla. Die Wahl fiel auf diese Städte, weil sie drei Klimazonen präsentieren und unterschiedliche Kulturkreise bedienen: Norden, Mitte und Süden. Zudem befinden sich all jene drei Städte auf der Schnittmenge von Spielhilfen: Riva schlägt die Brücke zwischen **Unter dem Westwind, Reich des Roten Mondes, Land des Schwarzen Bären** und der kommenden Spielhilfe zum hohen Norden. Angbar verbindet **Am Großen Fluss, Herz des Reiches und Angroschs Kinder**. Mengbilla schließlich berührt **In den Dschungeln Meridianas, Raschtuls Atem und das Reich des Horas**.

Alle drei Städte sind von mittlerer Größe und weisen zudem weitere gemeinsame Merkmale auf: Sie besitzen etliche Akademien und Schulen (für Heldenhintergrund und Professionen), haben eine ganz eigene Verzahnung mit dem Umland, sind – im Falle von Mengbilla und Riva – Hafenstädte, besitzen eine wechselvolle Geschichte und sind bereits bekannt genug, um auf Vorstellungen aufbauen zu können.

Der Band kehrt zu den ausführlicheren Stadtbeschreibungen zurück, weil diese es Meister und Spielern erleichtern, sich ein Bild von der Stadt zu machen, in sie einzutauchen und sie mit Leben zu erfüllen. Dabei bleibt genug Spielraum für eigene Setzungen, so dass man nicht eine zu große Beschreibungsichte befürchten muss.

An die Rundgänge durch die Stadt, die Beschreibung der bedeutsamsten Örtlichkeiten und der für die Stadt und/oder das Abenteuer wichtigen Persönlichkeiten schließen sich Geheimnisse und Mysterien an – solche, die Einheimischen oder Helden mit der Herkunft aus Riva, Angbar oder Mengbilla bekannt sind, und solche, deren Aufdeckung oder Enträtselung Stoff für Abenteuer bietet.

RIVA – DER TRAUM VOM REICHTUM

»Wenn der stürmische Firunsatem schneesichere Wolken über den Golf von Riva treibt, wenn grimmer Frost gar den Lauf des Kvills zum Erstarren bringt und sich die Dächer unter hohen Hauben aus Schnee ducken, dann scheint die sonst so muntere Stadt wie ausgestorben. Die Winter sind seit Gloranas Herrschaft noch bitterer geworden.«

—aus einem Brief des Kaufherrn Eslam Kyperloff aus Ouvenmas, 1025 BF

Riva erlebte nach Phexens Sternenregen, dem Rückgang des Eises und nach den Entdeckungen im Riedemoor einen Goldrausch, der die Stadt nicht zu ihrem Besten verändert hat.

Doch an den Bruchkanten zwischen der alten Ordnung und der Dynamik der Zugezogenen spielen sich Abenteuer ab: Riva pendelt zwischen Tradition und Faustrecht. Im Norden ist Riva die einzige Stadt weit und breit und fungiert so als Schnittstelle zu zahlreichen Kulturen, es besitzt einen Hafen in die Welt und eine Magierakademie. Der Mix der Kulturen vereint Svelltaler, Nivesen, Bornländer, Thorwaler, Goblins und Elfen.

Zur Stadt an der Kvillmündung existierte bisher nur wenig Material – aber der Umgang mit einigen Setzungen aus dem Computerspiel **Schatten über Riva** erwies sich als reizvoll.



Blick vom See auf Angbar

schensee, zeitgenössisch

ANGBAR – DIE EHERTE

»Musterstadt, dass ich nicht lache! Letzten Winter sind sieben Kinder im Bettelgraben vor den Toren verhungert, und ein Brunnenputzer ist elend im Unrat der Kanalisation ersoffen. Keiner der ach so ehrbaren Handwerksmeister, Ackerbürger und Pfeffersäcke hat sich darum geschert. (...) Musterstadt der Selbstgerechtigkeit, das mag stimmen!«

—Aussage eines nicht näher benannten Exilbeilunkers in Bar-

Für Angbar sprachen die zentrale Lage im Mittelreich, der Beispielcharakter der Reichsstadt für die typische Stadtverfassung der mittleren Regionen sowie der Kulturmix von Menschen und Angroschim in der Stadt. Alternativ wurden Perricum und Rommilys diskutiert, die allerdings beide zu eng mit der sich wandelnden Geschichte Aventuriens verbunden sind (Stichwort "lebendige Geschichte Aventuriens"), wohingegen Angbars Fahrwasser der nahen Zukunft eher ruhig sind.

Der Feuersturm des Alagrimm, der den halben Kosch zerstörte, hatte auch große Teile Angbars in Schutt und Asche gelegt, was den Wiederaufbau nötig machte – und ermöglichte. Die Stadt zwischen Koschbergen und Angbarer See hat ihr Antlitz seit Erscheinen der letzten Regionalspielhilfe erheblich verändert.

MENGBILLA – IM ZEICHEN DES HAIFISCHS

»In Mengbilla gilt das Gesetz des Stärkeren, und wer nicht aufpasst und einem der Mächtigen in die Quere kommt, findet sich schneller an einer Ruderbank angeketet wieder, als er Bürgerbrief sagen kann.«

—Gerücht, das man überall an der Westküste aufschnappen kann

Mengbilla bietet ein einzigartiges Gemisch verschiedener Völker, Sitten und Sprachen: ein mittelgroßer Stadtstaat mit kleinem Umland und einem raffiniertem Bürgerrecht. Es herrscht das Recht des Stärkeren – und das per Gesetz. Kaum irgendwo sonst ist der Aufstieg vom Bettler zum Handelsmagnaten so leicht möglich, und der Abstieg vom Magnaten zum Bettler so wahrscheinlich. Das alles prädestinierte die Stadt für die Spielhilfe, zumal sie ein halbwegs unbeschriebenes Blatt war, aber in **Masken der Macht** aktueller Abenteuerschauplatz.

Die auf die Gilden der Stadt aufgeteilte Macht ist eine hervorragende Plattform für Intrigen, subtile Verteilungskämpfe, Klientelpolitik, Verrat und Unterwanderung, für Machtspiele und Hinterzimmerdiplomatie – also für Stadtabenteuer im Haifischbecken. Mit Mengbilla wird auch das Thema "Gewalt in der Stadt" abgerundet, das in den drei beispielhaften Städten unterschiedliche Punkte einer Skala repräsentiert:

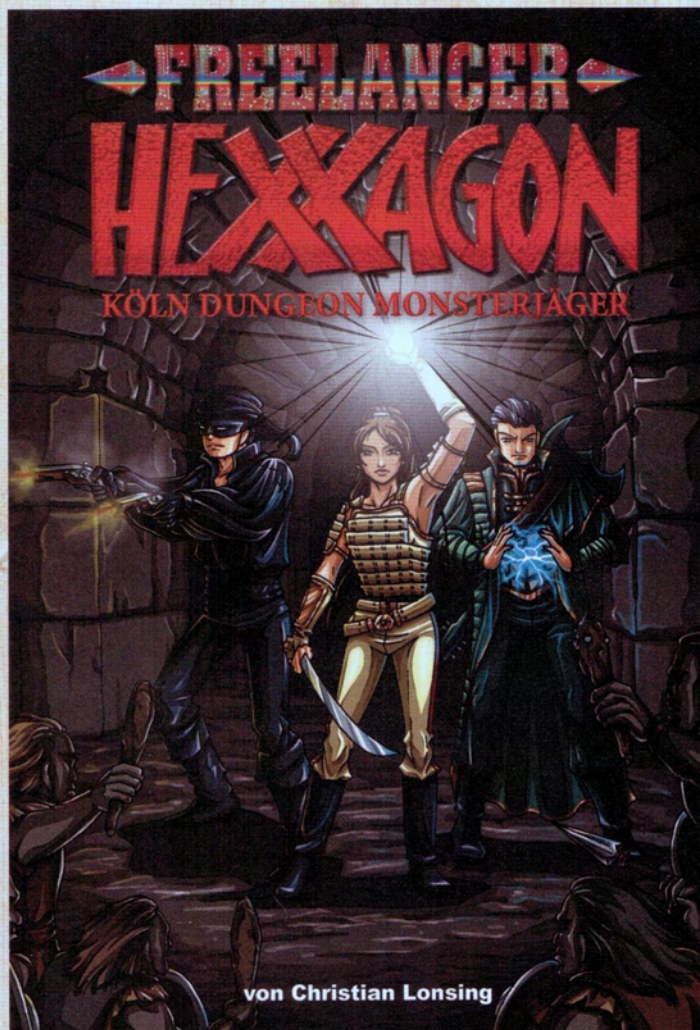
In Angbar wird die Macht scheinbar getreulich nach dem Gesetz vollstreckt (so zumindest wollen es die braven Angbarer alle Besucher glauben machen). In Riva treffen alte und neue Mächte aufeinander, wobei im Einzelfall Recht und Gesetz je nach Situation und Beteiligten neu ausgehandelt werden müssen. In Mengbilla hingegen sind alle starren Verfassungen aufgelöst – und doch trat an die Stelle gerechter Gesetze ein nicht minder erfolgreiches System, das zwar in Maßen berechenbar ist, aber jederzeit unterlaufen werden kann.

◀ FREELANCER ▶ HEXXAGON

von Christian Lonsing

Freelancer ist ein Anfänger-Rollenspiel. Nicht zwingend in dem Sinne, dass es sich besonders gut für Spieler eignet, die sich mit dem Rollenspielen noch nicht so gut auskennen, sondern eher in dem Sinne, dass es mein Erstlingswerk ist und dazu noch zu 100 Prozent aus meiner Feder stammt – zu denen natürlich noch lebenswichtige Hinweise meiner Testspieler hinzukommen, ohne die das Spiel niemals einen funktionsfähigen Zustand erreicht hätte. In den vergangenen Monaten, in Foren, auf Rollenspielveranstaltungen, bei der Erstellung der Internet-Seite und dem Schreiben von Magazin-Artikeln wie diesem hier habe ich immer wieder gemerkt, wie schwierig es ist, über etwas zu berichten, in das man ganz und gar sein Herz und seine Seele hineingesteckt hat, ohne dass es nach einer Weile wie ein Werbetext klingt. Deshalb möchte ich mich schon jetzt dafür entschuldigen, dass auch dieser Artikel einiges an Neutralität vermissen lässt.

In gewisser Weise ist Freelancer, wie auch viele andere Erstlingswerke der jüngeren Zeit, ein Beispiel dafür, dass in der Pen&Paper-Rollenspielbranche die Grenzen zwischen Spielern und Autoren zunehmend verschwinden. Sicher profitiert das Spiel von meiner Erfahrung und meinen Connections, aber letzten



Endes kann heutzutage jeder interessierte Jungautor auf eine ähnliche Weise und ohne großes Investitionsrisiko etwas ähnliches bewerkstelligen. Für diesbezügliche Fragen stehe ich übrigens gerne zur Verfügung.

Wie man aufgrund der einleitenden Worte bereits vermuten kann, ist Freelancer in jeder Hinsicht das Rollenspiel, wie ich es selbst am liebsten spielen würde. Die Regeln sind sehr einfach gestrickt, wofür es zwei Gründe gibt: Erstens sind komplizierte Regeln dem erzählerischen Rollenspiel eher im Weg. Ich bin überhaupt kein Freund von solchen Dingen wie "Social Combat", Motivationsregeln und dergleichen – für das Hineinversetzen und Erleben einer dramatischen Geschichte genügt ein übersichtliches Fertigkeitssystem und leicht verständliche Probenregeln, alles andere legt man am besten vertrauensvoll in die Hände des Spielleiters und seiner Spieler. Zweitens sind (ironischerweise) komplizierte Regeln auch dem kampforientierten, strategischen Rollenspiel eher im Weg, da sie das Tempo abbremsen, dass für einen echten Action-Genuss unabdingbar ist. Nicht ohne Grund sind die Regeln des Rollenspielklassikers D&D3 (inzwischen als "Pathfinder" bekannt) äußerst einfach gehalten.

Dass man es mit der Simplifikation auch übertreiben kann, beweist indessen D&D4, bei dem das Problem vor allem in der Eintönigkeit der Charakterfähigkeiten besteht, so dass es letzten Endes völlig egal ist, ob man einen Krieger oder einen Magier spielt. Das erklärte Design-Ziel bei **Freelancer** bestand deshalb von Anfang an darin, jede mögliche Charakteroption so cool zu gestalten, dass schon beim Lesen das Kopfkino in Gang gesetzt wird.



Bei **Freelancer** schlüpft jeder Spieler in die Rolle eines zu 99 Prozent völlig normalen Menschen in unserer völlig normalen Welt. Das erlaubt einen schnellen, nahtlosen Übergang in die Hintergrundwelt (weil es "unsere" Welt ist) und wartet trotzdem mit allen erzählrollenspielerischen Herausforderungen auf, die entstehen, wenn man eine andere Person als sich selbst verkörpert, wobei jeder Spieler selbst regulieren kann, wie sehr sich diese Person in ihrem Hintergrund und ihren Ansichten von ihm selbst unterscheiden soll. Daneben hat jeder Charakter die Möglichkeit, sich für einen begrenzten Zeitraum in einen Helden mit phantastischen Fähigkeiten zu verwandeln und gegen die übermenschlichen Heraus-

forderungen anzutreten, die der Spielleiter auf ihn loslässt. Diese Kombination aus einem normalen Menschen und einem "Helden auf Zeit" habe ich mir immer für ein Rollenspiel gewünscht, aber nie bekommen. Jetzt gibt es sie.

Darüber hinaus habe ich mir mit **Freelancer** einen Wunsch erfüllt, den ich als Fan von Shadowrun und vergleichbaren Mehrzweckrollenspielen hatte: Den Wunsch, wirklich jedes erdenkliche Hintergrundkonzept und die damit verbundenen Charakterfähigkeiten und Abenteuer in ein und demselben Rollenspiel zu vereinen, und zwar auf eine Weise, die sich sinnvoll in dessen Gesamthintergrund einfügt, ohne den Rahmen zu sprengen. **Freelancer Hexxagon** dreht sich um den epischen Kampf schwerst klischeebeladener Fantasy-Helden gegen einen wahnsinnigen Hexenmeister, doch schon das nächste **Freelancer**-Buch wird von etwas völlig anderem handeln.

Und damit kommen wir zum letzten Punkt dieses Werb ... Berichts: Das **Freelancer-Hexxagon**-Buch vereint auf 160 Seiten *alle* Regeln, den *gesamten* **Hexxagon**-Hintergrund sowie eine *abgeschlossene* Kampagne. Zum Spielen braucht man also dieses

Buch und eine Handvoll Freunde, und das war's. Habe ich erwähnt, dass es sich außerdem um einen schmu-

cken Vollfarb-Hardcover-Band handelt, der sich super in jedem Bücherregal macht und mit 29,99 Euro durchaus erschwinglich ist? Der Hintergrund dreht sich um Ninjas, Dungeons, wahnsinnige Spieleentwickler, C64-Fantasy und um den Kölner Dom. Dem **Humor** wird selbstredend ein großer Platz eingeräumt, aber die **Handlung** wird die Charaktere auch *in ihrem tiefsten Inneren berühren* und sich zu einem *tragischen, existenziellen Finale* aufschaukeln. Würfelstrategen und Powergamer kommen ebenso auf ihre Kosten wie Erzählspieler und Dramaturgisten. Außerdem können und dürfen jederzeit eigene Ideen eingebracht werden. Weitere Infos gibt es auf www.freelancer-rpg.de bzw. im Buch selbst: ein Blick dort hinein beim örtlichen Rollenspielhändler kann ja nicht schaden.

Und was die Frage betrifft, was um alles in der Welt die **Freelancer** denn nun eigentlich sind: Die Welt von **Freelancer** ganz und gar verstehen kann man eigentlich nur, wenn man unsere eigene Welt ganz und gar verstanden hat, und wer kann das schon von sich behaupten?



DEMONICON

Von Benjamin Bezold; Senior PR Manager; TGC – The Games Company

Vielleicht hatte der Wirt ja doch Recht, als er uns mit drohender Miene vor dem Weg entlang des Bendrom hinauf zur Schwarzen Sichel gewarnt hatte. Aber unser eiserner Wille hält uns von der Umkehr ab. Mutigen Schrittes folgen wir dem steinigen Pfad, um einen Einsiedler in der Nähe des Sichelsteigs zu finden. Dieser soll Gerüchten zufolge in der Lage sein, einen dringend benötigten, äußerst seltenen Heiltrank herzustellen. Mit jeder Biegung, die uns dem Gebirgszug näher bringt, steigt die Spannung. Ein seltsames Gefühl beschleicht uns, als seien wir nicht allein. Mit geschärften Sinnen und gewetzter Klinge rücken wir langsam vor, hinein in einen schattigen Hain. Der Puls rast, als wir ein dumpfes Grollen im Gebüsch vernehmen. Und plötzlich passiert es: Ein zweiköpfiges, wolfsähnliches Ungeheuer mit zotteligem Fell springt hervor und versperrt zähnefletschend den Weg. Bei den Zwölfen, es ist ein Weißer Hetzer! Erst vor wenigen Tagen haben wir einen treuen Kameraden an eine dieser böartigen Bestien verloren. Wir fassen all unseren Mut zusammen und treten der Kreatur gegenüber. Dank unserer außergewöhnlichen Reaktionen und unseren fortgeschrittenen Schwertfertigkeiten können wir den Weißen Hetzer niederstrecken.



Das wäre geschafft! Doch vor uns liegt noch ein weiter weg. Und die Sonne geht bald unter ...

