

Aventurischer Bote

Unabhängiges Journal für die kaiserlichen Provinzen des Mittelreiches sowie die Länder Nostria und Andergast. Offizieller Anzeiger für den Kontinent Aventurin und die angrenzenden Gebiete; Kurier des Kaiserhauses zu Gareth; Mitteilungsblatt der Magiorgilden Aventuriens sowie der Grafschaften und Baronien; Organ

der Geschichtsschreiber und Chronisten; Postille der zwölfgöttlichen Gezeiten, der Ordensbrüder- und Schwesterschaften. Verleiher am Hof zu Gareth kostenlos, ansonsten nur gegen teuer Geld! Der Bote erscheint regelmäßig nach Ablauf mehrerer Monde und unterliegt der redaktionellen Verantwort-

lung; berufener Schriftgelehrter am Hof zu Gareth, nimmt aber dankend Reise- und Erlebnisberichte fahrender Aventurienkundler entgegen. Im übrigen versteht sich das Journal als Wahrer der Guten Sitten, Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunksinns!

Ansonsten gilt:

*Ob dein Fischzuchtteich versandet,
in deinem Hof ein Drachen landet,
ob ein Wolf dein Pferd verschlingt,
ein Zwerg vor deinem Fenster singt:
Hältst du den Boten in den Händen,
mag alles sich zum Guten wenden.*

DM 4.--

Ausgabe
März/Apr. 2001

EFF/BOR 31 Hal

89

Die Leinen los ...

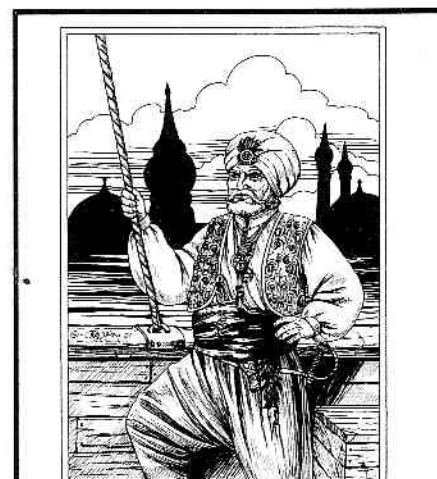
Thorwaler auf horasischen Spuren

—Thorwaler Schiffsverband nach Hjaldingard aufgebrochen

Wenige Monde nachdem die horasische Güldenlandexpedition gen Efferd aufgebrochen ist, ließen Mitte Ingerimm eine Schar thorwalscher Schiffe Efferdpfeiler und Kreidefelsen Olports hinter sich, um ins Land ihrer Ahnen zu fahren. Doch zunächst schien es, als würde dieses gewagte Unternehmen scheitern, bevor es richtig begonnen hatte, denn einige unvorhergesehene Geschehnisse erzeugten Hader und Streit, ausgelöst durch den Obersten Hetmann.

Schon vor einigen Tagen waren die ersten Frauen und Männer, die dem Aufruf Iskir Ingibjarsons folgten, in die Stadt gekommen und erwarteten nun mit Spannung die Ankunft der übrigen Schiffe, wie man es sich im vergangenen Winter gegenseitig geschworen hatte (*der Bote berichtete*). Viele Menschen versammelten sich Tag für Tag auf dem Jurgaplatz, um die Teilnehmer der großen Überfahrt mit Jubel zu empfangen. Bereit stand bereits der Otta-

neubau Jurgas Zorn der Runajasko, um den sich manche Gerüchte rankten. Einige Mitglieder der Runajasko waren bei der Kiellegung Anfang Phex einen vollen Tag allein mit dem Neubau geblieben und hatten das Gelände weiträumig absperren lassen. Hetfrau der Jurgas Zorn wurde die Magierin Gudrid Freydisdotter. Sie hatte mit ihrer Mannschaft bereits auf einem älteren Schiff eine Ausfahrt im Peraine unternommen und Gerüchte von seltsamen Ritualen machten alsbald die Runde.



Ruban ibn Dhachmani
"Der Rieslandfahrer"

Seite 8

Kaiserin Amene erkennt Prinz Romins Ansprüche an!

Havena/Vinsalt. Atemlose Stille und blanke Ungläubigkeit machten sich in der Kaisermetropole breit, als sich diese Nachricht wie ein Lauffeuer von Kuslik aus über das ganze Land verbreitete. Eine Sensation schien sich anzubahnen. Sollte nach den blutigen Überfällen auf Kuslik und Kusmarina, den Jahren der Ungewissheit und des Exils nun wieder Friede zwischen den Häusern Firdayon und Galahan herrschen?

Seite 5

– Titel –

Leinen los ...