Herzlich Willkommen in den Schwarzen Landen, dem Hauptschauplatz von **Demonicon**! Mit diesem Artikel

möchten wir einen exklusiven Einblick in die Entwicklung unseres epischen Rollenspielprojekts geben. **Demonicon** wird in Berlin von TGCs internem Studio Silver Style Entertainment, Deutschlands ältester Spieleschmiede, entwickelt, um das bis dahin umfangreichste und intensivste Rollenspielerlebnis in der digitalen DSA-Welt zu bieten. Darüber hinaus ist **Demonicon** eine Multiplattformentwicklung. Das bedeutet, dass neben den PC-Spielern auch Besitzer moderner Konsolen wie der Xbox 360 in den Genuss kommen, Aventuriern virtuell zu erkunden. Außerdem wird man

gemeinsam mit Freunden im Multiplayer die epische Kampagne bestreiten können.

Diese behandelt, passend zum düsteren Schauplatz, eine Story rund um Intrigen, Hass und Verrat. Unser Held, Adoptivkind eines Agenten des Barons Zivko von Zackenberg, ist als Außenseiter aufgewachsen und besitzt eigentlich nur eine richtige Freundin: die bildhübsche Calandra, Tochter des reichen Alchemisten Altus Lowanger. Ausgerechnet sie wird eines Tages Opfer eines beispiellosen Mordanschlags, verübt durch den Ziehvater unseres Protagonisten. Glücklicherweise kommt die Jugendliebe mit dem Leben davon. Doch was im Namen der Zwölfgötter hat den Ziehvater zu dieser Tat animiert? Ist er wirklich schuldig? Oder wurde er Opfer einer üblen Verleumdung? Die Suche nach der Wahrheit führt den Helden in die gefährlichsten Gegenden Aventuriens und verstrickt ihn in



Der Autor: Benjamin Bezold leitet bei TGC – The Games Company die Presseabteilung und koordiniert nationale wie internationale PR-Kampagnen des Berliner Publishers. Vor seiner Anstellung bei TGC arbeitete er sieben Jahre lang als Redakteur für Deutschlands meistgelesenes Computerspielmagazin PC Games und dessen Schwesternzeitschrift PC Action.

Die Firma: TGC – The Games Company ist ein internationaler Publisher für Computer- und Videospiele mit Sitz in Berlin. Zu TGC gehört das firmeneigene Entwicklungsstudio Silver Style Entertainment, das seit über 16 Jahren Spiele entwickelt und 2007 für das Adventure Everlight mit dem Deutschen Entwicklerpreis ausgezeichnet wurde.

Ereignisse, die die Grundfeste Aventuriens erschüttern. Denn ein alter Bekannter scheint in die Schwarzen Lande zurückgekehrt zu sein ...

Wir legen in **Demonicon** besonders großen Wert auf eine glaubwürdige und vor allem mitreißende Geschichte. Deshalb arbeiten wir nicht nur eng mit der DSA-Redaktion zusammen, sondern haben sieben erfahrene Autoren mit der Story betraut, die alle sehr aktiv in der P&P-Szene sind. Immer wieder der Spieler vor wichtige moralische Entscheidungen gestellt und mit der Frage konfrontiert, ob der Zweck die Mittel rechtfertigt. Aber es geht im Plot auch um

andere Themen wie Liebe und Freundschaft in einem Land, in dem nichts so ist, wie es zu sein scheint und in dem Grausamkeit und Verrat fester Bestandteil der Tagesordnung sind. Dies war auch einer der Gründe, warum wir uns für die Schwarzen Lande als Hauptort der Handlung entschieden haben. Denn kein anderes Gebiet passt besser zu diesem düsteren Szenario, als die Heimat der wohl übelsten Kreaturen und finstersten Gestalten Aventuriens.



Essentiell für den Story-Verlauf ist ganz klar der Hauptcharakter. Ein geselliger Ambosszwerg wird beispielsweise bei Bürgern des Mittelreiches andere Reaktionen hervorrufen als eine menschenscheue Waldelfe. Deshalb haben wir uns die Frage gestellt, ob wir einen vordefinierten Recken nehmen oder es dem Spieler überlassen, sich Profession, Rasse und Geschlecht frei auszusuchen. Da die spielerische Freiheit in **Demonicon** ein zentrales Element darstellt und jede Entscheidung den Ausgang der Geschichte beeinflusst, haben wir uns letztlich für beide Varianten entschieden. Das heißt, eilige Abenteurer können aus mehreren Archetypen wählen, der Rest bastelt sich basierend auf dem originalen DSA-Regelwerk (4. Edition) ein ganz individuelles Alter Ego. So wird man ganz wie in der P&P-Version sämtliche Charaktereigenschaften inklusive Aussehen und kleinster Details (etwa Tattoos oder Narben) selbst bestimmen können.

Ähnlich hohe Aufmerksamkeit widmen wir in **Demonicon** den Nichtspieler-Charakteren (NSC), also Quest-Gebern, Händlern usw. Denn in einer guten Geschichte ist kein Platz für aalglatte, austauschbare Figuren aus der Retorte. Doch wie haucht man einem NSC Leben ein? Man gibt ihnen einen Background! Deshalb werden für alle NSCs individuelle Biographien geschrieben, aus denen die eigenen Wünsche, Ängste, Stärken oder Schwächen hervorgehen. Auch besitzen die Figuren wie echte Menschen Ziele, moralische Vorstellungen und einen (mehr oder weniger) geregelten Tagesablauf.

Selbst bekannte Rollenspiele müssen sich oftmals den berechtigten Kritikpunkt nachsagen lassen, die Kämpfe seien oberflächlich, langweilig und mit einer "Pflichtübung" zu vergleichen. Kurzum: Das Schlachtgetümmel artet zu schnell in eine stupide "Klickorgie" aus. Um in dieses Fahrwasser gar nicht erst zu geraten, steht bei uns von Anfang an ein dynamisches und zugleich taktisch anspruchsvolles Kampfsystem auf der Agenda. Unter dynamisch verstehen wir, dass sehr viel Aufwand in die Kampfanimationen und die Kampf-Chor-

3 Fragen an Carsten Strehse: Bei ihm laufen alle Fäden zusammen: Als Development Director verantwortet Carsten Strehse die Entwicklung von **DSA Demonicon**. Der Spiele-Experte gründete 1993 Silver Style Entertainment und ist neben Markus Maltz Geschäftsführer von TGC.



Warum habt ihr euch für DSA entschieden?

Ich bin selbst langjähriger Rollenspieler und habe bereits Mitte der Achtziger DSA für mich entdeckt. Das Entwicklungsteam von Silver Style teilt mit mir und vielen Rollenspielern die Leidenschaft für diese stimmige Welt mit ihrer unglaublichen Vielfalt an Kulturen, Völkern und eigenen Mythen. Dieser Detailreichtum macht DSA zu einem der erfolgreichsten Rollenspielsysteme überhaupt. Diesen Detailreichtum wollen wir in **Demonicon** aufgreifen.

Gibt es mehrere Lösungswege für Quests?

Es sind für alle Quests mindestens drei Lösungswege vorgesehen. Kampf ist dabei nicht immer die beste und einfachste Herangehensweise. Moralische Entscheidungen spielen im Spiel auch eine große Rolle. Ein Beispiel: Wird der Held im Einzelfall ein Zweckbündnis mit einem wahnsinnigen Herrscher eingehen? Durch das Bündnis bekommt er wertvolle Informationen, langfristig könnte dies aber seinem Ruf schaden und mögliche Verbündete vergrätzen. Alternativ kann er sich aber Hilfe bei der Widerstandsbewegung suchen, der irre Herrscher würde ihn dann mit seinen Schergen unbarmherzig verfolgen. Gleichzeitig könnte der Widerstand später aber eine Rebellion entfachen, die bei den späteren Quests dem Helden von unschätzbbarer Hilfe wäre. Es gibt also nicht den "richtigen Weg" sondern viele verschiedene Möglichkeiten, zur Spielwelt eine besondere Beziehung durch die eigenen Entscheidungen aufzubauen.

Wird es in Demonicon auch Handwerksfähigkeiten geben?

Selbstverständlich! Mit Talenten wie Alchemie oder Schmieden kann man zum Beispiel Waffen schmieden oder Tränke brauen. Mit besonders hochwertigen "Zutaten" kann der Spieler seine Ausrüstung auch weiter aufwerten – entsprechend selten sind diese Zutaten auch.

reographie fließt. Kriegerische Konfrontationen wirken dadurch authentischer und bedrohlicher als derzeit im Genre üblich. Auf der anderen Seite bieten wir alle taktischen Möglichkeiten, die man von der P&P-Vorlage gewohnt ist. Die Kämpfe selbst laufen auf Basis der vierten Edition des Regelwerks ab und lassen sich jederzeit pausieren, um die Strategie zu überdenken und wichtige Entscheidungen zu treffen.

Ein weiteres völlig neues Feature wird Abenteurer auf ein Schlachtfeld führen, das noch bedrohlicher sein kann, als ein untoter Tatzelwurm im flackernden Licht Ihrer Fackel: die Ehe. So geben wir Heroen die Möglichkeit, zu heiraten und ein Haus zu bauen. Wo und wie das "Eigenheim" aussehen wird, hängt im Wesentlichen von Kultur und Profession des eigenen Charakters ab. Voraussichtlich Ende 2010 werden wir die Entwicklung an **Demonicon** abgeschlossen haben und ein DSA-Abenteuer präsentieren, das Aventurien nachhaltig prägen wird. Bis dahin freuen wir uns auf deinen Besuch auf www.demonicon.de.



GEISTERJÄGER JOHN SINCLAIR

Das Rollenspiel

WERKSTATTBERICHT

Es ist dunkel geworden. Die Scheinwerfer zeichnen zwei helle Ovale auf das Kopfsteinpflaster. Ich drossle die Geschwindigkeit; der unebene Belag lässt meinen Wagen knarren und vibrieren. Nebelschwaden wehen über die Straße. Dumpf und fern klingt ein Kirchengeläut. Zu unserer Linken taucht ein Fachwerkhaus mit Rieddach auf und verschwindet wieder in der Dunkelheit. Weitere Häuser folgen, allesamt Postkartenmotive, mit ihrer Fachwerkbauweise, den Fensterläden und den kleinen von Bruchsteinmauern gesäumten Vorgärten. Die Fensterläden sollten nur geöffnet sein.

Bignor scheint wie verlassen.

Ich blicke auf die Leuchtanzeige neben dem Tacho: Gerade mal kurz vor 10 Uhr PM.

Der Nebel verdichtet sich, schwappt wie ein träger Tümpel zwischen den Häusern. Wir sind mitten drin.

"Kess, siehst du auf dem Plan einen Fluss hier in der Nähe?" Irgendwo muss der Nebel doch herkommen.

Kassandra knipst das Beifahrerlicht an und beugt sich über die Karte. "Nichts."

Das passt mir n...

"Scheiße!"

Ich ramme meinen Fuß auf die Bremse: direkt vor mir rast der Nissan aus einer Seitenstraße hervor. Wir stehen sofort; ich war ohnehin nicht sehr schnell unterwegs. Ich schaue zu Kassandra hinüber.

"Alles klar bei dir?"

"Ja." Rote Flecken erblühen auf ihren Wangen. "So ein Idiot!"

Immerhin bin ich diesmal nicht schuld.

Die Scheinwerfer des Nissans schneiden tief in die graue Suppe. Die Beifahrerin winkt uns zu. Ihr Gesicht ist ein Fleck im Nebel, ihr Arm eine Silhouette, die durch den Dunst rudert. Im Rückspiegel sehe ich, dass die Bremslichter des Nissans rot aufleuchten, dann hält er ein paar Meter weiter an. Die Tür springt auf, und die junge Frau steigt aus und eilt auf uns zu. Sie trägt eine dünne Strickjacke, die sie mit einer Hand auf ihrer Brust geschlossen hält.

Ich öffne die Tür und steige aus.

"Entschuldigen Sie bitte die Kamikazeaktion. Mein Verlobter Marc," sie deutet über die Schulter Richtung Nissan, "ist etwas gereizt."

"James Ward." Ich strecke ihr meine Hand entgegen.

"Sarah Morgan." Röte schießt ihr in die Wangen. Sie greift meine Hand und schüttelt zaghaft. Reizend.

"Schon okay. Hat mich wieder aufgeweckt. Was kann ich für Sie tun?"

Meine Nackenhaare stellen sich auf. Der Nebel ...

"Wir wollten zu einem Künstlermarkt in Hicksmoor, haben uns aber dermaßen verfahren! Wir landen ständig wieder in diesem ... Bignor! Wissen Sie, wo wir hier über Nacht unterkommen können?"

Der Nebel ballt sich um unsere Wagen zusammen. Der Nissan verschwindet im Dunst, nur noch die glimmenden Lichtflecken der Scheinwerfer verraten seine Position. Dieser Marc hat den Nissan gewendet.

"Es gibt hier eine Pension."

Wieder ertönt das Geläut. Ein Singsang wabert zu uns herüber, monoton und bedächtig wie ein Kirchengesang.

Die Augen der jungen Frau weiten sich, sie zieht die Jacke enger zusammen. Sie nickt mir zu, "ich gehe jetzt besser", und läuft auf die Lichtinsel des Nissans zu.

Plötzlich rucken dessen Scheinwerfer vor, werden größer. Ein Motor heult auf, und der Nissan stößt durch den Nebel, hält genau auf die Frau und mich zu!

Für einen Wimpernschlag sehe ich Kess' Gesicht vor mir. In ihren Augen spiegelt sich Unverständnis; da habe ich sie bereits gepackt und reiße sie mit mir. Wir stürzen auf den Asphalt, hinter uns der röhrende Wagen. Ich richte mich auf, sehe noch, wie die Frau zur Seite springt und vom Außenspiegel des Nissans erfasst wird. Sie schreit auf, wirbelt um ihre Achse und geht zu Boden, eingehüllt von einer Wolke geborstenen Plastiks und Glassplittern. Der Nissan schlingert und rammt meinen guten alten Vauxhall. Ein Spinnennetz aus Rissen explodiert auf seiner Frontscheibe, Dampf

schießt aus den Kühlschlitzen der Motorhaube.
Der Nissan setzt mit aufheulendem Motor zurück, bremst, schlägt ein und fährt wieder an. Ein Kotflügel fällt scheppernd herab. Dann ist der Nissan vorbei; ich schaue ihm hinterher und sehe noch seine Rücklichter, die im Nebel verschwinden.
Keine Spur von dieser Sarah.
Scheißescheißescheiß!
Ich springe auf (der Nacken knackt, sonst ist alles okay) und helfe Kess hoch. Sie ist bleich und deutet an mir vorbei.
Ich drehe mich um: dort teilt sich der Nebel.
Wabernde Gestalten marschieren über die Straße. In den Händen halten sie aufgeschlagene Bücher, die Gesichter wie zum Gebet gesenkt. Sie flackern, sind mal durchscheinend, mal zeichnen sie sich deutlich vor den Häusern Bignors ab. Sie alle tragen ausgebleichene Anzüge im Stil des vorletzten Jahrhunderts. Sie singen leise: Vielleicht eine Art Kirchenlied?
Eine der Gestalten hebt ihren Blick. In ihren Augenhöhlen tost schwarzes Feuer. Sie deutet auf mich.

Willkommen mitten im Soloabenteuer des **John Sinclair**-Grundbuchs! Ich habe hier zwei Abschnitte zusammengezogen: eigentlich kann der Leser entscheiden, ob er Kess aus dem Wagen zerrt oder sich Sarah packt und mit ihr zur Seite springt. Hier habe ich entschieden, dass unser Protagonist Kess hilft.

Das Soloabenteuer umfasst 61 Abschnitte – und ist damit ein Leichtgewicht. Es soll den Leser zwar gefangen nehmen und in die Welt von **John Sinclair** entführen, aber bitte nur so lange, bis es seinen Zweck erfüllt hat: Dem Leser ein Gefühl für die Story zu vermitteln. Im Grundbuch findet er hinter dem Soloabenteuer ein reguläres Abenteuer, das vom Aufbau ähnlich und vom Hintergrund identisch ist. Aus dem Leser wird so ruck zuck ein Spielleiter. Bewaffnet mit Charakterbögen, Würfeln und Regeln kann er jetzt seine Freunde durch die Hölle schicken, durch die er selber gerade getrieben wurde.

Bald wird sich jeder ein Bild davon machen können, wie gut es uns gelingt, den Leser auf seine Rolle als Spielleiter vorzubereiten.

“Bald” bedeutet zur Spielemesse im Oktober.

Was wiederum bedeutet, dass wir gut vorankommen.

An der Autorenfront kam noch David Grashoff (Ratten!) an meine Seite: Er übernimmt die Beschreibung der zahlreichen Charaktere aus der Serie, außerdem die Monster, Ausrüstung und eine Info zu Scotland Yard.

Leider dürfen wir die alten Cover-Illustrationen nicht verwenden, haben uns aber die Unterstützung von Karsten Schreurs gesichert. Erstklassiges Zeug liefert er ab! Dass er mit Feuereifer dabei ist, seht ihr an seiner Interpretation von John Sinclair höchstpersönlich auf dieser Seite. Karsten behält den Stil der alten Hefte bei – und garniert sie mit einem Spritzer Bedrohlichkeit.

Wir sind gut aufgestellt für die kommenden Bücher, und verdammt motiviert!

Christian Günther



AUSGERECHNET LANDESVOGT!

IN DER FALLE?

**HAMKELN, IM
FRÜHJAHR 1030 BF**

Graatz, der Späher der Goblin-
sippe der weisen Schamanin Ra-
dulka, war ein wenig verwirrt.
Die Menschen in diesem Dorf
waren augenscheinlich anders
als ihre Artgenossen, die die
Goblinhöhlen besetzt hielten.
Die im Dorf aber hatten vor den
anderen, also jenen in den Go-
blinhöhlen, Angst. Zumindest
alle bis auf den einen, der den
Angstmenschen sagte, dass sie
einen Graben ausheben sollten.
Warum, das hatte Graatz noch
nicht herausbekommen, ebenso
wenig, warum der unvernünf-
tig mutige Mann jetzt in einem
erleuchteten Raum saß und mit
einer Feder auf Pergament he-
rumkratzte. Graatz beschloss,
weiter zuzusehen.