Fortsetzung von Seite 1

Endlich erschien das erste Schiff aus Richtung Süden, doch war es nicht wie erwartet das des Waskirer Hetmannes Yngvar Rangnidson, der die Ottas aus dem südlichen Teil Thorwals anführte sollte, sondern die *Seeadler* unter dem Kommando ihres Kapitäns Asleif Phileasson. Verwirrung machte sich breit, denn der berühmte Güldenlandfahrer und Aventurienumrunder hatte bislang nicht bekundet, ebenfalls an dem Zug teilnehmen zu wollen. Doch wie viel größer noch war die Überraschung aller, als Hetmann Trondes Gischtreiter-Drache gleichauf folgte.

Vereinzelte Schmä- und Schandrufe begleiteten die Anlandung des Obersten Hetmanns, doch ebten diese ab, als sich Tronde und Iskir Auge in Auge gegenüberstanden. Um so unmutiger quittierten die Versammelten Trondes Worte, dass er die Bedeutung von Iskirs Reise wohl verstanden hätte, weswegen er Kapitän Phileasson gebeten habe, aufgrund seiner unbestreitbaren Erfahrung in güldenländischen Gewässern persönlich den Schiffsverband zu führen. Iskir indes blieb nach diesen Worten gelassen, eine seiner Getreuen aber,

Ilva Jenskarsdottir, brüllte dem obersten Hetmann entgegen, dass es Tronde in seinem Größenwahn jetzt wohl nicht mehr genüge, alle Thorwaler unter seine Knute zu zwingen, nein, jetzt strecke er seine glücklosen Hände sogar nach jenen aus, die seiner wahnsinnigen Idee nicht folgen wollten. Schon griffen Trondes Gischtreiter und Ingibjaras Frauen und Männer nach ihren Waffen, doch bevor der Zorn obsiegen konnte, erschien Torgal Raskirson, der Hetmann Olports, mit seinen Kriegerern von der Sturmsegler-Otta und bat die Kontrahenten hinauf auf seine Festung, wo man gemeinsam die Angelegenheit klären könne, ohne gleich durch eine hitzige Debatte ganz Olport in ein Schlachtfeld zu verwandeln.

Lange harpte man auf Nachricht aus der Festung, was den Wartenden nicht gerade leicht fiel. Es hätte nicht viel gefehlt, um die Befürchtungen des Hetmanns vom Nader wahr werden zu lassen, denn auf den Straßen und in den Tavernen drohte die Stimmung sich endgültig gegen Tronde zu wenden, der hier oben im Norden nach der Verkündigung der thorwalschen Einigung ohnedies einen schweren Stand hat. Zumal mittlerweile auch Yngvar eingetroffen war, dessen Leute fleißig üble Reden über den obersten Hetmann verbreiteten.

Der oberste Hetmann erklärte, dass Iskir hohe Anerkennung zukomme, da er diese große Fahrt angestoßen und überhaupt erst möglich gemacht habe, aber man sei über-eingekommen, dass es unverantwortlich

leichtsinnig sei, nicht denjenigen zum Führer der großen Fahrt zu machen, der als der größte thorwalsche Schiffsführer gilt.

Nun, da dies vollbracht war, wollte man keine weitere Zeit verlieren und verkündete den Aufbruch mit der Abendflut des übermorgigen Tages. Viel war noch vorzubereiten und zu schaffen, und bald schon herrschte eifriges Getriebe am Hafen und in der Stadt, machten sich die Mannschaften an letzte Vorbereitungen, luden Proviant, nahmen Abschied von jenen, die zurückbleiben mussten und nutzten die Gelegenheit, ein letztes Mal für lange Zeit an thorwalschen Gestaden ein Fest zu feiern, zu dem der Hetmann von Olport, Tronde und Iskir geladen hatten.

Endlich aber war der große Tag gekommen. So viele hatten sich auf dem Jurgaplatz versammelt, dass keine Maus mehr Platz dort finden konnte. Niemand wollte diesen historischen Moment versäumen. Iskir erklärte, dass ihre Schiffe und Mannschaften die ersten seien, die nach langer Zeit die Heimatlande wieder erblicken dürften.

Es brandete Jubel auf, der selbst nicht nachließ, als schließlich Tronde sprach und seinem Stolz Ausdruck verlieh, für diese unerschrockenen und wagemutigen Männer und Frauen, die gefahrvolle Fahrt mit dem Segen Swafnirs zum Ruhme Thorwals wagen wollten. Selbst die ärgsten Traditionalisten verkniffen sich ihre Schmä, zu sehr rührte auch sie die stolze Schar der Hjaldingardfahrer. Mit einer erstaunlichen Ausnahme, denn eine Gruppe finster dreinblickender Gesellen mit dem Rachemal im Gesicht eingebrannt nahm auch an den Gesehnissen am Jurgaplatz teil. Eine Menge Piraten, die schon viel Leid über unsere Schifffahrt gebracht haben, die von Tronde und dem Hjalding bereits geächtet worden waren. Darunter waren aber auch Abtrünnige, die man in Olport achtungsvoll die 'Grangorveteranen' nennt. Die Waffenruhe ließ vermuten, dass Tronde mit ihnen einen Pakt geschlossen hat, wie sonst wäre zu erklären, dass auch das Schiff der Grangorveteranen an dieser Expedition teilnehmen wird?

Endlich aber war der Augenblick des Aufbruchs gekommen: Kapitän und Mannschaften machten sich bereit und unter dem Beifall der Versammelten ließen die Schiffe die Bucht mit einigen kräftigen Ruderstößen hinter sich, während die Daheimgebliebenen die Klippen erklimmen und den Schiffen so lange nachblickten, bis sie am Horizont nicht mehr auszumachen waren.

Paddy Fritz /

Michelle und Ragnar Schwefel

Blickpunkt Kendrar:

Unklare Verhältnisse in den Ingvaller Marschen

Für einige Verwirrung sorgen seit geraumer Zeit die widersprüchlichen Meldungen aus Thorwal und Nostria um die Hoheitsverhältnisse im Umland der nostrischen Hafenstadt Kendrar.

Wie sich der geneigte Leser erinnern wird, berichtete der AB über die Rückeroberung der seit 8 Hal von Hetmann Eldgrimm annektierten Stadt durch die nostrische Feldherrin Rondriane von Sappenstiel im Göttermond Rondra 30 Hal. Gibt es seitdem immer wieder Propagandameldungen der Thorwal-Piraten über angebliche Erfolge bei der Rückeroberung kleinerer Ortschaften rund um Kendrar, die von Kennern der Gegend nur als "übertrieben" bezeichnet werden, so hält sich die nostrische Generalität abwechselnd bedeckt, gibt Dementis heraus oder hüllt sich in Schweigen.

In offiziellen Kommentaren kompetenter Angehöriger des Generalstabes

Ihrer Kaiserlichen Majestät in Gareth zufolge fehlen den Nordmännern und -frauen ganz einfach die Kräfte zu einer erneuten Okkupation, da sie in ihrem Vielfrontenkrieg dazu gezwungen sind, ihre letzten Reserven in den Kampf gegen das Liebliche Feld zu werfen. Dazu auch die Bemerkung eines nicht genannt werden wollenden Wehrheimer Stabsoffiziers:

»Selbst wenn die ketzerischen Barbaren ihren lächerlichen Feldzug gegen eine Großmacht wie das Horasreich irgendwie überstehen sollten, wird sich König Kasimir lange Jahre keine Sorgen mehr um die Piraten machen müssen, das wohl!«

Plant der garetische Adel einen Siegestempel?

Gareth. Ein neues Gerücht durchflüstert die Paläste und Quartiere des garetischen Adels und des gehobenen Garether Bürgertums: Zwölf Kirchen sollen sich auf ein Atem beraubendes Projekt geeinigt haben, das Garetiens und des Mittelreiches Glanz vermehren soll.

»Ein Siegestempel«, dozierte Parinor von Borstenfeld, Reichsvogt auf Kaiserlich Bugenhog im garetischen Hinterland. »Ein Fanal, ein Wahrzeichen, ein Monument des Zwölfgötterglaubens – Praios vor! – und des unmißverständlichen Siegeswillens des garetischen Adels. Naja: und der garetischen Bürger und des Volkes.« Borstenfeld – einer der fürnehmsten Aristokraten des Königreichs Garetiens – stand dem Boten darüber hinaus leider nicht zur Verfügung, die Gerüchte zu kommentieren, deren Ursprung er augenscheinlich nahesteht. Offenbar ist noch nichts in trockenen Tüchern, und mehr als der Gedanke eines Siegesdenkmals in Gedenken an Gefallene und Sieger der Trollpfortenschlacht, als die Zwölfgöttlichen Lande über den Sphärenschänder triumphierten, noch nicht geboren. Dennoch soll dem geneigten Leser nicht vorenthalten werden, was die Botenredaktion zusammentragen konnte: Offenbar planen höchste Stellen (Wahrer der Ordnung Mittellande? Adel Garetiens? Alle zwölf Kir-

chen des Königreichs?) eine kleinere Kopie des Sonnentempels der Stadt des Lichtes zu errichten, in dem – wie im Original – Altarnischen für alle Zwölf Götter eingerichtet werden sollen. Der Tempel soll Mahnmal und Symbol sein, gleichzeitig aber ein Dank an die Unterstützung der Götter. Da offenbar vor allem garetische Kreise an dem Projekt beteiligt sein werden, sind die Reaktionen anderer Provinzen auf das Gerücht zwiespältig: Während einige Darpatier davon ausgingen, dass ein solcher Tempel doch nur in Darpatien in der Nähe der Trollpforte erbaut werden dürfte, glauben einige Weidener, dass der Tempel beispielsweise in Puleth errichtet werden soll, einem Ort auf halbem Wege zwischen Gareth und der Trollpforte. Es bleibt abzuwarten, ob etwas Wahres an dem Gerücht ist und ob der Kern desselben weniger golden ist, als der Tempel zu werden versprache. Jedenfalls raubt die schiere Idee eines solchen Projektes jedem den Atem, und man ist hin- und hergerissen zwischen der Bewunderung



für dieses kühne Vorhaben und dem Schrecken über die Hybris des garetischen Adels.