*Werte Mutter, werter Vater,
ich bin jetzt schon drei Tage in
Hamkeln. Das Dutzend Zuchtrinder, das ich
vom Geld der Norbardin gekauft habe, ist kein
Dutzend mehr. Drei sind wegen Rauch Hustens
gestorben. Aber das ist gar nicht so wichtig, weil ich hier näm-
lich angegriffen worden bin. Das ist schlimm, weil der Schitze
nämlich mit dem Fjadir in den Norden gezogen ist. Deswegen
gibt's hier niemand, um die Leibeigenen zu verteidigen oder den
Stall vom Fuldigor, den sie angezündet haben. Außer eben dem
Rüstmeister – der ist ja aber auch im Norden und schert sich recht
wenig um die Hamkelner. Deswegen habe ich eine Entscheidung
getroffen: Ich verteidige sie jetzt.*

*Der Schitze wird nicht schlecht schauen, wenn er zurückkommt,
zusammen haben die Bauern und ich einen formidablen Wehr-
graben ausgehoben – mitten durch die Hauptstraße. Da kann kein
Reitertrupp mehr so einfach einfallen oder ausfallen. Eher werden
sie drüberfallen oder reinfallen.*

*Die Hamkelner fühlen sich jetzt sicherer. Ich bin aber noch lange
nicht fertig. Denn so wie den Leuten hier geht es auch anderen.*



Landesvogt Jucho von Elkinen

*Solange ein Bornländer im Land
des Adelsmarschalls vor Angst zit-
tert und schlecht schläft, werde ich
nicht ruhen – denn dafür wurde
ich ja berufen. Das habe ich den
Hamkelnern gesagt, und die sagen
das jetzt auch fleißig weiter. Ihr
müsst Euch also keine Sorgen um
den Ruf der Elkinens machen.
Auch mein Bruder Vinrock nicht,
dem das ja immer wegen seiner
Geschäftspartner so wichtig ist.
Ich glaube, so langsam weiß ich
jetzt, wie das läuft mit der Adels-
komturei!*

Beste Grüße, Euer Sohn Jucho

Jucho von Elkinen wollte ge-
rade selbstzufrieden den Griffel
zur Seite legen, als ein grob-
schlächtiger Kutscher die Tür
des Dorfschulzen-Hauses auf-
trat und den steifen Körper eines
Toten auf den Tisch des Landes-
vogts krachen ließ. "Ganz schön
schwer, der Bursche!", kommen-

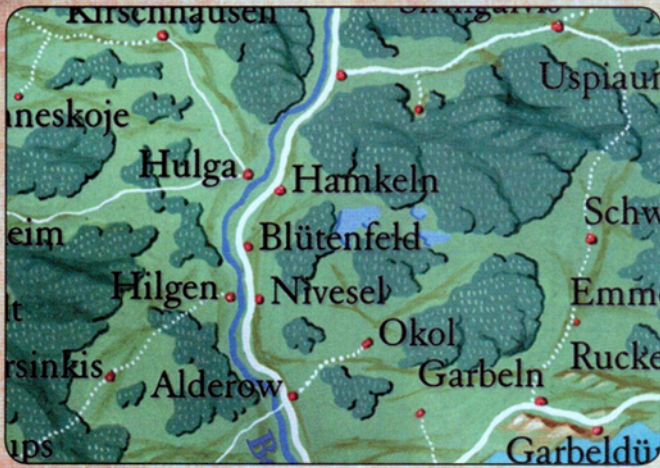
tierte der Fuhrmann trocken.

Jucho sah entsetzt in das Gesicht des
Jünglings. Er kannte den Jungen. In

Festum waren sie einander begegnet, kurz vor der Rinderauk-
tion. Seine Schwellungen und blauen Flecken waren kaum
verheilt – es waren sogar neue hinzugekommen –, aber ange-
sichts des Bolzens, der in seiner Stirn steckte, war klar, dass er
sich nie davon erholen würde.

"Wer war das?", fragte Jucho zornig.

"Ich!" Chon Bruggen stand im Türrahmen und warf ihren
Kapuzenmantel zurück, so dass das Herdfeuer der Stube ihr
Gesicht erhellte. Der Landesvogt blickte direkt in ihre verzwei-
felten wasserblauen Augen. "Es tut mir so leid! Er war noch so
jung", sagte Chon und ließ die Armbrust aus ihrer Ellenbeuge
rumpelnd auf den Boden fallen. "Wenn ich das gewusst hätte,
ich hätte nie auf ihn angelegt." Chons Stimme klang reuig
und von Selbstvorwürfen geplagt. Tränen stiegen in ihre Au-
gen, aber auf Juchos Stirn bildeten sich Zornesfalten.



“So, warum habt Ihr es denn überhaupt getan? Der Junge kam aus Neersand, wie ich. Und er hat wohl auch einiges angestellt, wenn man sich seine Wunden ansieht, so wie ich.” Juchos Stimme wurde lauter und anklagender. “Also, Händlerin Chon Bruggen aus Festum, erklärt mir, warum musste er sterben?”

Tränen liefen Chon über die Wangen. Sie zitterte. “Ich wollte das doch nicht ...”

“Umso schlimmer!”, wettete der Landesvogt. “Dann fuchtel man nicht mit einer Waffe rum, wenn man sie nicht richtig führen kann!” Chon wurde von einem tiefen Schluchzen geschüttelt. Ungerührt fuhr Jucho fort: “Und wenn man das nicht kann, dann spart man nicht an der Bedeckung! Aber ihr geizigen Pfeffersäcke ...”

“Hoher Herr, wir wurden angegriffen! Das Fräulein hat sich nur verteidigt!”, unterbrach der Fuhrmann den Landesvogt. “Es waren drei oder vier, und dieser hier riss vom Sattel seines Gauls aus die Kutschentür auf! Fräulein Bruggen konnte doch gar nicht wissen, dass er so jung war! Außerdem trug er einen Topfhelm.”

Jucho stockte der Atem. Er trat von Chon zurück und wandte sich abermals dem toten Novizen zu. Hatte er bisher nur dessen Gesicht betrachtet, nun schlug er den Mantel zurück und sah sich die Rüstung an: Der Brustpanzer war verbeult, als wäre eine Herde Rinder darüber getrampelt. Und Jucho wusste auch, welche Rinderherde das gewesen war – seine eigene. Der Junge gehörte zu den mysteriösen Angreifern der letzten Nacht.

“Ich hätte es wissen müssen.” Der Ärger war aus Juchos Stimme verflogen. Und er näherte sich der schluchzenden Händlerin. “Das waren keine normalen Wegelagerer!”, sagte er. “Ihr habt völlig richtig gehandelt.” Doch die Wirkung der tröstenden Worte ließ auf sich warten.

“Nein, Ihr habt ja recht. Hätte ich mehr Bedeckung angeheuert, dann wären sie nie auf diese Idee gekommen ...”, schluchzte Chon weiter, der nun auch die kleine sommerbesprossene Nase lief.

Jucho nahm die zarte Frau in seine Arme und drückte ihren bebenden Leib an den seinen. “Verzeiht, ich wollte Euch nicht schelten, das war aus Versehen. Ihr wart Opfer eines Komplotts. Indem er Eure Kutsche angriff, hatte er sein Leben bereits verwirkt!”

Chon Bruggen legte ihren Kopf in den Nacken und sah Jucho erstaunt an. “Wie meint Ihr das?” Ihre Tränen rannen weiter die Wangen hinab und in ihrem Gesichtsausdruck spiegelten sich Schmerz und Erwartung wider.

“Ich hätte es ihm nicht verziehen!” Jucho schenkte ihr ein freundschaftliches Lächeln. “Kein Bornländer soll in Angst leben müssen, niemand um sein Leben fürchten – außer verderbten Schurken natürlich. Dort, wo Angstschreie die Ruhe der Nacht durchstoßen, wo ehrlose Diebe, Räuber und Mörder wandeln, dorthin führe ich meinen Feldzug als Landesvogt, als Ritter und als Bronnjar!”

Ein kleiner Anflug von Ärger zeigte sich in Chons Gesicht. Es war augenscheinlich nicht die Antwort, die sie erhofft hatte. Dann aber schlug sie ihre geröteten Lider weit auf und fing Juchos Blick mit dem ihren ein. “Und als Mann?”, hauchte sie ihm ins Ohr.

Juchos Stirn kräuselte sich vor Verwirrung. “Was hat das damit denn zu tun?” Weiter kam er nicht, denn Chons Lippen drückten sich auf seinen Mund.

Der Geruch ihres Parfums stieg ihm in die Nase und betörte seine Sinne. Juchos Augenbrauen schoben sich irritiert nach oben. War da nicht ein Hauch von ... Zwiebel? Vielleicht musste er nur seiner Spürnase vertrauen, um der Verschwörung auf die Schliche zu kommen. Erst dann begann er, den Kuss zu erwidern.

Einige Zeit später hatte sich der Goblinspäher näher an Hamkeln herangepircht. Ja, er hatte sich sogar in die Kutsche hineingeschlichen. Das war überaus gefährlich, und seine



KURZGESCHICHTE

Schamanin hätte ihn für seine Neugierde gescholten, die Goblinsjäger ihn aber ob seiner Kühnheit gelobt, vielleicht würde er es ja sogar zum Kriegshäuptling bringen. Er brauchte nur eine Trophäe. Die aufgeschnittene Zwiebel, an der die Menschenfrau geschnüffelt hatte, bis ihr die Tränen in die Augen stiegen, würde da nicht reichen. Graatz fühlte unter den Sitzen nach und entdeckte ein Buch. Na ja, nicht gerade ein nützliches Ding, aber als Beweis würde es reichen. Zufrieden steckte er es ein.

Graatz hatte die Frau wiedererkannt als jene, die die Schamanin 'Drachenweib' nannte. Sie war mit dem mächtigen Zauberer in die heiligen Höhlen eingedrungen. Sie hatten die vorsichtige Radulka und ihre Suulak vertrieben, und jetzt war sie zu dem Unvernünftig-Mutigen ins Haus gegangen. Graatz hörte die Geräusche, die aus dem Fenster drangen. Ein Stöhnen und Rumpeln. Er machte wohl Spaß mit dem Drachenweib! Das musste Radulka sofort erfahren – es gab einen Feind mehr!

Am nächsten Morgen brach Jucho von Elkinen in voller Rüstung auf. Chon hatte ihm versprochen, ihm die Stelle zu

zeigen, wo sie angegriffen wurde. Von dort aus hoffte er der Fährte der Angreifer zu folgen, ihr Schlupfloch zu finden und endlich die ganze Verschwörung zu zerschlagen.

*Fortsetzung als Szenario folgt
in der nächsten Ausgabe des Aventurischen Boten*

Fabian Flüss

*Mit Dank an Katharina Pietsch, Mark Wachholz
und Adrian Breul*



CHON BRUGGEN, DAS DRACHENWEIB

Die Festumer Händlerin (*1000 BF) hasst den bornischen Adel. Durch ihre Geschäfte mit Vieh ist sie gezwungen, sich tagtäglich mit selbstherrlichen Bronnjaren auseinanderzusetzen. Jahrelang war sie von den Preisen der adligen Verkäufer abhängig, was sie beinahe in den Ruin trieb. Mit dem Zusammenschluss des Handelsbundes hat sich das Blatt nun gewendet.

Als der Magier Elgor von Sturmfels ihr eine theaterritterliche Abschrift anbot, die okkulte Handlungen beschrieb, den zweigesichtigen Herold als Zeremonienmeister und die begehrenswerten Drachenweiber nannte, sah Chon ihre Chance gekommen, um den Bronnjaren einen Denkkzettel zu verpassen. Das dort beschriebene Initiationsritual wimmelt von ketzerischen Begriffen und rückt die Theaterritter in ein düsteres Licht (siehe **Land des schwarzen Bären** 170).

Unter den frustrierten Bronnjaren, die Uriel von Notmark in den Bürgerkrieg gefolgt waren (zu den sogenannten 'Brinbaumern' siehe **AB** 135 S. 17), rekrutierte Chon ihre Gefolgsleute. Mit Versprechungen, verlorenen Landbesitz wiederzuerlangen, und mit dem zweigesichtigen Herold als wiedererstandener Führungsfigur aus den glorreichen Theaterritterzeiten konnte sie einige unzufriedene Bronnjaren zu Raubzügen anstiften. Sich selbst stilisiert Chon dabei als Drachenweib, ihre tief ausgeschnittenen Kleider aus halbtransparenter, schuppig bestickter Seide und mit einem

Rückenkamm wirken 'echsich'. Als Drachenweib wartet Chon nur auf die passende Gelegenheit, der geschönten Theaterritterverehrung und damit dem Selbstverständnis der Bronnjaren einen empfindlichen Stich zu verpassen, auch wenn das den Untergang ihres Kults bedeuten wird.

CHON BRUGGEN

Geboren: 1000 BF

Größe: 1,69 Schritt

Haarfarbe: blond

Augenfarbe: bergseeblau

Kurzcharakteristik: meisterliche Intrigantin, kompetente Händlerin

Ziele und Motivation: Rache, Reichtum, Freiheit

Wichtige Wesenszüge: heuchlerisch, skrupellos, kaltherzig

Verwendung im Spiel: Auftraggeberin, Informantin, Antagonistin

Herausragende Eigenschaften; Vor- und Nachteile:

MU 14 **CH** 16; Arroganz, Grausamkeit

Besondere Talente: Überreden, Betören, Feilschen, Menschenkenntnis, Götter und Kulte, Geschichtswissen, Rechnen

Rapier: INI 11+1W6 **TP** 1W+3 **AT** 13 **PA** 12 **DK** N

Leichte Armbrust: **FK** 18 **TP** 1 W+6

LE 32 **AU** 30 **WS** 6 **RS** 2 **GS** 7 **MR** 6

Herausragende Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Scharfschütze

Beziehungen: ansehnlich (in Festum groß)

Finanzkraft: hinlänglich

DER SCHWANENFLUG DER WEIßEN PRINZESSIN

TEIL 2: DIE FALKIN UND DER BÄR

von Michael Masberg und Daniel Simon Richter

mit Dank an Björn Berghausen, Simone Gründken, Julian Maroulis, Mark Wachholz, Michelle und Ragnar Schwefel

SCHWANENPFADE – ZWEITER TEIL

Mit **Die Falkin** und der **Bär** setzt sich die Geschichte um die Schicksalsreise der Prinzessin **Walbirg von Löwenhaupt** fort, die im **Aventurischen Boten 134** mit **Das Küken und der Wolf** ihren Anfang nahm: Dank der Hilfe der Tierkönigin **Larka** können die Helden **Walbirgs** Spur wieder aufnehmen, treffen jedoch zuerst auf den Ausgestoßenen **Darwolf**. Gemeinsam muss man in **Riva** die Prinzessin aus misslicher Lage befreien, wobei

ihre Beschützerin **Arline von Weißenbrück** ihr Leben opfert.

Nachdem **Walbirg** und ihr Seelenzwilling **Bishdara** endlich vereint sind, treten die Gefährten den letzten und gefährlichsten Teil der Reise an: Im **Grimmfrost des Nordens** gilt es, den Tierkönig der Eisbären zu finden. Verfolgt von einem unerbittlichen Feind, wird sich **Walbirg** endlich ihrer Bestimmung stellen.

Zur Ausgestaltung der Episode in **Riva** verweisen wir auf die bald erscheinende Spielhilfe **Patrizier und Diebesbanden**, die eine ausführliche Stadtbeschreibung **Rivas** enthält. Für die Reise in den Hohen Norden sind Sie mit

der Spielhilfe **Firuns Atem** und den Abenteuerbänden **Schwingen aus Schnee** und **Winternacht** gut beraten. Außerdem bitten wir Sie, die Regeln für extreme Kälte (**Wege des Schwerts 144**) zu berücksichtigen.

WOLFSFÄHRTEN

»Sie sucht nicht ihre Bestimmung. Sie versucht, ihr zu entfliehen.«
—**Bishdara zu den Helden, im Rondra 1031 BF**

Auf der **Silberkrone** müssen die Helden erkennen, dass sie die Spur der Weißdener Prinzessin bereits in **Tiefhusen** verloren haben. Während die Helden noch rätseln, wie sie die Spur erneut aufnehmen können, werden sie zu **Larka** gerufen, die, nachdem der **Irhiadhazal** vertrieben wurde, langsam wieder zu Kräften kommt.

Die mächtige Silberwölfin liegt auf der Seite und ihr Atem geht schwer. Dankbar hebt sie den Kopf und ihre Stimme klingt heiß: »Ich bin euch zu Dank verpflichtet und ich spüre, dass ihr verzweifelt das Schwanenküken

sucht. Ich werde euch helfen ... Meine Kinder sollen eure Nase und Augen sein. Niemand, der durch die Öden zieht, kann ihnen entgehen. **Nirjaka** hier [sie deutet mit der Schnauze auf eine junge und schlanke Wölfin] und ihr Rudel sollen euch führen.«

In der Tat gelingt es den Silberwölfen binnen kurzer Zeit eine Spur aufzunehmen. Diese führt stetig auf den **Brinask** zu und damit durch unberührte Wildnis. Die Wölfe finden allerdings nur die Fährte **Darwolfs**, der von **Tiefhusen** einen separaten Weg gewählt hat, um **Madadhskoth** von **Walbirg** abzulenken. Die Prinzessin zieht mit der Ritterin **Arline** auf direktem Weg nach **Riva**, von wo aus sie weiter nach **Olport** reisen will. Den Helden unter der Führung der Silberwölfe **Nirjakas** gelingt es schließlich kurz vor Erreichen des Flusses, **Darwolf** einzuholen.