Kerrie ui Brioghan

Meisterinformationen

Das Gerücht wird in den nächsten Mõnden konkretere Formen annehmen, und der Bote wird die Entwicklungen begleiten. Spieltechnische Auswirkungen können vielfältig sein:

- Im zentralen Mittelreich kommt es auf Plätzen, Empfängen und in gehobenen Herbergen zu hitzigen Diskussionen zwischen Befürwortern und Gegnern des Projektes.
- Einflussreiche Persönlichkeiten beauftragen findige Leute damit, die Drahtzieher des Projektes und seine Details herauszufinden.
- Ortschaften im östlichen Garetien putzen sich auf eigenartige Weise heraus, um als möglicher Standort ins Gespräch zu kommen, das heißt, dass sich die Abenteuerkulisse in diesen Landstrichen verändert.
- Traditionelle kleine Rivalitäten zwischen diesen Ortschaften, die schon öfter Anlass für Streiche und Neckereien gegeben haben (sozusagen die aventurische »Maibaum-Entführung«) eskalieren in diesem aufgekratzten Klima.

Sollte es unter Adeligen oder bekannten Persönlichkeiten (das sind Helden!) Interessenten geben, die dem Gerücht nachgehen wollen, um kritisch auf die Hoffärtigkeit der Idee hinzuweisen oder ihm aber gegebenenfalls finanzielle Unterstützung zu gewähren, dann wende man sich getrost an: **Björn Berghausen – Rathenower Str. 31 – 10559 Berlin-Moabit**. Meister können hier gegen Rückporto auch detailliertere Szenario-Vorschläge erhalten.

INHALT No. 89

Thornwaler segeln gen Hjalðingard	Seite 1
Siegestempel für Gareth?	Seite 3
Amene erkennt Ansprüche an	Seite 5
Chababische Hochzeit	Seite 6
Ergebnisse – Mordfall Hardenfels	Seite 7
Ruban der Rieslandfahrer	Seite 8
Dürre droht – Reich in Gefahr?	Seite 15
Szenario – Die Zeit der Reife	Seite 16
Die Pläne des Kalifen	Seite 22
Aktion – Autoren gesucht!	Seite 23

oder Horasier auf Phexens Pfaden

Grangor/Vinsalt. Die alljährliche große Warenschau zu Grangor fand im Rahja 30 Hal unter gänzlich anderen Vorzeichen statt als sonst üblich. Der Überfall der Thorwaler auf die Stadt im Tsamond des gleichen Jahres zeigte auch dem überzeugtesten Horasier auf, dass nicht nur fortschrittliche Techniken eine Schlacht beeinflussen können, sondern auch blanker Kampfeswille entscheidend sein mag. Und so war es nicht verwunderlich, dass anlässlich der großen Warenschau überall in der Stadt die blau-goldenen Wappenröcke des I. Herzoglichen Grangorer Garderegiments zu sehen waren.

Während es sonst anlässlich der Grangorer Warenschau zu einem geschäftigen Treiben rund um die König-Khadan-Halle kommt, waren diesmal weitaus weniger Besucher nach Grangor gereist. Viele der sonst hier anzutreffenden Gäste aus den hohen Kreisen der horasischen Gesellschaft machten dieses Jahr einen weiten Bogen um Grangor. Offiziell erklärten viele Adlige, die sonst jedes Jahr nach dem Fest der Freuden in Belhanka der Warenschau ihre Aufwartung machten, dass sie Grangor nicht besuchen können, da doch schließlich Mitte des Monats turnusgemäß der Cronconvent zu Arivor tage (wiewohl dies bisher kein wirklicher Hinderungsgrund war). Hinter vorgehaltener Hand wurde jedoch oftmals mitgeteilt, dass man nach dem »schrecklichen Barbaren-Überfall in Grangor nicht mehr seines kostbaren Lebens sicher sein kann, und dass, wo doch die ruhmreiche Flotte dort ankert«. Die Spuren des Überfalls sind zwar bereits getilgt, aber in den Köpfen der Horasier wird diese Schmach wohl noch einige Zeit weiterbestehen.

Doch auch wenn deswegen die Grangorer Warenschau weitaus geringer als sonst besucht war, wurden doch wichtige Entschei-

dungen dort getroffen. Spätestens nachdem die *Unbeirrt*, das Flaggschiff des Handelshauses Terdilion, in Grangor einlief, hellte sich das Gemüt vieler Grangorer wieder auf, denn bisher hatte die neue Gräfin von Belhanka jedes Jahr die Warenschau besucht, und ein Fernbleiben in diesem Jahr hätte aufgezeigt, dass selbst traditionelle Besucher den Weg nach Grangor nicht mehr fänden.

Doch scheint der Besuch der Gräfin wahrhaft phexgefallige Früchte zu tragen, denn am 1. Praios 31 Hal wurde sowohl in Vinsalt als auch in Grangor bekanntgegeben, dass in Kooperation zwischen der *Liegerfeld & Sandfort Handelscompagnie*, der *See-Handelsgesellschaft Terdilion*, der *Cayserlich Adventiurischen Compagnie* und kleineren Teilhabern die sogenannte **Horaskaiserliche Privilegierte Nordmeer-Compagnie (HPNC)** mit ihrem Hauptsitz in Grangor gegründet worden sei.

Die HPNC erhält von der Horaskrone das Privileg, exklusiv sämtlichen Handel des Horasreiches nördlich von Salza abzuwickeln; zudem bekommt das Direktorium der HPNC weitreichende Befugnisse für die Verwaltung der Kolonien,

so besitzt es z.B. das Vorschlagsrecht für die Ernennung von Statthaltern und darf auch im Namen der Horaskrone Steuern und Zölle eintreiben. Sie hat ferner das Recht, in weitere Teile des Nordens zu expandieren, Land aufzukaufen und horasische Handelsposten zu gründen. Zudem wird ein kleines Kontingent an horaskaiserlichen Truppen und Kriegsschiffen auf Zeit zur Verfügung gestellt, wobei jedoch die Horaskanzlei deutlich betonte, dass die HPNC in recht naher Zukunft selber für den eigenen Schutz aufzukommen habe. Für die Gewährung dieses Monopols muß die HPNC einen festen Anteil der im Nordmeer-Handel erzielten Gewinne an das Horasreich abführen, wobei man im Umkreis des Comto Schatz-Canzlers von bis zu 20 % munkelt. Das Handelsprivileg ist erst einmal für fünf Götterläufe festgelegt worden, nach Ablauf dieser Frist werde die Horaskanzlei gemeinsam mit den horaskaiserlichen Räten über eine Verlängerung entscheiden und eventuell das Privileg auch einer anderen Compagnie übertragen.

Die jeweiligen Teilhaber der HPNC teilen sich sowohl den Gewinn als auch die

Die Horaskaiserlich Privilegierte Nordmeer-Compagnie

Die Gründung der HPNC wurde kurz nach der Etablierung des Horas-Commissariats Firunsmeer von den Handelshäusern Sandfort & Liegerfeld, Terdilion, der CAC und kleineren Teilhabern beratschlagt und anlässlich der Grangorer Warenschau 30 Hal endgültig vereinbart, nachdem die Ministerialien der Horas und der horaskaiserliche Kommerzienrat ihr Placet für das Handelsprivileg gaben.

Geführt wird die HPNC faktisch von Sandfort & Liegerfeld, welche mit Alricilian Sandfort den General-Director und Usvina Liegerfeld eine Vice-Directorin stellen (der zweite Vice-Director entstammt der belhankanischen Gesellschaft Terdilion). Dafür tragen jedoch Sandfort & Liegerfeld gegenüber den anderen Teilhabern ein größeres Risiko, profitieren jedoch auch von einer höheren Gewinnbeteiligung, wiewohl man in einigen Kreisen munkelt, dass das quasi staatliche Bankhaus Bosparan zum größten Teil hinter Sandfort & Liegerfeld steht, und somit auch das 'offizielle Horasreich' die HPNC und ihre Ziele direkt finanziell unterstützt.

Der Hauptsitz der HPNC befindet sich in Grangor, weitere Kontore gibt es in Neu-Goldenhelm (v.a. Fisch- und Walfang),

Salza (v.a. Holzhandel), Riva (v.a. Umschlag von Bornlandwaren) und Leskari (v.a. Pelzhandel).

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Die HPNC hat hochgesteckte Ziele, denn sie prüft die Möglichkeiten, das Adlerbanner auch nördlich von Harben wehen zu lassen. Um die Interessen der HPNC durchzusetzen, benötigt sie jedoch immer wieder wagemutige Abenteurer, die ihr dabei helfen, neue Handelswege und -waren zu finden, und sich dabei weder von den barbarischen Fjarningern und Thorwalern, noch von Firuns Wildrigkeiten oder denen seines dämonischen Gegenparts aufhalten lassen. Da die Teilhaber der HPNC jedoch stark auf die Profitabilität der Kolonien und Handelsniederlassungen achten (und darauf auch angewiesen sind), werden die Methoden der HPNC sicherlich nicht von Skrupeln behaftet sein. Bereits vor der Gründung haben sich Glücksritter gen Norden aufgemacht, um in den neuen Kolonien eine Existenz aufzubauen, und auch bei ihnen wird es sich wohl kaum um Badilakaner handeln ...