Gestalten Sie die Begegnung mit **Darwolf**, der in den Helden Feinde vermutet, wie mit einem wilden und in die Enge getriebenen Tier. Durch die Begleitung **Bishdaras** sollte es den Helden aber gelingen, den 'einsamen Wolf' zu beruhigen und zum Bündnis zu bewegen. Ist das erreicht, verrät der raue Waldläufer den Helden, dass **Walbirg** nach **Riva** gezogen ist. Er wird sie dorthin begleiten, wohingegen sich **Nirjakas** Rudel verabschiedet und zurück zur **Silberkrone** zieht.

HINTER FESTEN MAUERN

Riva in aller Kürze

Einwohner: um 4.000 (darunter Flüchtlinge aus dem **Svellttal** und **Gloranien**)

Wappen: silbernes Stadttor auf rotem Grund, darüber ein Halbkreis aus fünf silbernen Sternen

Herrschaft / Politik: unabhängige Stadt, (nominell) Mitglied des **Svelltschen Städtebunds**, Verwaltung durch einen Stadtrat

Garnisonen: ein Banner Söldner 'Schwerter Rivas', etwa zwei Dutzend Stadtgardisten und Bürgerwehr

Tempel: **Firun**, **Efferd**, **Phex**, **Tsa**, **Travia**

Besonderheiten: nivesisches Heiligtum **Nivilaukaju** nahe der Stadt, Magierakademie 'Stoerrebrandt-Kolleg' (grau; Hellsicht, Schaden)

Stimmung in der Stadt: Aufbruchstimmung und Goldfieber bei den Neubürgern nach den Funden im **Riedemoor**. Bei den Altbürgern herrscht das Gefühl von Sorge und Angst vor dem Niedergang vor. Es gibt ein zähes Ringen zwischen altem Bürgertum und Glücksrittern um die Vorherrschaft in der Stadt.

Riva liegt an der Mündung des **Kvill** in den **Golf von Riva**. Die stolze, beschauliche Handelsstadt hat sich unter dem Einfluss von **Gloranas** ewigem Eis deutlich verändert: Herrschte hier zuvor bürgerlicher Ordnungssinn, hat nun das **Faustrecht** Einzug gehalten. Dennoch trotzen die **Rivaner** Bürger der rauen Natur, und so findet der Reisende inmitten der menschen-



leeren Öde städtisches Leben, bunt und laut. Die Stadt ist von trutzigen Mauern umfriedet, die sich aus weiten, kargen Steppen und Sümpfen erheben.

In Riva müssen die Helden nun Walbirg und Arline von Weißenbrück finden. Das gestaltet sich bei der Weidener Ritterin recht einfach, allerdings kommt gleich der nächste Schrecken hinzu, denn Walbirg ist verschwunden: Sie hatte sich heimlich aus dem gemeinsamen Quartier im Gasthaus *Rivastube* (Q9, P10) – das in *Aelderfried*, dem ältesten Viertel der Stadt liegt, wo die reichen Bürger ihr Domizil haben – fortgeschlichen und kehrte nicht zurück.

Hintergrund: Als Walbirgs innere Unruhe wuchs, ließ sie die schnarchende Ritterin zurück und machte sich auf dem Weg zum Gebet im Firun-Tempel. Allerdings müssen in den gediegeneren Vierteln wie *Aelderfried* nach der zehnten Stunde alle Herdfeuer und Lichter gelöscht werden, um Brände zu vermeiden, und es ist zudem verboten, sich zu nachtschlafender Zeit ohne triftigen Grund in den Gassen herumzutreiben. So wurde Walbirg beim nächtlichen Herumstromern vom Gardisten *Praidan* verhaftet. *Praidan* will nun seinen besonderen Fang zu Gold machen und das weißhaarige Mädchen als Exotin an einen Mädchenhändler im Viertel *Undere Wyk* verkaufen. Dieses Viertel betritt man als Wohlhabender am Besten nicht oder sucht es nur mit Bedeckung auf, denn Schlägereien und Händel sind an der Tagesordnung, und der harte Überlebenskampf treibt viele zu Alkohol und Prostitution.

Bis er die nötigen Kontakte hergestellt hat, wird die Prinzessin jedoch auf der massigen *Dragenburg*, die als Wahrzeichen *Aelderfrieds* den Hafen *Rivas* beschirmt, eingekerkert.

EINE PRINZESSIN ZU FINDEN

◆ Walbirgs auffällige Erscheinung kann helfen, in Erfahrung zu bringen, wo sie eingekerkert ist. Allerdings verweigert der Hauptmann der Stadtgarde, *Karel Vogthändler* (fressstüchtig, engstirnig und goldgierig), der am Menschenhandel mit verdient, unter bürokratischen Vorwänden die Freilassung.

◆ Arline hat bereits den Hauptmann des Söldnerbanners *Schwerter Rivas*, *Gobert Schwarzbär* (goldgierig und trunksüchtig, hart gegen die Gemeinen seiner Truppe), um Hilfe gebeten. Der gebürtige Weidener hat sich bisher jedoch trotz der Konkurrenz zu Hauptmann Karel nicht dazu hinreißen lassen, einer Prinzessin zu helfen, deren Geburt er in Weiden schon nicht mehr erlebte. Doch vielleicht können die Helden ihn mit ihren Mitteln bewegen. Gobert wird sich dabei keinesfalls auf einen bewaffneten Konflikt mit der Garde einlassen.

◆ Der vom Stadtrat beauftragte Nachtwächter kann den Helden helfen, *Praidan* auszumachen. Folgen sie dessen Spuren, so führen sie ins Viertel *Undere Wyk*, und schnell ist aufgetan, zu wem er Kontakt aufnimmt und was er vorhat.

◆ Durch Bestechung oder das Angebot, Bürger *Rivas* zu werden und sich an der Stadtverteidigung zu beteiligen, kann es den Helden gelingen, Zugang zur *Dragenburg* zu erreichen und die Zelle der Prinzessin ausfindig



zu machen.

FLUCHT AUS RIVA

Den Helden sollte klar werden, dass sie vermutlich *Riva* überstürzt verlassen müssen – einerlei, was sie versuchen, um Walbirg aus der *Dragenburg* zu befreien. Auch wenn sich Hauptmann Gobert auf ihre Seite stellt und ihnen hilft die Prinzessin zu befreien, werden die Gardisten um Karel und Praidan der Ausbrecherin nachsetzen.

Wenn sie versuchen, Praidan zu überführen und dem Magistrat Be-

weise vorlegen, kann es sein, dass gedungene Häscher aus der Unterstadt den Helden auflauern, um die 'Exotin' doch noch für ihren Auftraggeber zu gewinnen.

Lassen Sie die Helden die Möglichkeiten abwägen, Walbirg zu befreien und sicher aus der Stadt zu schaffen. Hierzu bietet sich der derzeit im Hafen liegende Vidsandr *Ifirmslohe* an (siehe Kasten auf der nächsten Seite). Nachdem die Helden mit Hetmann *Liskolf Baerhildson* einen Preis für die Passage vereinbart haben und die Ausrüstung verstaubt ist, können sie zur Befreiung schreiten. Bishdara will sie dabei unbedingt begleiten und folgt ihnen notfalls heimlich. Gönnen Sie ihr dabei einen Moment, in dem sie ihren Beitrag leisten kann, etwa indem sie die Helden vor einer Wache warnt oder Walbirgs Zelle aufspürt.

Die genaue Durchführung der Befreiung überlassen wir Ihnen und den Einfällen der Helden. Arline wird dabei *Riva* nicht lebend verlassen. In Tradition ihres Großvaters Thordenan, der für Prinz Arlan sein Leben gab, wird sie sich, mit dem Schwert in der Hand und dem Ruf "Mit Rondra, Maß und Mut!" auf den Lippen, opfern, um die Flucht der Prinzessin zu ermöglichen.

Auch Darwolf wird in *Riva* zurückbleiben und dabei vermeintlich sein Leben lassen. So kann er mit seinem Körper einen Bolzen abfangen, der für einen Helden oder Walbirg bestimmt war, und in das eisige Hafenbecken stürzen.

DARWOLFS SCHICKSAL

Darwolf überlebt seinen Sturz in die eisigen Fluten, spielt jedoch in diesem Szenario keine weitere Rolle. Der 'einsame Wolf' weiß längst, dass sein Leben nicht mehr ihm gehört, und verbleibt vorerst im Hohen Norden, scharft Ausgestoßene und Gesetzlose um sich und führt einen gnadenlosen, getriebenen Kampf gegen das Eisreich, bis er eines Tages an der Seite der gereiften Walbirg sein Schicksal erfüllen wird.

DAS VIERTE ZEICHEN

»Auf lodernden Planken wird die Schwanentochter im erstarrten Land den Bärenvater suchen und den Wolfssprecher finden. Es ist das vierte Zeichen.«
—aus Walbirgs und Bishdaras Vision

Beim Anblick der *Ifirmslohe* werden beide Mädchen das vierte Zeichen ihrer Vision erkennen und es den Helden mitteilen. Stück für Stück offenbart sich das Schicksal der Seelenzwillinge und Walbirg muss erkennen, dass, wohin sie auch eilt, ihre Bestimmung bereits auf sie wartet.

DAS ERSTARRTE MEER

DIE IFIRNSLOHE

Der Vidsandr (Efferds Wogen 118) ist das einzige Schiff, das im Winter selbst durch das Packeis fährt. Hetmann *Liskolf Baerhildson* (*981 BF, weißblonder Bart, bernsteinfarbene Augen, verknißener Mund) nahm 1008 BF an einem Überfall auf Teremon teil. Ein Elementarist wollte die *Ifirnslohe* in Flammen aufgehen lassen, ein Zauberputzer ließ jedoch einen Feuergeist in das Holz des Schiffes fahren, das seitdem seltsam warm ist und durch Eis schneidet wie ein warmes Messer durch Butter.

Liskolf ist so weit wie kein Kapitän vor ihm in das Packeis vorgedrungen und handelt mit Yetis, Firnelfen und sogar einigen verschleierte Trägern von schwarz glänzenden Schwertern in den Tiefen der Klirrfrostwüste. Oft sieht man ihn mit seinem Schiff reden, um den launischen Feuergeist zu beruhigen, der es in Zorn in Flammen aufgehen lassen könnte. An Bord herrscht zudem ein striktes Verbot von Premier Feuer, so dass die Stimmung der Matrosen trotz des stets warmen Platzchens eher schlecht ist.

Nach der turbulenten Flucht aus Riva schließt sich eine Episode mit eher meditativer Stimmung an. Die Seelenzwillinge sind zum ersten Mal seit achteinhalb Jahren wieder zusammen. Mit wachsendem Zutrauen verbringen die beiden Heranwachsenden in intensiven Gesprächen viel Zeit miteinander. Die Nähe zu Bishdara scheint Walbirg gut zu tun, und die Helden können sehen, wie die Schwanenprinzessin wieder an Zuversicht gewinnt. Sie sollten angesichts bestandener und kommender Strapazen davon absehen, die Reise in den Norden mit gefährvollen Ereignissen zu überladen. Der Feuergeist der *Ifirnslohe* lässt die Vidsander Otta gut vorankommen,



obwohl der aufziehende Winter die wenigen Passagen bereits zufrieren lässt. Schmücken Sie diese Episode des Schwanenfluges mit Eindrücken von den erstarrten Wundern des Nordens, und lassen Sie

die Helden ihren neuen Schützling kennen lernen. Walbirg wird sich von den Helden die bisherigen Erlebnisse berichten lassen. Wenn sie Vertrauen gefasst hat, wird sie sich schließlich öffnen und ihre Sorgen und Ängste darlegen. Im Gespräch können die Helden begreifen, was es für ein heranwachsendes Mädchen bedeutet, eine Erwählte zu sein, und ihr helfen, ihr Schicksal zu akzeptieren.

Durch die Nebelbänke der *Schwadenküste* (in deren Dunst tückische Riffe und Geistererscheinungen lauern) führt der Weg an der *Arjolfspitze* vorbei in das Wintermeer, das wie ausgestorben wirkt. Eine stets dicker werdende Eisschicht legt sich über das frierende Wasser und verdampft zischend am Bug der *Ifirnslohe*. Wenn das Wetter aufklart, erahnt man am Horizont die Klippen des Festlandes, doch meist umgibt endlose Weiße das Schiff, die in einem diesigen Grau aufgeht, als befände man sich jenseits der Welten. Schließlich passieren die Gefährten die *Firunsstraße* zwischen Firunsfinger und Yetiland, ein mit Felsen gespickter Schiffsfriedhof im Nirgendwo.

Liskolf kann berichten, dass die flache Passage noch im letzten Jahr fest im Griff des Schwarzen Eises war. (Allerdings lässt auch das natürliche Eis die Firunsstraße bereits im Travia zufrieren und gibt sie erst im Ingerimm wieder frei.)

Dahinter liegt die *Bernsteinbucht*, in die schneidend Firuns Atem fährt und an deren grauer Küste der gelbliche Bernstein funkelt, während im Osten von den Vulkanen treibende Asche Himmel und Eis schwärzt.

Weitere Informationen finden Sie in *Efferds Wogen 14* und der Spielhilfe *Firuns Atem*.

AN BORD DER IFIRNSLOHE

◆ Der ans Holz des Schiffes gebundene Feuergeist ist ein launischer Charakter – als Mensch würde man ihm ein cholerisches Gemüt attestieren. Wenn er wütend wird, drohen die Planken der *Ifirnslohe* zu brennen. Die Helden können ihn leicht erzürnen, aber auch ihren Beitrag leisten, ihn zu beruhigen.

◆ Einmal hat das Eis das Schiff so im Griff, dass die Wärme des Feuergeistes nicht ausreicht. Nun gilt es, ihn kontrolliert zu erzürnen und rechtzeitig wieder zu besänftigen.

◆ Ein Matrose kann Premier Feuer an Bord geschmuggelt haben, vielleicht befindet sich im Gepäck der Helden aber auch etwas leicht Entzündbares, das schnell zur Gefahr für Schiff und Mannschaft werden kann.

◆ Im Eis eingeschlossene Schätze können Helden zu einem Gang auf das Wintermeer locken.

FRISOV

Neben Glyndhaven gewann auch *Frisov* (50 Einwohner, Efferd-Schrein) in den letzten Jahren für den Handel mit den Schätzen des Nordens an Bedeutung. Die Helden können in der Schänke *Zum Wildfang* (Q5/P3/S6) unterkommen und Informationen sammeln sowie sich im Kontor Irgeloff für die weitere Reise ausrüsten.

In Frisov haben Sie Gelegenheit, die Helden mit den ungewissen Gerüchten über den Wandel des Eisreiches zu konfrontieren (AB 133, Seite 9–11). Dazu eignen sich besonders Berichte über die Herferd Maradas zum Jahreswechsel (AB 131, Seite 1–5) und die Erbeutung des Nagrach-Schwertes *Hyrr-Kanhay* (AB 134, Seite 10–11), von denen man im Rest Aventuriens noch nichts weiß (während man hier noch keine Kunde vom Schwertzug gen Bjaldorn hat).

Viel wichtiger sind jedoch die Gerüchte über einen gewaltigen Firunsbären, der in der Grimmfrostöde unerbittlich Jagd auf Gloranas Häscher macht und dessen Brüllen die Theriak-Förderstationen zerspringen lässt. Manche sehen in ihm den Weißen Mann, andere den legendären Bärenkönig oder gar Firun selbst. Sein Auftauchen wird mit dem Schwinden des Schwarzen Eises in Zusammenhang gebracht.

DIE BÄRENINSEL (OPTIONAL)

In Frisov oder an Bord der *Ifirnslohe* können die Helden von den Bäreninseln (*Firuns Atem* 38) hören, die durch unterirdisch austretende Erdfeuer und kleine Feuerberge erwärmt werden und nahezu neun Monde lang schneefrei sind. Auf den vier ständig von Nebelschleiern umhüllten Inseln im Norden der Brecheisbucht leben unverhältnismäßig viele Firuns- und Höhlenbären, und im Südwesten der fast 100 Schritt aufragenden Steilküste Taarjukars, dem westlichsten Eiland, erhebt sich ein gigantisches Felsmonument dreier aufgerichteter Bären. Dies nährt die Legende vom Bärenkönig, der auf der Insel Hof halte.

Auf der Suche nach dem Eisbärenkönig mag dies als vielversprechende Spur erscheinen, und es steht den Helden frei, ihr nachzugehen – allerdings wird sie sie in eine gefährliche Falle führen.

Die einzige Siedlung Taarjukars ist das abergläubisch gemiedene *Reelia* (150 Einwohner, eine viel zu trutzige Palisade umgibt ein gutes Dutzend Blockhütten), in dessen Mitte sich die *Gefrorene Flamme* erhebt und dessen Bewohner einem Bärengötzen huldigen. Der Legende nach haben die Vorfahren der Reelianer Firun gefrevelt, wodurch alle ihren Blutes die Insel nicht verlassen können; auch kommt es immer wieder zu Bärenüberfällen auf das Dorf.

Tatsächlich liegt ein Namenloser Fluch auf den Reelianern, die nichts von der Macht des Rattenkindes ahnen. Die Insulaner (die sich durch jahrhundertelangen Inzest auffällig ähnlich sehen) sehen in Fremden hauptsächlich potentielle Opfer für ihren Bärengötzen, zumal in den letzten zehn Jahren nur noch wenige Schiffe Reelia angelaufen haben. Sie können hier eine unheimliche Horrorepisode um degenerierte Dörfler, schreckliche Bärenangriffe und finstere Blutkulte inszenieren. Als vermeintlicher Avatar des Bärengötzen kann eine (von Pardona geschaffene) Mensch-Bär-Chimäre dienen.

Mehr zu Reelia finden Sie in *Firuns Atem* auf Seite 46f.