Verluste nach der Höhe ihrer Anteilsscheine. Die höchsten Anteile hat die Liegerfeld & Sandfort Handelscompagnie, doch auch das vermögende Bürgertum ist aufgefordert, sich an der HPNC zu beteiligen. Vom Bankhaus Bosparan werden Anteilsscheine der HPNC veräußert, die jedoch einige Dutzend Horasdor kosten sollen.

Die Gründung der HPNC und die Unterstützung durch die Horaskrone, die ihr ein Handelsmonopol gewährt, gilt als staatspolitisch kluge Aktion der Horas, denn dadurch überträgt das Horasreich ei-

nen Teil seiner Verantwortung für das Horas-Commissariat Firunsmeer an die private HPNC und kann sich somit erst einmal den eigenen Problemen, die durch



und nach dem Rücktritt des Staatsadmirals Gilmon Quent offenbar wurden, widmen, während die HPNC weiterhin das Adlerbanner im Norden Aventuriens hochhalten wird, und dafür zunächst keinerlei Konkurrenz im gewinnträchtigen Nordmeerhandel befürchten muß.

Das geschäftige Treiben im Grangorer Hafen zeigt schon, dass in Kürze die erste Fahrt der HPNC in Richtung Horasisch Firunsmeer anstehen wird.

Jens Matheuszik,
Torben Leutenantsmeyer

Amene erkennt Romins Ansprüche an

von Comto Salquirio von Salicum-Selzin

Havena/Vinsalt. In den Vinsalter Kanzleistuben war man ebenso erstaunt wie auf den Adelsgütern der Galahanisten, denn hatte die Kaiserin nicht erst vor wenigen Wochen auf Abagund den Kopf des Prinzen gegen dessen Erbensprüche eintauschen wollen?

Doch in eben dieser Forderung öffnete die Kaiserin ein Tor für den Prinzen, das dieser längst verschlossen wähnte. Denn selbst eine Kaiserin kann nur fordern, was existiert. Und hatte der Cronconvent nicht auf ihre Veranlassung im Hesinde 2511 Horas beschlossen, dass »das Haus Galahan seine Rechte auf den Fürstentitel auf ewig verwirkt hat und der Herr Romin binnen einer Woche das Land verlassen muß und bei der Strafe des Todes nicht zurückkehren darf.«

Selbst im Lieblichen Feld war dieser Beschluss nicht unumstritten und zahlreiche Rechtsgelehrte, darunter auch einige renommierte Professores aus der Vinsalter Rechtsschule bezweifelten öffentlich die Rechtmäßigkeit dieses allumfassenden Bannes. Und auch der ehemalige Cron-Anwalt Efferdan Baliiri von Hussbek hatte bereits erfolgreich gegen die gegen ihn gerichteten Beschlüsse vor dem Praios-Hof Yaquirias, dem obersten Gerichtshof des Reiches gestritten.

Nun aber hatte die Kaiserin daselbst dem Prinzen folgende Botschaft auf dem Baihir zu Abagund vor ungezählten Zeugen überbringen lassen: »Gebt alle Ansprüche auf die Güter Eurer Familie auf, und Sie [die Kaiserin] wird die Anschuldigungen ob Eurer Taten fallen und Euch heimkehren lassen.«

Kaiserin Amene-Horas hat sich damit nicht nur deutlich dem Beschluss des Cron-Conventes widersetzt, der dem Prinzen die Einreise verweigerte, sondern ließ die Ansprüche Prinz Romins und die seiner Familie wieder aufleben.

Die Kaiserin kann die Ansprüche nun auch nicht mehr leugnen, da derartige Äußerungen ihrerseits nunmehr unter den aus Kaiser Silem-Horas Zeiten stammenden Rechtssatz des *venire contra factum proprium* fallen würden, wonach ein widersprüchliches Verhalten rechtsmissbräuchlich und somit unwirksam wäre.

Aber auch der Vorwurf der Kaiserin, der Frieden von Weidleth sei gebrochen, ist alleine durch eigenen Kaiserlichen Vortrag nicht weiter haltbar, denn durch die Anerkennung der Rechte Romins hat dieser allein das begehrt, was rechtens ihm zusteht. Im Gegenteil, die Kaiserin selbst hat den Frieden gebrochen, da sie dem Prinzen den Zugang zu seinen Rechten, die insbesondere die Stadt Kuslik umfassen, verweigern ließ. Daraufhin hat der Prinz das Recht der Selbsthilfe in Anspruch genommen, um zurückzuerhalten, was von Rechts wegen Seins ist.

Ohnehin unterwirft der Friede von Weidleth die Vasallen des Gareth und Vinsalter Reiches nicht *a priori* der Waffenruhe. Diese gilt nach dem *Passus Rondrae* ausdrücklich, weswegen sich ein Lesen zwischen den Zeilen verbietet, nur für den »Regent des Raulschen Reiches« und die »Herrscherin zu Vinsalt, ob Königin oder Kaiserin«. Allerdings sieht der *Passus Firunis* auch für Vasallen beider Reiche eine Verbotsregel vor, solange und soweit es um »Rechte, Privilegien und auch Lehen« geht. Das aber auch nur, wenn man die aufgezählten Rechte für sich selbst und unrecht-

mäßig aneignen will.

Wie bereits gezeigt, scheint die Unrechtmäßigkeit in diesem Fall wenn schon nicht völlig ausgeschlossen, so doch immerhin stark zweifelhaft. Die Kaiserin selbst geht ja anscheinend vom gegenteiligen Fall aus.

Die Gefolgsleute Romins dagegen können keinesfalls aus dem Frieden von Weidleth belangt werden. Dieser Ruf möge hoffentlich schnell gen Gareth eilen, damit die zu Unrecht beschuldigte Baronin von Hohelucht demnächst auf freien Fuß gesetzt werden möge.

Wer in der horasischen Bürokratie diesen *lapsus colossale* begangen hat, ist weit weniger wichtig als die Folgen, dennoch ist es meine Pflicht darauf hinzuweisen, dass diese Vorgehensweise der Kaiserin nicht mit dem Cron-Cabinet abgestimmt war. Ob der Staats-Minister gar selbst diesen Irrtum zu verantworten hat, oder ob untere Chargen des Beamtenapparates den Kopf hinhalten müssen, was anzunehmen ist, bleibt abzuwarten. Augenscheinlich hat aber die Restrukturierung des Staates seit dem bereits erwähnten Cron-Convent aus dem Jahre 2511 Horas weit weniger bewirkt, als uns die Vinsalter Beamten im allgemeinen glauben lassen wollen.

Interessant dürfte in diesem Zusammenhang auch sein, wie die Kaiserin die Mißachtung des Cron-Conventes vor eben diesem verantworten wird.

In den Kanzleien darf schon mal gezitert werden.

Andree Hachmann

Chababische Hochzeit

Erzherzog Timor heiratet Gräfin Lutisana

Neetha. Am 1. Rahja des Jahres 1023 BF. feierten Prinz Timor Horathio Firdayon, Erzherzog von Chababien, und Domña Lutisana Rahyanis ay Oikaldiki, Gräfin von Thegûn, in der Stadt der Thalionmel Hochzeit. Ein siebentägiges Freudenfest schloss sich an, wie es Neetha seit den Tagen der Roten Keuche nicht mehr gesehen hatte. Die Kaiserin weilte als Mutter des Bräutigams selbst zu Besuch in der Hauptstadt des Wilden Südens.

Die Feierlichkeiten begannen im Pilgertempel der Rondra, der an den Sieg der Heiligen Thalionmel über die Novadis erinnert. Schon am Vortag war Amene-Horas in die „von Phex und Efferd gesegnete“ Stadt eingezogen, wie Neetha zunehmend wieder genannt wird. Sie selbst war es nun, die ihren jüngsten Sohn zum Altar geleitete. Die Braut wurde durch ihren Bruder Furro geführt, den der Prinz trotz seiner jüngsten Flucht aus dem Merymakon (*wir berichteten in unserer letzten Ausgabe – Red.*) als Hochzeitsgeschenk begnadigt hatte.

Das liebliche Paar trug die Tracht des Wilden Südens: fließende Tuniken aus weißer Seide mit freien Armen, an den Säumen kostbar bestickt, seidene Gürtel, lederne Sandalen, er das bosparanienbraune Haar kurz geschnitten, sie um den Hals ein Collier aus Gold und dunklen Amethysten, darin gefaßt eine Onyxkamee mit dem Profil des Prinzen, an den Armen goldene Bänder wie Weinlaub, das dunkelbraune Haar mit hellen Amethysten hochgesteckt, eine Haarnadel aus Gold und Elfenbein. Die Kaiserin war in Blau und Gold gekleidet, der Bruder der Braut in Silbergrau und Rot.

Die Verlobten küßten ehrfurchtsvoll den Saum der Tunika, die als Reliquie der Heiligen verehrt wird. Die Hochgeweihten aller Tempel der Stadt wohnten der Zeremonie bei – auch ein Geweihter des Horas fehlte nicht. Doch es war Erdano ya Sciadappa als Hausherr des Tempels und Sohn der Stadt, der die Fragen stellte: „Wollt Ihr, Dom Timor Horathio ...“ – die Mitglieder der Kaiserfamilie tragen nicht weniger als zwölf Vornamen – „Erzherzog von Chababien, zweiter Prinz von Geblüt, Marschall des Hausordens vom Heiligen Blute, diese Dame, Domña Lutisana Rahyanis ...“ – hier waren es nur sieben Namen – „Gräfin von Thegûn, Señora von Eskenderun, zu Eurer Gemahlin nehmen?“