ENDE EINES KÜKEPS

Der Schwanenflug führt die Helden und die Mädchen in die Grimmfrostöde, ein zerklüftetes Hochland zwischen Bernstein- und Brecheisbucht, in dem reines und pervertiertes Eis aufeinander treffen. In Frisov können sich die Helden für die gefährvolle Reise in die lebensfeindliche Region ausrüsten und mit dem Firnelfen *Teliriyon Kristallpfeil* (1,82, mager, schneeweißes Haar, silbergraue Augen, wortkarg; *Aus Licht und Traum* 105) einen wertvollen Führer gewinnen, sofern sich kein Held in der Gruppe befindet, der diese Aufgabe übernehmen könnte. Der Elf erkennt in den Seelenzwillingen „die heilenden Kräfte, die die Tränensucher erlösen und die Schwanenflügel heilen werden“ (zum Schicksal der Tränensucher-Sippe siehe das Abenteuer *Schwingen aus Schnee*), während Walbirg, deren Vorfahren stets dem Rat der Elfen lauschten, schnell Vertrauen zu dem Begleiter fasst. Der größte Feind der Helden ist die lebensfeindliche Natur selbst – und es liegt an ihnen, sie zu meistern. Sie übernehmen dabei nicht nur für ihr eigenes Leben die Verantwortung, sondern auch für das zweier zwölfjähriger Mädchen. Walbirg kann sich dabei als Joker erweisen, wenn sie intuitiv richtige Wege erkennt oder mit sanfter Stimme einen Schneesturm besänftigt – in anderen Momenten jedoch ist sie wieder eine verunsicherte Heranwachsende, die ohne die Hilfe der Helden verloren wäre.

DIE JAGD DES NACHTWOLFES

Der Tierkrieger *Madadhskoth* hat die Niederlage vom Rorwhed nicht verwunden. Über Land ist er, seinen wölfischen Instinkten und den Eingebungen der Nachtspinne folgend, in den Hohen Norden vorgedrungen. Schließlich kann er in Frisov die Spur der Helden wieder aufnehmen und heftet sich an sie. Er weiß, dass die Eiskönigin keine Gnade kennt, und will sein Versagen ausmerzen, indem er ihr Walbirg und Bishdara bringt – zusammen mit den Köpfen der Helden.

Bauen Sie die Bedrohung durch Madadhskoth langsam durch Ahnungen der Seelenzwillinge und unheimliche Sichtungen auf, lassen Sie die Helden einer Falle nur mit knapper Not entkommen, ehe es zwischen mumifizierten Tierkadavern und dem dunklen Gestein einer vulkanischen Talsenke zur finalen Konfrontation kommt.

Während des Kampfes, den die scheue Bishdara zurückhaltend verfolgt, erwachen in Walbirg Mut und Trotz: Um das Leben eines unterlegenen Helden zu retten, greift sie selbst ein, um Madadhskoth abzulenken (wobei sie durchaus verletzt werden kann; die bedingungslose Opferbereitschaft ist nicht nur ein löwenhauptsches Erbe, sondern auch ein Aspekt der Göttin Ifirn).

DIE GEBURT DER FALKIN

Spuren im Schnee (*Fährstensuchen*), ein von einem riesigen Bären zerlegter Eissegler (sowie die zerrissenen Körper der Besatzung) und der Kadaver eines Myrkky-Nikku (einer Wölfschimäre) führen schließlich zum Eisbärenkönig, der einsam durch die Öde streift (zu Tierkönigen im Allgemeinen siehe *ZooBotanica* 15). Mit brüllender Gedankenstimme, den gewaltigen Leib drohend sechs Schritt aufgerichtet, fordert er einen der Helden auf, sich im Zweikampf mit ihm zu beweisen. Tatsächlich verbirgt sich dahinter eine Firunprüfung: Sinnlose, kräftezehrende Kämpfe sind nicht im Sinne des grimmen Wintervaters. Trotz folgender Provokationen und Spott ist es die richtige Entscheidung, den Kampf zu verweigern – was der Tierkönig schließlich zufrieden brummend anerkennt.

Er führt die Helden in eine Senke und trägt dabei die Mädchen und auch schwache Helden auf seinem Rücken. Mitten in der Ödnis steht ein einsames, nivesisches Zelt aus mit Wolfszeichnungen geschmückter Karenhaut. Im Inneren wartet der hundertjährige Schamane *Kailäkinen* (*um 930 BF, gebeugt, runzliges Gesicht, vollendeter Schamane). Er war seinerseits



aufgebrochen, um den Eisbärenkönig zu suchen, der mit den Himmelswölfen jagt, und ihn zu den Phänomenen im Norden zu befragen. Der Tierkönig wies ihn zu warten – und nun erkennt er, worauf.

Es wird Kailäkinns letzte große Aufgabe sein, die Ifirnsmaid zu unterrichten, ihre Visionen zu deuten und zu beherrschen, um sie auf ihren großen Kampf gegen Glorana vorzubereiten. Nachdem sich Meister und Schülerin erkannt haben, werden sie unter dem Schutz des Eisbärenkönigs in der Grimmfrostöde verbleiben – der alte Mediziner wird nicht mehr zu seiner Sippe zurückkehren (AB 132, Seite 6–8). Bishdara wird einige Zeit bei ihnen verbleiben, ehe sie aufbricht, um ebenfalls ihre Ausbildung zu vollenden.

AUSKLANG

Der Schwanenflug der Weißen Prinzessin endet an dieser Stelle. Mit der Zusammenführung der Seelenzwillinge und dem Beginn von Walbirgs abschließender Ausbildung haben die Helden den Grundstein gelegt, um Nagrachs Macht in einigen Jahren endgültig zu brechen. Die Helden selbst können im Norden verbleiben und Gewissheit erlangen, dass das Schwarze Eis tatsächlich weicht – doch im Herzen Gloranas scheint die tödliche Macht Nagrachs immer noch zu bestehen.

Je nach Ausarbeitung des Szenarios schlagen wir bis zu **500 Abenteuerpunkte** vor, dazu *Spezielle Erfahrungen* in *Fährtensuchen*, *Geographie*, *Götter/Kulte*, *Wildnisleben* und *Seefahrt* sowie weiteren stark beanspruchten Talenten. Allen Helden steht zudem nach Meisterentscheid das einmalige Eingreifen Ifirns zu ihren Gunsten im Rahmen eines Stoßgebotes zu.

SCHICKSALSSUCHER – DRAMATIS PERSONAE

Walbirg von Löwenhaupt

Die in Schneesturm und Hagel zur Mitternacht des 30. Firun auf den 1. Tsa 1018 BF geborene Prinzessin Weidens hat früh ihre Bestimmung erkannt, Firuns Tochter zu dienen. Als 'Ifirnsmaid' ist sie in Weiden als altkluges, mitunter unheimliches Mädchen bekannt. Doch erst in ihrer Vision im Phex 1030 BF (AB 130, Seite 12) hat sie begriffen, dass sie ihre behütete Heimat verlassen und sich im Hohen Norden einem grausamen Kampf stellen muss. Zum ersten Mal ist sie verunsichert und scheut vor den Schicksalspfaden zurück. Auf ihrer Reise wird sie mit Hilfe der Helden ihre Angst überwinden und ihr Schicksal endgültig annehmen.

Walbirg trägt ein einfaches, weißes Wollkleid und einen Umhang aus Bärenfell. Um den Hals trägt sie ein Schwanenamulett, das ihr vom Weißen Mann zum Schutz vor Nagrach gesandt wurde.

Bishdara vom Hain der Schlafenden Mutter

Eine ausführliche Beschreibung Bishdaras finden Sie im *Aventurischen Boten* 134 auf Seite 18.

Darwolf der Getriebene

Einst nannte er sich *Darwolf von Binsböckel-Glückshaus* und war Baron zu Uhdewald in der Weidener Sichelwacht, der als Räuberbaron brandschatzte und vergewaltigte. Er wurde unter Reichsacht gestellt, schließlich gefasst und zu lebenslanger Strafarbeit im Steinbruch verurteilt. 1024 BF starb er angeblich bei einem Orküberfall, überlebte tatsächlich jedoch als einziger und bereitete fortan seine Rache vor, die im Travia 1029 BF in der Ermordung des designierten Grafen *Ralmir von Zornbrecht-Hauberach* mündete (AB 120). Später befreite er die von Raubrittern entführte Walbirg, um mit ihr als Faustpfand sein Lehen zurückzufordern: Herzogin Wal-



purga verurteilte ihn zum Tode, die Prinzessin forderte jedoch sein Leben für ihre Rettung. Darwolf wurde auf Lebenszeit verbannt und versuchte seitdem, sich vor Firun zu läutern. Im Praios 1031 BF tauchte er dann an der Grenze Weidens auf, um Walbirg auf ihrer Reise zu begleiten.

Darwolf (*978 BF, 1,92, graue Haare, stechender Blick; meisterlicher Krieger und Jäger) ist ein verschlagener, äußerst gewalttätiger Mann, der für seine Ziele über Leichen geht. Walbirg ist er jedoch absolut

loyal, denn sie flüsterte ihm von Linderung für seine getriebene Seele.

Arline von Weißenbrück

Arline stammt aus einer angesehenen Weidener Ritterfamilie, ihr Großvater Thordenan kommandierte lange Jahre die herzogliche Leibgarde der Grünröcke. Auch Arline diente seit ihrer Schwertleite in dieser Gardeeinheit und brachte es binnen kurzer Zeit bis zur Hauptfrau. Nach der Großen Bärenhatz 1031 BF, in deren Verlauf sie Jagdkönigin wurde, wurde sie zu einer Ritterin des Bären erhoben und von Herzogin Walpurga als Leibwache Walbirgs berufen, um sie auf ihrer gefährvollen Reise in den Norden zu begleiten.

Arline (*1004 BF, 1,82, braungelockte Haare, ruhige graue Augen; erfahrene Kämpferin mit Schwert und Schild; tapfere Ritterin alten Schlags) ist eine dem Herzogtum Weiden und der Familie Löwenhaupt bedingungslos loyale Ritterin, die ohne einen Augenblick zu zögern ihr Leben für Walbirg geben würde.

Madadhskoth der Nachtwolf

Der Tierkrieger *Madadhskoth* (*1009 BF, 1,98, trägt das Hautbild von Spinnenbeinen auf dem kahlen Schädel und einen schwarzen Wolfsumhang um den bloßen Oberkörper), dessen gjälskischer Name 'Wolfsschatten' bedeutet, wurde vor Jahren von Gloranas Wilder Jagd geraubt und korrumpiert. Es folgt den Pfaden von Calyach'an Mochûla, der nachtschwarzen Spinne, und sein Odûn spricht schon lange mit der schneidend kalten Stimme Nagrachs.

Nach der Niederlage im Rorwhed treibt ihn nur noch die Jagd nach Walbirg, um mit ihr die Gnade der Eiskönigin zu erkaufen.

MADADHSKOTH

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KO 17; Dämmerungssicht, Eisern, Flink, Meisterhandwerk (GE, *Athletik*, *Raufen*, *Schleichen*), Schutzgeist; Grausamkeit 6, Neugier 7, Raubtiergeruch, Speisegebote

Stoßspeer: INI 14+1W6 AT 17 PA 14 TP 2W+3 DK S

LeP 42 AsP 18 AuP 43 WS 9 RS 1 GS 9 MR 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Binden, Bornländisch, Eiskundig, Festnageln, Finte, Gegenhalten, Gebirgskundig, Kampfrelexe, Ritualkenntnis (Durro-Dûn) 13, Standfest, Umreißen

Übernatürliche Begabungen: Eiseskälte, Eins mit der Natur, Firnlauf, Herr über das Tierreich, Spurlos; er beherrscht die Gaben des Odûn bis einschließlich *Ruf des Odûn*.

CHRONOLOGIE DER INPERAVENTURISCHEN EREIGNISSE IM AVENTURISCHEN BOTE 136

Mitte Rondra 1032 BF: Invher ni Bennain unternimmt einen Bußgang, um sich Kaiserin Rohaja zu unterwerfen. Isora von Elenvina versucht dies zu vereiteln, scheitert jedoch.

30. Rondra 1032 BF: Die Kaiserin gewährt Invher ni Bennain Gnade und verbannt sie auf das Rondra-Kloster Leuenfried. Albernia kehrt als Fürstentum ins Reich zurück, zur Regentin wird Idra ni Bennain ernannt, bis Invhers Spross Finnian alt genug ist, die Fürstenkrone zu übernehmen. Der nordmärkische Prinz Hagrobald wird mit der Grafenschaft Großer Fluss belehnt. Die verräterische Isora wird dem Reichsgericht überstellt, ihrer Mitverschwörerin Rhianna Conchobair gelingt jedoch die Flucht.

Efferd bis Boron 1032 BF: Die Fehde in Hartsteen kocht hoch, es kommt selbst zu Übergriffen auf Tempel.

Boron 1032 BF: Kaiserin Rohaja ruft die Hartsteener zur Ordnung und legt die Lösung der Grafenfrage in die Hände des Reichsgerichts.

Efferd 1032 BF: Botenschreiber Igan Trappenfeld spürt auf seiner Suche nach Archon Megalon am Großen Fluss eine alte Bosparanische Ruine auf und glaubt, dort ein wichtiges Fragment aus den Schriften des verrückten Druiden geborgen zu haben. Igan nimmt sich vor, auch künftig den Spuren Archon Megalons nachzugehen.

Hesinde 1032 BF: Zusammenkunft der Draconiter-Erzäbte der Ostküste in Perricum. Zur gleichen Zeit verschwindet Abt *Eboreus Belgor* aus der Obhut der *Schule der Austreibung*.

7. Hesinde 1032 BF: Unbekannte, offenbar magiebegabte Täter brechen ins Drachencenter in Festum ein, töten einen Nachtwächter und rauben alte drakologische Schriften sowie zwei Karfunkel.

MEISTERINFORMATIONEN ZU DEN TEXTEN IM AVENTURISCHEN BOTE 136

Ein Machtwort der Kaiserin, Seite 4

Der überraschende Schachzug Rohajas war nur durch sorgfältige Vorbereitung möglich, denn bisher blockierte der Unwillen der streitenden Parteien, eine kaiserliche Intervention zuzulassen, tatsächlich jede Möglichkeit zum Eingreifen. In den ersten Monaten des Jahres 1032 BF, als die Situation zu eskalieren drohte, entsandte die Kaiserin ihren engsten Berater, Reichsgrößenrat Rondrian Paligan, in die Region, um verdeckt für Unterstützung für ihre favorisierte Lösung zu werben. Mit der Hilfe vertrauenswürdiger Recken gelang es, lokale Adlige mit Versprechungen, guten Argumenten und auch unverhohlenen Drohungen auf die Position Rohajas einzuschwören und somit den Weg zum Reichsgericht frei zu machen. Die Kaiserin hat somit für Ruhe gesorgt, gleichzeitig aber vermieden, sich auf eine Seite zu schlagen, womit sie ihrem Ansehen nur hätte schaden können. Mit der Überweisung an das Reichsgericht agiert sie jedoch als kluge Herrscherin, die die Rechte ihrer Untertanen achtet.

Das Reichsgericht wird für den komplizierten Fall lange Zeit benötigen, denn die Rechtslage ist verworren, zumal beide Parteien zu intrigieren versuchen. Eine Entscheidung wird erst 1034 BF erfolgen. Die Auflösung der Grafenfrage wird dann ein Jahr später im Rahmen des Abenteuerbandes zur Befriedung der Wildermark erfolgen und die Helden aktiv einbinden.

Auf den Spuren Archon Megalons, Seite 5

Was mehr hinter den Vorfällen im Jahr 1009 BF in der Ruine am Großen Fluss steckt und welche Rolle Archon Megalon darin spielte, können Sie im DSA-Computerspiel *Drakensang: Am Fluss der Zeit* herausfinden, das im 1. Quartal 2010 erscheinen wird.

Einbruch im Drachencenter, Seite 8

Der Einbruch bleibt vorerst unaufgeklärt, denn die Täter haben keine verwertbaren Spuren zurückgelassen und sind auch schon längst über alle Berge. Seine Hintergründe werden im Abenteuer *Bis ans Ende in Drachenerbe – Auf dem Weltenwall*, dem zweiten Band der *Drachenchronik*, beleuchtet. Hier sei nur verraten, dass die Einbrecher keines-

wegs gestört wurden – sie wussten genau, wonach sie suchten: Neben alten drakologischen Quellen fielen ihnen auch zwei echte drachische Karfunkel in die Hände.

Die Zusammenkunft der Drachen, Seite 8

Eigentlich lebt der Draconiter-Abt *Eboreus Belgor*, dessen Geist seit der *Schlacht auf dem Mythraelsfeld* zerrüttet ist, in der Obhut der *Schule der Austreibung* (*Aventurischer Bote* 131) – die Begegnung des Malers mit ihm ist also ungewöhnlich. Zur selben Zeit findet im Portlas Canyziad, dem Draconiter-Hort zu Perricum (*Aventurischer Bote* 130), ein Treffen der Erzäbte *Wulfhelm Tannhauser*, *Kerime al'Kadim* und *Thancilla Drachentochter* (deren Ankunft der Artikel schildert) statt.

Welche Folgen diese Zusammenkunft hat und was sich hinter *Eboreus'* "Freigang" verbirgt, können Ihre Helden in dem Abenteuer *Spiegelseelen* in der Anthologie *Pilgerpfade* herausfinden.

Die Drachenchronik

Bereits in der letzten Ausgabe sind Artikel erschienen, die im Zusammenhang mit der großen Abenteuerkampagne *Die Drachenchronik* stehen. Alle die Kampagne begleitende Berichte, Szenarien und Spielhilfen sind mit dem nebenstehenden Logo gekennzeichnet.



Die Zukunft der Schwarzen Lande

Im Laufe des Jahres 2010 wird die neue Regionalspielhilfe zu den Schwarzen Landen (Tobrien und Maraskan) unter der Redaktion von Tyll Zyburra erscheinen.

Der *Aventurische Bote* wird von dieser Ausgabe an kontinuierlich Artikel und Szenarien publizieren, die den Stand der Spielhilfe vorbereiten. All jene Beiträge, die das besetzte Tobrien betreffen, sind mit dem nebenstehenden Logo gekennzeichnet.



KONTAKTADRESSEN

FRAGEN ZUM ABO UND
ÄNDERUNGEN
einzig und allein an:

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

Tel.: 04331 - 8 44 - 0

(MO-DO 08:00 - 16:00 Uhr FR 08:00 - 12:30 Uhr)

Fax: 04331 - 8 44 - 3 33

Mail: abo@mediaprint-percom.de

NACHBESTELLUNG
gegen je 3,50 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 Mindestbestellmenge des

F-Shop. Details finden Sie unter
www.f-shop.de.)

REGELFRAGEN ZU DSA

einzig und allein und
ausschließlich per eMail an:

dsaregeln@ulisses-spiele.de

REDAKTIONSADRESSE

Britta Neigel
Von-Humboldt-Str. 11
26180 Rastede

oder per eMail an

Ulrich Kneiphof
und
Britta Neigel

avbote@ulisses-spiele.de

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

Redaktionsschluss

für den

Av. Boten No. 137

ist der

15. August 2009

Ulisses Spiele GmbH, Langgasse 3b, 65529 Waldems Wüstems
PSDG 31018 Entgelt bezahlt DPAG

Impressum

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

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

Lektorat: Britta Neigel, Thomas Römer

Ständige Mitarbeiter: Frank Wilco Bartels (FWB), Florian Don-Schauen (FDS), Chris Gosse (CG), Heike Kamaris (HK), Stefan Küppers (SK), Uli Lindner (UL), Katharina Pietsch (KP), Jörg Raddatz (JR), Daniel Simon Richter (DSR), Mark Wachholz (MW), Anton Weste (AW) und Tyll Zybura (TZ)

Mitarbeiter dieser Ausgabe: B. Berghausen, B. Bezold, M. Buss, F. Flüss, Ch. Günther, T. Hagner, M. Lorber, Ch. Lonsing, M. Masberg, M. Schwefel, St. Unteregger

Illustrationen: Andi Aigner (1), Caryad (4), Eva Dünzinger (2), Markus Koch (1), Björn Lensig (1), RadonLabs (4 & 2 Fotos), Karsten Schreurs (1), Tomek Schukalla (1), Luzia Sievi (1), Nadine Wewer (2)

Satz & Layout: ULK Immer noch mit liebem Dank an Ralf Berszuck 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 Abo-Bestellcoupon.

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

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

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

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

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

Vertragspartner ist die Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH, 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 von dem nachstehend genannten Konto einzuziehen. (Inland - € 18,00 für 6 Ausgaben • Ausland - € 21,00 für 6 Ausgaben • jeweils inkl. Porto und Versand)

Kontonummer: _____

Bankleitzahl: _____

Geldinstitut: _____

Kontoinhaber: _____

(Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

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

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

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

Aventurischer Bote, Efferd 1032 BF

Albernia auf den Knien

Das Reich ist wieder eins!

ABILACHT. Am letzten Tag im Rondramond war es, da sich eine lange Prozession dem kaiserlichen Heerlager näherte, das man vor gut einer Woche nahe Abilacht aufgeschlagen hatte, um sich mit den Truppen aus Gratenfels zu vereinen und gen Havena, dem Herzen des albernischen Widerstands, vorzustößen. Doch was war alles in dieser einen Woche geschehen!

Nicht nur hatte die Kunde die Runde gemacht, die abtrünnige Königin Albernias, Invher ni Bennain, sei bereit, ihre Waffen zu strecken und sich vor der Kaiserin für ihre Taten zu verantworten. Nein, auch war erst vor wenigen Tagen Isora von Elenvina in Ketten geschlagen worden, da ihr Versuch, Königin Invhers Bußgang zu vereiteln, im letzten Moment von Recken der Kaiserin aufgedeckt worden war. (Siehe das Szenario *Am seidenen Faden auf den Seiten 9ff. im Farbteil*).

Noch einmal also waren Albernia und Nordmarken im blutigen Zwist vereint gewesen, doch nun saß die falsche Schlange Isora in Kerkerhaft – und im Heerlager erwartete man gespannt die bußfertige Königin und ihr Gefolge. Hoffnung lag in der Luft, endlich ein Ende des Krieges zu sehen, aber auch Spannung, welches Urteil Rohaja wohl über ihre Base sprechen würde.

Eine Königin erscheint

Es war am frühen Nachmittag, als die Wachen 'Hab Acht!' bliesen und das gesamte Heerlager sich sammelte. Stolz flatterten die

farbenprächtigen Banner der versammelten Adligen des Heerbannes im Wind, in ihrer Mitte das kaiserliche Banner, das sich über die anderen erhob. Rohaja höchstselbst schritt aus ihrem Zelt, um die Ankomm-

Als sich der lange Zug näherte und der Blick den aufgewirbelten Staub allmählich zu durchdringen vermochte, konnte man die Regenbogenbanner erkennen, die über ihren Köpfen wehten, seit alters her das Zeichen des Friedens.

An der Spitze der Kolonne schritt Invher ni Bennain, gefallene Königin, abtrünnige Vasallin und Reichsverräterin. Die Geächtete war in ein grobes ungegürtetes Büßergewand gekleidet, das ihr lose um den Leib hing. Sie war barfuß und bar jeder Waffen. Ihr Haupt war mit einem Friedenskranz aus Kirschzweigen geschmückt, in den man tsabunte Bänder gewunden hatte. Schweigend zog sie dem kaiserlichen Lager entgegen, die Miene ernst, der Mund fest zusammengepresst. Ihre Züge waren von den Strapazen der Bußfahrt gezeichnet. Ihr folgten viele ihrer Getreuen, darunter Franka Salva Galahan, einst Gräfin von Honingen, Graf Cullyn ui Niamad von Abagund, Barone und Edle aus Abagund und Seeland und die Kronenritter der Königin unter Elron Fenwasian. Auch sie waren unbewaffnet und in Büßergewänder gekleidet. Einige trugen frische Verbände, manches Gewand war blutbefleckt oder zerrissen.

In ihrer Begleitung schritten Praios-, Travia-, Efferd- und Tsa-Geweihete aus Albernia, für ihre in Unnade gefallene Herrscherin zu bitten. Aber auch viele einfache Bauern und Bürger hatten sich dem Zug auf seinem Weg angeschlossen. Sie zögerten nun, da sie erkannten, dass sie sich der Kaiserin näherten, und fielen ein Stück weit zurück. Unruhig krampften sich ihre



linge zu erwarten. Sie war gerüstet wie zu einer Schlacht, der kaiserliche Greif vor roter Scheibe leuchtete auf ihrem blauen Waffenschild, das Kaisersword Silpion in der juweliengeschmückten Scheide. Eine Knappin stand bereit mit dem goldverzierten gekrönten Helm, zwei andere Knappen mit Schild und Streitross.

Finger um die Kirschzweige, die sie sich am Wegesrand geschnitten hatten, besorgt beobachteten sie, was weiter geschehen würde. Nicht so Adlige und Geweihte, die ihrer einstigen Lehnsherrin mit festem Schritt weiter folgten. Dennoch war die Bangheit in den Blicken vieler nicht zu leugnen.

Ernst ruhte der Monarchin Blick auf dem Büberzug, weder Triumph noch Unmut waren in ihrem Antlitz zu lesen, nur majestätische Gelassenheit und Strenge. Die Panthergarde hatte ein wachsameres Auge auf das Geschehen und die Kaiserin, die von ihren engsten Getreuen flankiert war.

Zuvorderst Jast Gorsam, Herzog der Nordmarken, die Miene streng und grimmig – und voller Erwartung. Mit einer knappen Geste wies er eine junge Knappin an, den herzoglichen Schild vor ihn zu tragen. Es war Swantje von Rabenmund, einst darpatische Kronprinzessin, die wortlos dem Befehl des Herzogs folgte. Neben Jast Gorsam stand sein Enkel, Hagrobald vom Großen Fluss, auf seinen Zügen eine Mischung aus Ärger und kaum zu bändigender Unruhe. Der Prinz hatte danach gedurstet, sich als einer der Heerführer im Kampf gegen die Verräter zu beweisen, und sah sich nun um seinen Ruhm gebracht.

Idra ni Bennain, Gemahlin des alten Königs Cuanu, die sich von ihrer eigenen Tochter abgekehrt hatte, als diese gegen das Reich rebellierte, war an Rohajas andere Seite getreten. Hinter der Kaiserin hielten derweil Marschall Alrik vom Blautann, der junge Reichsgrößeheimrat Rondrikan Paligan und auch Magister Melwyn nach Anzeichen Ausschau, dass dieser letzte große Tag im Konflikt um Albernia doch noch gestört werden könnte.

Gemessenen Schrittes näherte sich Invher, wie eine Verurteilte, die ihrem sicheren Tod entgegen schreitet und jeden verbleibenden Moment in ihrem Leben auskosten versucht. Die letzten Schritte musste sie alleine tun. Diese Bürde konnte ihr, die das Reich gespalten und in einen Bruderkrieg gezwungen hatte, niemand abnehmen. Ihre getreuen Adligen beobachteten ihre gefallene Herrscherin, wie sie auf die Kaiserin zutrat, die Hände ausgebreitet, um zu unterstreichen, dass von ihr kein Harm ausgehe. Nur kurz blickte sie der Kaiserin in die Augen, bevor sie sich ihr zu Füßen warf und das Haupt vor ihr beugte.

„Hochherrliche Herrscherin, ich habe gefehlt und bekenne reuig meine Schuld. In Eure weisen und allgütigen Hände lege ich

mein Schicksal und erbitte voller Demut Eure Gnade, bei Praios und den unteilbaren Zwölfen.“ Alsdann warf sie sich flach auf den Boden, die Arme ausgebreitet, das Antlitz demütig in den Staub gedrückt.

Ein Raunen erhob sich in der Menge. Die einen waren erleichtert, dass sich die stolze Albernierin, die so lange dem Reich die Stirn geboten hatte, tatsächlich bußfertig zeigte. Andere knurrten verärgert oder spuckten gar auf den Boden, waren sie doch, wie Prinz Hagrobald, hierher gekommen, um die Aufständischen mit dem Schwert zur Räson zu bringen. Doch die Zeit des Kampfes war vorbei, nun da Invher ni Bennain im Staub lag.

Ihr Gefolge tat es ihr jetzt gleich und sank ebenfalls auf die Knie, die Häupter tief gesenkt. Augenblick um Augenblick verrann, nur das Knattern und Knarren der Banner und das Schnauben der Pferde war zu vernehmen.

Von der Gnade einer Kaiserin

Endlich erhob die Kaiserin ihre Stimme.

„Es ist Unser praiosgegebenes Privileg, Gnade walten zu lassen. Diese Gnade will ich Euch gewähren, Invher ni Bennain, um Frieden zu stiften, wo Hader die Einigkeit zerstört und Hass so viel Blut gefordert hat.“ Mit diesen Worten beugte sie sich nieder und versetzte der demütig Wartenden einen leichten Streich mit der Hand, den Gnadenschlag, den der Sünder anstelle des Todesstoßes hinzunehmen hatte.

Da verzog der Herzog der Nordmarken die Miene, dem diese Entwicklung offenkundig nicht gefiel. Sein Antlitz rötete sich, die Adern an seinen Schläfen schwellen an. Seine lederbehandschuhte Faust umkrallte den Schwertgriff, als wolle er der Verräterin doch noch ein blutiges Ende bescheren. Er warf einen finsternen Blick zu Markgraf Rondrikan, der hinter der Herrscherin stand. Dieser bedachte ihn mit einem feinen Lächeln. Jast Gorsam presste die Lippen aufeinander, seine Finger lösten sich von seinem Schwert. Die kaiserliche Gnade war heilig, sie nicht zu achten Hochverrat. Hob er das Schwert, würde er unter dem Schwert sterben, und nicht Invher, seine Erzfeindin.

Unbeirrt erhob die Kaiserin die Stimme: „Seht mich an, Invher ni Bennain.“ Gehorsam erhob sich die Albernierin auf ihre Knie und blickte ihre Herrscherin an. Staub befleckte Antlitz und Gewand, Tränen standen in ihren dunklen Augen, als sie die weiteren Worte der Kaiserin vernahm. „Die Gnade der Kaiserin sei Euch gewährt. Gerechtig-

keit indes kann Euch niemand denn Praios allein schenken. Eure Schuld ist groß, das Blut vieler guter Männer und Frauen klebt an Euren Händen. Nicht nur hier, wo Bruder und Schwester das Schwert gegeneinander hoben, sondern auch im fernen Osten des Reichs, wo jene Klingen bitterlich fehlten, die Ihr auf Euch herab beschworen habt. Höret meinen Urteilsschluss!“

Die Kaiserin blickte nun nicht mehr auf die zu ihren Füßen Kniende, sondern auf die Versammelten ringsum. „Ihr, Invher ni Bennain, sollt all Eurer Titel und Ehren verlustig gehen. Nicht länger sollt Ihr über Albernia gebieten noch jemals wieder eine Ehrung in Unserem Kaiserreich genießen. Ihr werdet Euch in Hausarrest begeben und sollt dort verbleiben bis zu Eurem Tode. Wir achten Eure Treue zur Herrin des Krieges und verfügen hiermit, dass Ihr Euch zu diesem Behufe in das Kloster Leuenfried in Garetien begeben, wo man über euch wachen wird. Möge Rondra es geben, dass Ihr in ihren Diensten einen Teil Eurer Schuld vergelten könnt.“

Gegen Eure beiden Kinder hegen Wir keinen Groll, sie sind unschuldig und sollen nicht unter Euren Verfehlungen leiden. Wir verfügen aber, dass Ihr Euch von ihnen fernzuhalten habt. Man wird Euch über ihr Wohlergehen informieren, aber es ist Euch einstweilen verboten, ihnen selbst zu schreiben oder ihnen Boten zu senden oder auf sonstigem Wege Kontakt aufzunehmen. Sie werden künftig am kaiserlichen Hof erzogen, bis anderes verfügt wird.“

Die Kaiserin ließ den Blick schweifen, als sie weiter sprach: „Es ist Unser Wunsch und Wille, Friede in Albernia zu stiften. Das Land ist gespalten, daraus kann nichts Gutes erwachsen. Albernias Krone sei fürderhin wieder Unser, so wie es unter Unseren glorreichen Ahnen über Generationen gefügt war, und Albernia als Fürstentum wieder Teil des Reichs. Fürst über Albernia soll dereinst Euer Sohn Finnian sein“ – hier brandete Jubel unter den versammelten Alberniern auf, selbst unter vielen, die zuvor noch gegen die Bennains gekämpft hatten – „sobald dieser alt genug ist, diese Verantwortung zu tragen. Bis dahin sollt Ihr, Idra ni Bennain, Regentin sein.“

Die ehrwürdige ergraute Dame verbeugte sich ehrfürchtig vor der Kaiserin, einen kurzen Moment blickte sie traurig zu ihrer Tochter. „Euch wird als kaiserlicher Berater Reichsgrößeheimrat Rondrikan Paligan zur Seite gestellt. Sein Wort soll Euch wie Unseres gelten, sein

Ohr steht Euch offen wie Unseres, wenn Ihr ein Begehr habt.“

Nach einem Moment des Schweigens aber richtete sich Invher ni Bennain auf, während ihr Gefolge weiter auf den Knien blieb und die Häupter vor der Kaiserin gesenkt hielt. „Erlaubt Eurer untertänigen Dienerin ein Wort, Euer Kaiserliche Majestät.“ Die Kaiserin nickte huldvoll. „Praios und Rondra seien meine Zeugen, ich nehme Euren Urteilsspruch voller Demut hin, denn er ist wohlgetan. Ich danke Euch für die Gnade, die Ihr meinen Kindern gewährt, und weiß Albernia bei meiner teuren Frau Mutter in guten Händen.“

Dann fiel die entthronte Königin erneut auf die Knie, und diesmal war es, als würde alle Last von ihr abfallen.

Ruhm und Ehre, wem sie gebühren

Der Zeitpunkt war gekommen, da sich die Kaiserin an den grimmig dreinschauenden Herzog der Nordmarken wandte. Sicher hatte es ihm Genugtuung verschafft, Invher auf Knien zu sehen, doch war ihm der persönliche Triumph über seine Feindin verwehrt geblieben. Doch wäre der Herzog nicht der souveräne Landesvater, als den man ihn kennt, wenn er seine Gefühle nicht im rechten Moment in den Griff bekommen hätte. Knapp neigte er das Haupt vor seiner Kaiserin.

„Mein treuer Vasall, der so tapfer und unbeugsam in diesem unseligen Krieg für das Reich und die Krone gefochten hat“, begann die Kaiserin mit erhobener Stimme. „Ihr sollt für Euer Streben nicht unbelohnt bleiben. Herzog Jast, Euch gebührt Unser tiefer Dank. Keine derische Belohnung kann groß genug sein, Eure Taten zu vergelten. Praios' Auge ruht auf Euch.“ Da sah man, wie die Brauen des Herzogs skeptisch nach oben fuhren, doch verneigte er sich diesmal tiefer, ob all des kaiserlichen Lobes.

„Als Geste Unserer Wertschätzung sei hiermit kund und zu wissen getan, dass Wir Euch und Eure Familie für den Kampf um Albernia mit einem Lehen in Unserer westlichen Provinz belohnen wollen. Von diesem Tage ab soll Euer Enkel Hagrobald, dessen Mut und Treue Uns mit Wohlgefallen erfüllt, Herr der vakant gewordenen Grafenschaft vom Großen Fluss sein.“

Der als ungestüm bekannte Prinz, dessen Gebaren auf Turneien wie auf Bällen gefürchtet war, gab einen weit hörbaren Laut der Überraschung von sich, strahlte dann aber mit gewinnendem

Lächeln und schob sich schließlich unter dem Jubel seiner engsten Streiter vor seinen Großvater, den Herzog, dessen Antlitz wie gefroren war.

„Prinz Hagrobald, kniet nieder!“, forderte Rohaja den stämmigen Nordmärker unvermittelt auf. Gehorsam beugte der als eigensinnig und hochfahrend bekannte Prinz der Nordmarken sein Knie und blickte die Kaiserin erwartungsvoll an. Deutlich vernehmbar leistete er vor aller Augen den Vassallenschwur. Als Rohaja von Gareth ihm als Symbol für sein Lehen eine Krume albernischen Bodens, die ein Page ihr aufmerksam reichte, übergab, griff er nach der kaiserlichen Hand und setzte einen dankbaren Kuss darauf. Ein Raunen ging ob dieser Avance durch die Menge, für einen Augenblick entspannten sich die ernsten Züge der Kaiserin, und sie lächelte ihm huldvoll zu. Die Gnade der Monarchin erfreute den Prinzen sichtlich. Selbst der finstere Blick seines Großvaters konnte die Freude von seinen Zügen nicht tilgen, als Hagrobald zurück zu den Nordmärkern trat und dabei dem schweigenden Rondrigan einen herausfordernden Blick zuwarf.

Albernia, wohin gehst du?

Nun wandte sich Rohaja wieder den Versammelten zu, und ihre Miene war wieder streng und herrschaftlich: „All jenen Alberniern, die allzeit treu zur Kaiserkrone standen, will ich sagen: Fürchtet nichts. Eure Taten sollen belohnt werden, und kein Schade soll Euch aus meinem Richtspruch erwachsen. All jenen, die sich gegen Uns und Unser Reich stellten, sage ich: Wessen Schuld allein darin besteht, seiner verblendeten Königin die Treue gehalten zu haben, sei meiner Gnade gewiss: Schwört mir die Treue, und Ihr werdet Milde finden. Es ist die Zeit, Zank und Hader beizulegen und nicht neuen Hass zu schüren. Sofern Ihr keine größere Schuld auf Euch geladen habt, müsst Ihr mein Urteil nicht fürchten.“

Diese Gelegenheit ergriffen gleich jene Adlige, die Invher begleiteten, und sanken vor ihrer Kaiserin und Königin auf die Knie, um Vergebung zu empfangen. Derweil setzte die Kaiserin ihre Rede fort: „All jenen, die nun nicht zur Stelle sein konnten, räumen wir die Frist von zweimal zwölf Tagen ein, sich an meinem Hof einzufinden und sich meiner Gnade auszuliefern. All jenen aber, die sich uneinsichtig zeigen, die auch künftig den Krieg in Unser Reich tragen wollen, fordere ich auf, das Reich binnen dieser Frist zu verlassen, oder sie sollen Unseren Zorn

zu spüren bekommen. Ihre Lehen fallen dem Reich anheim. Wir werden beizeiten darüber entscheiden.“

Dann wandte sich die Kaiserin an jene edle Dame, die bereits vor Wochen um Gnade für Invher gebeten hatte: „Euch, Franka Salva Galahan, die Ihr Euch um diesen Frieden in besonderem Maße verdient gemacht habt, soll alles verziehen sein. Wir wissen um die Pein, die es Euch bereitet hat, Euer Schwert gegen Eure Brüder und Schwestern zu führen, und dass Euer Streben stets der Einheit gehörte. Ihr sollt wieder Gräfin von Honingen sein, so wie es vor diesem unseligen Bruderkrieg war.“ Neuer Jubel brandete auf, und das schöne, alterslose Antlitz der alten und neuen Gräfin überzog sich mit freudiger Röte.

Dann aber ward die Miene der Kaiserin grimm, denn nun galt es, über jene zu richten, die den Frieden auf so schmachliche Weise hintertrieben und damit die Kaiserin selbst verraten hatten.

„Isora Ulaman von Elenvina wurde des Hochverrats auf frischer Tat überführt, indem sie den Frieden im Reich zu hintertreiben suchte. Sie soll nach Elenvina verbracht und dem Reichsgericht übergeben werden, auf dass sie ihre gerechte Strafe finde. Ihre Titel, Ämter und Ansprüche sind verloren, und sie soll die letzten Tage ihres unwürdigen Daseins in Ketten fristen. Rhianna Conchobair, die an dieser üblen Tat Anteil hatte, soll verbannt sein aus diesem Reich und aller Titel, Ämter und Ansprüche verlustig gehen.“ Da schlugen die Kämpen des Reiches mit ihren behandschuhten Fäusten auf ihre Schilde, ein drohendes, dumpfes Trommeln, den Schiedsspruch der Kaiserin zu begründen und zu bekräftigen.

Und so endete der Urteilsspruch der Kaiserin. Allenthalben gab es Jubel wegen ihrer Weisheit und Umsicht, und Stolz erfüllte jene, die die Gnade hatten, Zeuge dieses denkwürdigen Augenblicks zu werden.

Noch in dieser Stunde wurden kaiserliche Herolde ausgesandt, die Neuigkeiten im ganzen Reich zu verbreiten und darüber hinaus. In Abilacht aber ward nun ein Freudenfest gefeiert, wo Wein die Kehlen netzte, statt rotes Blut die kriegsgeprüfte Erde.

Melisande Melders,
Korrespondentin am Kaiserlichen Hof

(Michelle Schwefel, mit Dank an Marcus Buss, Ragnar Schwefel und Mark Wachholz)

Ein Machtwort der Kaiserin

Rohaja beendet die Datterndorner Fehde

Nach der im Efferd erfolgten Eskalation der Situation in der garetischen Grafschaft Hartsteen (*der Bote berichtete in seiner Ausgabe 135*), die vom Streit der beiden Grafen-Prätendenten Luidor von Hartsteen und Geismar II. von Quintian-Quandt entzweit wird, hat es eine überraschende Entwicklung gegeben. Während die Kaiserin zu den Zuständen in der Region bisher geschwiegen hat, da die Ochsenbluter Urkunde ihren Untertanen das Recht auf Fehdeführung gibt, kam es am Hofe Rohajas offenbar zu einem Sinneswandel. Da in den letzten Jahren jeder Versuch der Einmischung kaiserlicher Beamter als unrechtmäßiger Eingriff in die Rechte der Adligen des Raulschen Reiches auch von anderen Lehensnehmern der Provinz verurteilt wurde, hatte sich die Kaiserin bisher zurückhaltend gegeben.

Doch nun erreichten immer mehr Berichte über Schreckenstaten beider beteiligten Parteien den Hof der Kaiserin. Von Überfällen und Scharmützeln, der Anwerbung landesfremder Söldner und gar vom Überfall auf

Tempel war die Rede. Während während man noch nicht weiß, wie viel hiervon der Wahrheit entspricht, genügte es doch offensichtlich, um die Meinung der Kaiserin zu ändern. Das erfolgreiche Eingreifen in Albernias ließ es zudem ratsam erscheinen, einen möglichen Unruheherd im Hinterland zu beseitigen. Denn auch das Auftauchen des verschwundenen Luidor von Hartsteen, der offensichtlich doch nicht entführt worden war, sondern den legendären Igelkönig als Schutzherren der Grafschaft aufgesucht haben soll, hatte bislang nicht zu einer Beruhigung der Lage geführt.

Daher entsandte die Kaiserin den treuen Alrik vom Blautann und vom Berg als ihren persönlichen Gesandten, unterstützt von einigen Bannern der kaiserlichen Garde. Der untadelige Oberst suchte dem Vernehmen nach beide Konfliktparteien auf und unterbreitete ihnen das Ultimatum der Kaiserin, das in seiner Schärfe die Fehdenden verblüffte: Die Waffen hätten sofort zu ruhen und Vertreter beider Parteien sich binnen Mondesfrist in Gareth einzufinden.

Doch die wahre staatskundliche Meisterleistung der Kaiserin sollte sich erst in ihrer letzten Forderung zeigen, denn sie überstellte die Klärung der Grafenfrage an das Reichsgericht und beauftragte Reichskronanwalt Alrik Custodias-Greifax persönlich mit der Untersuchung der Frage. Dem Vernehmen nach kam es zu heftigen Protesten, als Oberst vom Blautann diese Entscheidung der Kaiserin bekannt gab, durfte das Gericht doch nur auf Bitten beteiligter Adliger tätig werden. Umso größer war die Überraschung, als bekannt wurde, dass sich tatsächlich einige Adlige auf die Seite der Kaiserin geschlagen hatten.

Zähneknirschend mussten also beide Parteien das Machtwort der Kaiserin akzeptieren, Rohaja hatte somit einen Unruheherd im Herzen ihres Reiches zumindest zeitweise beruhigt. Wie lange das Reichsgericht für seine Entscheidung brauchen wird, ist derweil nicht bekannt, Rechtsgelehrte rechnen jedoch mit mehreren Monden, wenn nicht sogar Jahren.

UL, mit Dank an die Hartsteener Briefspieler

Kosch Kurier

Angbars Bettelgraben

Schandfleck vor den Toren der Musterstadt

ANGBAR. Albernias und Nordmarken im Krieg, die Grenzlande im Osten unter ständiger Bedrohung und teilweise im Chaos versunken – nur wenige Orte des Reiches können sich glücklich schätzen, die alten, besseren Tage bewahrt zu haben.

Eine jener Ausnahmen ist zweifellos Angbar, ein Hort der Ordnung und Sitte. Im alt ehrwürdigen Schmelztiegel der Zwerge und Menschen gedeihen Handwerk und Handel wie eh und je. Ja, manch Bauch eines Meisters der Rüstungs- und Waffenschmiedekunst ist gar runder geworden angesichts der Krisen und Stürme, die andernorts toben. Andere Städte im Reich sehen Angbar insgeheim als Vorbild.

Kein Wunder, dass der Rat der Reichsstadt sorgsam über den Ruf wacht. Seine klugen Verordnungen regeln das gedeihliche Nebeneinander der braven Bürger – von der zünftigen Tracht bis zum Tragen von Waffen.

So ist auch die Bettelei innerhalb der Stadtmauern seit Jahren streng untersagt, was dazu führte, dass man unbehelligt durch die schmucken Gassen streifen kann wie in kaum einer anderen Stadt. Zugleich entstand ein unschönes Problem jenseits der Stadtgrenze. Das Gesindel drängt sich nun auf beiden Seiten der Reichsstraße vor dem Garethor Tor. Jedem Reisenden sei angeraten, den Schotter des Weges nicht zu verlassen, denn dort wird er von den Wachen des Tores wohl behütet. Die ehrbaren Wächter verrichten diesen Dienst sehr zuverlässig und sind allzu aufdringlichem Pöbel gegenüber wenig zimperlich. Erst kürzlich haben sie einem dreistem Gesell, der es wagte seinen Fuß auf die Straße des Reiches zu setzen und einem reisenden Händler auf die Pelle rücken, ein neues Zubrot als Einäugiger beschert. Das Land jenseits des Straßengrabens gehört hingegen dem Fürsten und liegt demnach außerhalb der Zuständigkeit der reichsstädtischen Wachen.

Fürst Blasius von Kosch seinerseits gilt gemeinhin als gutherziger und fürsorglicher Landesvater und verzichtet daher auf allzu strenge Maßnahmen. Stattdessen ließ er entlang des 'Bettelgrabens' eine Reihe Birn- und Apfelbäume pflanzen. Diese fromme Tat hat gewiss den Hunger gelindert, führt jedoch dazu, dass insbesondere die kräftigeren Gesellen unter den Armen sich nun als 'Hüter der Bäume' aufspielen und regelrechte Schlachten um die oft noch unreifen Früchte austragen. Ähnliche Kämpfe spielten sich schon bei Essensausgaben der Travia-Kirche ab. Ein Mädchen wurde gar erschlagen, als es versuchte den Silberling eines edlen Sponsors aufzuheben.

Der Reichsvogt zu Stippwitz rät Besuchern der Stadt: "Man durchquere den Schandfleck vor dem Tor am besten ohne auf das versammelte Volk zu achten ... das wahre Angbar beginnt erst hinter der Mauer!"

Losiane Mithügel
(Martin Lorber)

Auf den Spuren Archon Megalons

Intergetaucht! Längst verschollen! Aus den Schatten blickend! Archon Megalon – finsterner Druidenzauberer, sinistrier Alchimist und Seelenquäler. Noch heute erschauert ein jeder bei seinem Namen. Nicht so Igan Trappenfeld, der am Großen Fluss alten Spuren des unheimlichen Kultisten folgte. Lest seinen Bericht!

»Wie ich in den Besitz jenes Dokuments aus dem Jahr 1009 BF kam, das noch immer das halb verkohlte Signum der KGIA trägt, muss fürs Erste geheim bleiben. Eines Tages will ich aber auch darüber berichten. Wichtiger war, dass es von außergewöhnlichen Vorfällen in einer abgelegenen Ruine berichtete – und dabei ein Name fast beiläufig fiel: Archon Megalon!

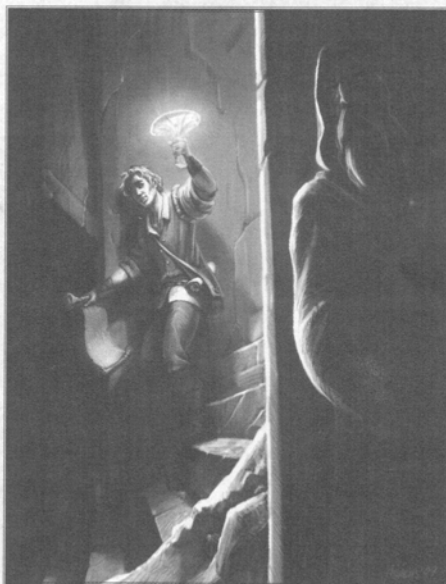
Wer kennt ihn nicht, den ehemaligen Hofdruiden Havenas, der immer wieder schrecklichen Experimenten nachging und doch seinen Häschern entkam? Man sagt ihm nach, er würde in den Abgründen der Angst forschen wie die Brabaker Leichenfledderer in toten Leibern. Ein Wanderer in den Untiefen unserer Alpträume ... Doch gibt es ihn denn wirklich? Oder ist er nur ein Gespinst des Volkes, ein Schwarzer Mann, ein Molcho?

Von meinem Versteck aus blickte ich auf die unheimliche Ruine aus Bosparanischer Zeit, die sich vor mir erhob. Es war totenstill und roch nach kalter Asche. Nur ein kleines Bächlein plätscherte säuselnd vor sich hin. Nicht fern von hier hatte ich im Geist des Waldes Reste einer alten Elfensiedlung gesehen – verlassen vor Jahrzehnten. Was war hier einst vorgefallen? Und war es nicht auch für mich besser, schleunigst von diesem Ort zu verschwinden?

Doch ich fasste mein Herz (und meinen Leuchtpilz aus Murolosch) und schlich mich mutig in das zerfallene Bauwerk. Die Säulen des Eingangsbereichs waren alt, stammten mindestens aus der Fran-Horas-Zeit und waren umwachsen von dicken, knorrigen Wurzeln. Doch auch das Innere, wo nur noch

fahles Licht durch die Spalten drang, war gigantisch, wie für einen Kaiser errichtet. Und doch wirkte alles so, als hätte hier vor langer Zeit jemand Einzug gehalten, der sich auf Magie und finstere Kulte verstand ... Hatte ich vielleicht die einstige Festung Archon Megalons entdeckt – jenen Ort, an dem er all die Jahre im Verborgenen gelebt hatte? Oder war er vielleicht gar immer noch hier?

Das ominöse KGIA-Dokument, das mich erst auf die Spur zu jener Ruine gebracht hatte, ließ verschiedene Schlüsse zu: In dem Fragment war die Rede von einer »uralten magischen Barriere« (von



der allerdings heute nichts mehr zu finden war – stammte sie von den einstigen Erbauern der Ruine?) sowie von »Kult-handlungen ausführenden Amazonen in schwarzen Rüstungen«. Letzteres war für sich genommen schon seltsam, denn von Schwarzen Amazonen – den Mactaleänata – sollte man doch erst viele Jahre später hören. Etwas weiter unten war, nach einigen von Flammen geschwärzten Absätzen, zu lesen: »... nannte sich diese Gestalt selbst Archon Megalon, der sich offenbar wenig um die dämonischen und widergöttlichen Essenzen an diesem düsteren Ort sorgte, sondern im Gegenteil bei jedem Schrecken neu frohlockte ...«

Inzwischen war ich tief in die unterirdischen Auswüchse der Ruine vorgedrungen und hatte die Spindel fast aufgebraucht, deren weißer Faden mich bald wieder sicher an die Oberfläche führen sollte. Wenige Schritte blieben mir noch, als ich soeben eine große Halle voller Kälte und Modergeruch betrat. Im Schein meines Leuchtpilzes, den ich mutig hineinwarf, sah ich zwei gigantische schwarze Sockel mit den Resten zweier riesiger, doch längst zerstörter Statuen. Wen oder was sie einst abbildeten, vermochte ich bei bestem Willen nicht sagen. Zu finstern war es, zu stark die Zerstörungen – doch Götter waren es gewiss nicht gewesen. Vielleicht die Musen des Druiden, oder die steinernen Überreste zweier schwarzer Riesenamazonen?

Dann, als ich gerade den Rückweg antreten wollte, entdeckte ich in einer Nische eine verlassene Kochstelle. Die Asche war noch warm, ein halbes Kleintier hing noch immer geröstet darüber! Sofort zog ich mein Schwert, suchte die Dunkelheit der Halle nach dem fremden Besucher ab – doch ich war allein. Dann jedoch streifte Hesindes Gnade meinen Geist, und ich stocherte vorsichtig in der Asche.

Aha! Behutsam zog ich ein fast vollständig verbranntes Pergamentstück heraus, das der Fremde offenbar dem Feuer übergeben hatte. Die Magie seiner Hände mochte schuld daran gewesen sein, dass es nicht gänzlich verbrannt worden war. Ich überflog schnell die kleine, wie von einem Insekt gesponnene Handschrift: »... an diesen Ort nach 23 Jahren zurückzukehren. Hat sich die Angst hier manifestiert? Ich spüre nur wenig. Richtige Ergebnisse könnte nur eine neue Versuchsgruppe bringen.«

Euphorisch verließ ich die unterirdische Ruine – Archon Megalon gibt es wirklich, dessen bin ich mir nun sicher. Und er war hier. Erst vor kurzer Zeit. Vielleicht hat er mich sogar beobachtet. Doch Angst, Archon, die kenne ich nicht! Und deshalb werde ich auch künftig Ausschau nach Dir halten und Deine Geheimnisse entgültig enträtseln!

MW

Vom Gericht des Fürstkomturs

Leomelia Winterbach berichtet aus Mendena

Unsere tapfere Korrespondentin Leomelia Winterbach hält sich seit dem Efferd 1029 BF unter falscher Identität in Mendena auf und vermag hin und wieder auf gefährlichem Wege Nachrichten an den Aventurischen Boten zu übermitteln. Lest im Folgenden einen Auszug aus ihrem letzten Bericht, der einen verstörenden Blick in das Leben in Mendena gewährt.

»Wie ein König hält der Fürstkomtur Helme Haffax alle paar Wochen öffentliche Rechtsprechungen ab – in der Arena Aquatica, wo das Volk sich heute schon auf den unteren Rängen drängte. Normalerweise finden in dem riesigen Kolosseum Kampfspiele und Wettrennen statt, wie schon unter Xeraan, und gelegentlich sieht man den Fürstkomtur selbst in der Heptarchen-Loge dem Spektakel beiwohnen. Heute jedoch wurde Haffax' Eisenthron von Burg Talbruck auf einer Tribüne im Kreis der großen Arena aufgestellt, ein Monstrum aus Metall und scharfen Kanten. Das Volk war in den letzten Tagen aufgerufen worden, seine Nöte vor den Herrscher zu bringen und Verfehlungen anderer anzuklagen: Eine nicht eben kleine Menge hatte sich versammelt und gab einem Gardesoldaten ihr Wer und Weshalb zu Protokoll.

Eine grimmige und eindrucksvolle Gestalt war der Fürstkomtur, wie er in seiner schwarzen Dämonenrüstung vor uns thront, das kantige Kinn auf die Faust gestützt, die Klagebringer mit loderndem Blick fixierend. Die Insignien seiner Herrschaft ruhten an der Seite des Heptarchen: Der Kronensplitter des Jenseitigen Mordbrenners, verarbeitet im Kopf eines archaischen Feldherren-Szepters, ruhte auf einem samtenen Kissen, und allein der Anblick des glühenden Dings erfüllte uns Zuschauer mit kriechendem Grauen; das ölig glänzende schwarze Schwert Athai-Naq lehnte am Fuß des Throns, lässig fast und bedrohlich. Hinter dem Thron hat-

te der Heptarch seine Leibgarde postiert, unter dem Befehl der Obristin der Karmoth-Garde Gritta Graustein, einer

kleinen, scharfzüngigen Frau mit lauter Stimme.

Mit einem Wink bedeutete der Heptarch seinen Garden, die Anhörung zu beginnen, doch niemand aus der Menge

getraute sich als erster vorzutreten. Furchtsam blickten sie zu Boden und scharften mit den Füßen. Ein zweiter Wink von Haffax, und

Obristin Graustein trat zwischen die Bittsteller und schleifte einen alten Mann vor den Thron: Ich erkannte ihn als den sonst immer fröhlichen Marktschreier Störkopp-Sappel. »Sprich, Mann!« forderte Haffax ihn mit tiefer, ruhiger Stimme auf und Sappel brachte dem Heptarchen zitternd und auf Knien, mit der Mütze in den Händen zu Gehör, dass ihm ein Pirat ein Schmuckstück gestohlen habe. Nachdem er auch dessen Namen nannte – Koppert Garstel – und einige Zeugen die Geschichte des Marktschreiers durch Zuruf bestätigten, wurde Garstel aus dem Kerker geholt, wo er wegen trunkenen Pöbeleien

erst am gestrigen Abend festgesetzt worden war. »Bist du nicht nur ein Säufer, sondern auch ein Dieb?« fragte der Heptarch mit donnernder Stimme, und Garstel konnte nicht anders als kreidebleich zu nicken. Da gab Haffax der Graustein ein Signal und diese hieb dem Mann ohne Federlesen die Hand ab, die er eben noch um Gnade bettelnd vorgestreckt hatte. Während die Garde den schluchzenden Piraten davonschleppte, zog sich Störkopp-Sappel eilig zurück,

um die getane Gerechtigkeit zu feiern, und auch das Publikum war zufrieden.

Als nächstes trat eine Gardistin der Stadtwache vor den Eisenthron, die fette Rimke Klöpplerin, und mit bemüht fester Stimme klagte sie die Offizierin Rurijida von Jergan (aus Haffax' eigener Roter Legion) an, ihr eine teure Lustsklavin ausgespannt zu haben, worauf ein Raunen durch die Ränge ging. Obristin Graustein ließ die Beklagte sogleich in die Arena zitieren und mit feurigem Jähzorn beteuerte diese, nichts davon zu wissen, dass ihre Gespielin eine andere Herrin gehabt haben solle. Als sie gefragt wurde, ob sie das Mädchen freiwillig an Gardistin Rimke zurückgeben wolle, spuckte Rurijida vor ihrer Widersacherin auf den Boden, worauf der Fürstkomtur die Faust ballte und knurrte: »Dann kämpft!« Das Volk brach in Jubel aus, als ob es nur darauf gewartet hätte. Der Kampf war kurz und hitzig, und zu aller Erstaunen vermochte es Gardistin Rimke, die Oberhand zu gewinnen – wie



ich später erfuhr, war sie vor ihrer Anstellung in der Stadtwache eine Veteranin der Schwerter Borbarads gewesen. Mit dem Gewicht ihrer Leibesfülle und mächtigen Hieben ihres Streitkolbens konnte Rimke die Schwertkämpferin Rurijida in die Defensive drängen, und

als diese sich an einem Stachel des Eisenthrons verfang und zu Boden stürzte, brach der Fürstkomtur den Kampf mit einem Handzeichen ab. "Nimm deine Hure zurück," sprach er knapp zu Rimke und auch wenn das Publikum sich wohl einen endgültigeren Ausgang des Kampfes ersieht hätte, so war auch in diesem Fall gerecht entschieden worden.

Die Menge auf den Rängen wurde still, als nun ein hochgewachsener, ehrwürdiger Mann in wallendem blaugrünem Ornat vortrat: Vater Rafim al'Kuthbar, ein erst kürzlich aus Khunchom angereister Geweihter des Herrn Efferd, den man in Mendena schon lange nicht mehr verehrt. Die Menge betrachtete den Gottesmann mit Interesse, wie ein Relikt aus einer fremden Kultur, zumal die stadtbekannte Glaubanya Silbermuschel neben Vater Rafim stand, eine einflussreiche Priesterin vom Tempel der Tiefen Tochter. Vater Rafim beschwerte sich zornig und mit vielen Gesten, dass Schwester Glaubanya den Preis auf ein Grundstück unverschämte hoch überboten habe, das er selber gekauft – nur noch nicht bezahlt – habe, um darauf mit bereits erteilter Erlaubnis des Heptarchen einen Efferd-Tempel zu errichten. Haffax' war anzusehen, dass ihm der Ton des Geweihten nicht gefiel, eine steile Zornesfalte stand auf seiner Stirn. Aber Vater Rafim redete sich in eine rechte Predigt hinein, geradezu angestachelt von

den samtstimmigen Einwürfen Schwester Glaubanyas, die in unschuldigem Ton betonte, dass bei ihrem Kauf alles Rechtens und Vater Rafim wohl mit den hiesigen Gepflogenheiten noch nicht sehr vertraut sei, wenn er eine Kaufsumme nicht schneller aufzubringen vermochte, als das Gegenangebot ausgezahlt wurde. Die Zuschauer auf den Rängen der Arena kommentierten das Spektakel nun lautstark, manche beschimpften Glaubanya als Ränkeschmiedin, andere verlachten Vater Rafim als Dilletanten und Träumer.

Dieser aber tobte: "Fürstkomtur Efferd!" schrie er, "Ihr wart einmal ein rechtschaffener Mann, steckt denn kein bisschen Götterfurcht mehr in Eurem Herzen?" Die Menge johlte, doch der Heptarch sprang auf und brennende Wut loderte in seinem Blick, als er nach Athai-Naq griff. Fauchend zog die Klinge einen rußigen Bogen – und furchtsame Stille legte sich schwer über die Ränge, als der Geweihte mit bis zur Brust gespaltenem Schädel zu Boden sank. Nur Glaubanya fasste sich schnell wieder und mit ergebenem Lächeln verbeugte sie sich langsam vor dem Fürstkomtur – weniger Demut sprach aus dieser Geste als vollendete Überheblichkeit. Das entging auch dem Heptarchen nicht, der schwer atmend über seinem Opfer stand: Mit einer fast beiläufigen Geste durchbohrte er der Priesterin den Leib und drehte die gierige Klinge noch

einmal um. Aus dem Publikum ertönten vereinzelte Schreckensrufe. Ungläubig starrte Glaubanya ihn an, als sie rückwärts taumelte. Haffax aber wandte sich von der wimmernd sterbenden Frau ab, warf Athai-Naq angewidert von sich (kein Blutstropfen fiel vom Schwert zu Boden) und schritt davon, steif und bebend vor Zorn, eskortiert von Obristin Graustein und seiner Garde.

Die Audienz war damit vorzeitig beendet, das Volk machte sich leise tuschelnd auf den Heimweg, doch ich harrete noch etwas aus, versteckt hinter einer Säule. Als die Arena Aquatica sich geleert hatte, beseitigten einige Soldaten die Leichen, ein Karakil-Dämon trug den Eisenthron davon. In der Stille hörte man noch den unseligen Splitter der Dämonenkrone leise summen, bevor er mit Athai-Naq von einem Zug Karmoth-Gardisten zurück nach Burg Talbruck transportiert wurde. « Frau Winterbach heftete folgende Notiz an: »Werde seit Tagen verfolgt und beobachtet. Bin in Mendena nicht sicher. Gehe auf Reisen ins Inland. Nutze *[Beitrag aus Gründen der Reichssicherheit entfernt; der Zensor]* zur baldigen Berichterstattung.« Die Boten-Redaktion sorgt sich um ihre geschätzte Korrespondentin, hofft jedoch darauf, der geneigten Leserschaft in kommenden Ausgaben neue Berichte aus den tobrischen Landen bieten zu können.

TZ

Nostrische Kriegsposaune, Efferd 1032 BF

Wer hascht den gefallenen Töchtern nach?

SALZA. Seit einigen Monden geht ein mysteriöser Schrecken im Dormitorium der Gefallenen Töchter von Lyckmoor um. In dem abgelegenen und verwinkelten Klosterhaus, in dem die gütige Mutter Mirbel seit mehr als dreißig Jahren Novizinnen aufnimmt, die in anderen Tempeln und Ordenshäusern die zwölfgöttlichen Kirchen abgewiesen wurden oder sich größerer Vergehen strafbar gemacht haben, hat den Mädchen bereits jeweils zu Neumond eine schwarze Gestalt aufgelaurt.

Erste Befürchtungen, es würde sich um einen 'Nachtzehrer' aus

dem nördlich gelegenen Lycker Moor handeln, bestätigten sich nicht. Übereinstimmend berichteten die Opfer statt dessen von einem mit schwarzer Henkerskapuze maskierten Meuchler, der mit einer rostigen Ochsenherde Jagd auf sie machte. Nur glückliche Zufälle ließen die Novizinnen bislang immer wieder entkommen: Einmal zerschlug der phantomhafte Eindringling mit großer Wucht einen Badezuber und wurde von den Wassermassen hinfert gespült, ein anderes Mal geriet er in der Weberei inmitten all der aufgespannten Leinenfäden und erstickte fast selbst darin.

"Wir werden nicht länger jede Nacht in Angst verbringen.", ließ nun die Klostermutter vernehmen. "Das nächste Mal sind meine Töchter und ich vorbereitet." Sprach's und ordnete an, "jede alte Axt, jeden Knüppel und jedes Brecheisen zu finden, um sich zu wappnen". In der Lyckmoorer Schenke *Zum Torfstecher* erzählt man sich dieser Tage, dass die einst so bußfertigen Mädchen in ihren blütenweißen Kleidern inzwischen sogar Kampf- und Kraftübungen im Burghof abhalten sollen. Wird sich der Unhold zum nächsten Neumond dennoch holen, wonach er schon all die Zeit dürstet?

MW

Die Zusammenkunft der Drachen

Aus trüben Wolken fiel der Schnee tänzelnd auf Perricum nieder. Gerade eben hatte ich zufällig meinen alten Freund, den Drachenabt Ebores Belgor, getroffen, den ich seit Jahren nicht gesehen hatte und über dessen Verbleib man sich allerlei Gerüchte erzählte. Ihn unversehrt und wachen Geistes durch seine Heimatstadt spazieren zu sehen, hatte mir große Freude bereitet.

Mein Blick schweifte hoch zu den mächtigen Bastionen, die die Stadt schützten. Da meinte ich etwas am Himmel aufblitzen zu sehen, und unmittelbar darauf erklang ein lang gezogener, fremdartiger Schrei. Vom Tempel des Heiligen Leomar antwortete ein dumpfes Horn in drei Stößen. Abermals tönte aus den Wolken der schrille Schrei, zweimal. Dann war es still.

Angespannt stand ich inmitten der anderen Bürger auf dem großen Platz in Mondwacht und sah nach oben. "Drazha!" zischte da ein Elf in meiner



Nähe. Aus dem tristen Winterhimmel stürzte ein schlanker Drachenleib herab, die Flügel eng an den Körper gelegt. Die meisten Menschen flohen von dem Platz in die Gassen oder in die nahen Tempel von Praios und Hesinde, doch ich war unfähig, mich zu rühren. Der Drache musste etwa sechs Schritt lang sein.

Die Schuppen hatten eine helle, perlgraue Farbe und schienen irisierend zu glänzen. Ein Perldrache, wie man ihn an der hiesigen Küste häufig sieht, doch auf seinem Rücken saß eine menschengroße Gestalt.

Über den Dächern breitete der Drache seine Flügel aus und verlangsamte seinen Sturzflug. Er drehte noch drei,

vier Kreise, dann landete er in einer geschmeidigen Bewegung auf dem Platz vor dem Hesinde-Tempel. Nun konnte ich die in dicke grüne Wolle gehüllte Gestalt auf dem Rücken des Drachen genauer erkennen. Den Umhang zierte in goldener Farbe eine Schlange, die sich um eine Schriftrolle wand: das Emblem der Draconiter. Die Gestalt schlug die Kapuze zurück und ich erblickte das Gesicht einer schwarzhaarigen Mitdreißigerin von unnahbarer, fremder Schönheit, deren graue Augen schwarz umkränzt waren. Drache und Frau schienen ein stummes Zwiegespräch zu halten, ehe sich der geflügelte Wurm wieder in die Lüfte erhob.

Die Geweihte, sie trug einen Schlangengpanzer und einen schwarzen Stab, sah mich an, und ich wurde mir meines Gaffens bewusst. Ehrfürchtig senkte ich den Blick, während sie an mir vorbei zum Portlas Canyziad schritt.

*Korian Eslam, Maler aus Mondwacht
(Michael Masberg)*

Festumer Flagge, Hesinde 1032 BF

Einbruch im Drachenmuseum

Unbekannte rauben wertvolle Ausstellungsstücke – Garde ratlos!

ESTUM. Während wirbelnde Schneeflocken und pfeifender Sturm die braven Bürger Festums dazu brachten, sich in ihre warmen Stuben zurückzuziehen, nutzte verbrecherisches Pack den Schutz der Kälte und der Dunkelheit: Als Magister Vagor, der hochgeschätzte Leiter des Drachenmuseums, in den frühen Morgenstunden des 8. Hesinde die Stätte seines Wirkens betrat, bot sich ihm ein Bild der Verwüstung! Überall im Ausstellungsraum waren Schriften verstreut, mehrere Vitrinen standen offen, und der Nachtwächter Odjef lag mit durchschnittener Kehle inmitten des Chaos.

Es wird wohl Monate dauern, die Sammlung neu zu katalogisieren, um festzustellen, was fehlt, doch offenbar zwang das Opfer des braven Odjef die Schur-

ken zu einem überstürzten Rückzug. Wie sonst wäre es zu erklären, dass Kleinodien wie der berühmte Karfunkel des Glowasil nicht angestastet wurden? Dass die Schränke, in denen die Klingen zahlreicher Drachentöter ruhen, noch unversehrt waren, und dass der versilberte Lindwurmschädel, der die Decke des großen Ausstellungsraums zierte, noch an seinem Platz hing? Bekanntlich stellt das Drachenmuseum die aventurienweit bedeutendste Sammlung auf dem Gebiet der Drakologie dar. Ursprünglich eine Wanderausstellung, wurde es vor zwanzig Jahren durch die Unterstützung der Hesin-



de-Kirche dauerhaft in seinem heutigen Standort im Stadtteil Hesindendorf untergebracht und lockt durch seine einzigartigen Stücke Besucher aus aller Herren Länder an.

Die Stadtgarde tappt – wie leider so oft – im Dunkeln. Derzeit heißt es, dass die Einbrecher wohl Zauberfähigkeiten besaßen. Nur so ließe sich erklären, dass sie offenbar alle Schlösser und Riegel mühelos überwinden konnten – ohne die kleinsten Spuren zu hinterlassen. Ob dies jedoch der Wahrheit entspricht oder lediglich kaschieren soll, dass die Garde durch die Budgetkürzungen der letzten Zeit ohnehin nicht in der Lage wäre, etwaige Spuren für aufwändige Ermittlungen zu verwerten, sei dahingestellt.

Stefan Unteregger