Der Prinz des Wilden Südens lächelte spöttisch und sprach: „Warum nicht?“

Sein Gefolge und die Gäste aus Vinsalt brachen in leises Lachen aus und versteckten sich hinter eilends gespreizten Fächern, während die chababischen Landadeligen rote Köpfe bekamen. Der Schwertbruder wandte sich nun der Braut zu: „Wollt Ihr, Domña Lutisana ...“ – kein Name und Titel wurde ausgelassen – „zu Eurem Gemahle nehmen?“ Die Nichte des gefallenen Markgrafen Phrenos war leicht erblasst, ihre Stimme aber klar: „Warum nicht?“ Damit waren die Lacher auf ihrer Seite, und die Vinsalter waren still. Im selben Moment ertönten Glocken und Fanfaren, und die vor den Toren des Tempels versammelte Menge wusste, dass das Versprechen gegeben war.

Dom Timor und Domña Lutisana steckten einander goldene Ringe an und empfingen den Segen der Geweihten. In der Abenddämmerung formierte sich der Festzug vor dem Tempel. Eine Reihe goldener Sänften schwankte der Stadt entgegen, mit Blumen geschmückt, von Lakaien mit Pfauenwedeln begleitet. Die Vornehmen fächerten einander unablässig Kühle zu, denn eine große Hitze lag seit Tagen über der Stadt, die abends kaum nachlassen wollte. So hatte die größte Sorgfalt der Gärtner nicht verhindern können, dass die Blumen, schon zu welken begannen. An die tausend Menschen umfasste der Festzug, viele Tausende standen am Straßenrand. Unter frenetischem Jubel ging es durch die Stadt zum Erzherzoglichen Palast. Dort ließ Dom Timor halten, half Domña Lutisana aus der Sänfte, hob sie auf seine Arme und trug sie über die Schwelle hinein – dem neethanischen Brauch gemäß.

Die Sala Magnificæ waren von tausenden Kerzen erleuchtet. In der Sala Alverana nahm das Hochzeitspaar die Gratulationen entgegen. Unter anderem erschienen der vollzählig versammelte Senat von Neetha, die Granden und Kavaliere von Chababien, Gesandte der Großen des Lieblichen Feldes und sonstiger Potentaten, der Titular-Erzwissensbe-

wahrer, die Magier des Ordens der Grauen Stäbe. Der Kaiserliche Drache Shafir, Nachbar und Schwager des jungen Paares, ließ als Geschenk eine in Eis gefrorene Edelweißblume überbringen, wie sie hoch im Gebirge wächst.

Auf dem anschließenden Bankett wurden 144 Gänge serviert, davon zwölf vergoldet, und die Sorbets war mit Schnee aus den Hohen Eternen gekühlt. Auf dem Höhepunkt des Hochzeitsschmauses tauschten Dom Timor und Domña Lutisana unter lautem Beifall den bräutlichen Kuss. Anschließend eröffneten der Erzherzog und die Gräfin den großen Hochzeitsball. Während die meisten Gäste bis in die Morgenstunden tanzten, suchten die jungen Gatten den Rahja-Tempel in den Palastgärten auf, wo die Ehe noch in derselben Nacht vollzogen wurde.

In den folgenden Tagen wurde unter anderem die eigens für diesen Anlass komponierte Oper *Timor und Lutisana* uraufgeführt – die neethanischen Kastratensänger entzückten ebenso wie die Bühnenbilder von Leonardo della Rahjada –, ein Feuerwerk dargeboten und täglich zu Banketten und Bällen geladen. Die Palastgärten wurden dem Volk geöffnet und der Wein floss in Strömen. Es sei nicht verschwiegen, dass die Kaiserin während des Balls am dritten Tag einen *leichten* Schwächeanfall erlitt und die zahlreiche Medici ihres Gefolges eine gewisse Beunruhigung nicht verbergen konnten. Das Erzherzogliche Paar nahm indes den Namen ay Firdayon-Oikaldiki an und vereinigte in seinem Wappen den Drachen der Firdayons mit dem Pfauen der Oikaldikis.

Michael Hasenöhrle

Bosparanisches  Blatt

Mordfall Hardenfels – Ermittlungen abgeschlossen!

Trallop. Wie aus der Bärenburg verlautbart wurde, hat der mit der Leitung der Ermittlungen betraute Soldgraf Weidens, Wallbrord von Löwenhaupt-Berg j.H., die Nachforschungen in besagtem Fall abgeschlossen (s. auch AB 85 & 86) und seinen Abschlussbericht fertiggestellt, welcher uns in Auszügen vorliegt.

Ausgehend von jenem Bericht war es den Ermittlern, einer Lanze Rundhelme unter der Führung des stellvertretenden Soldgrafen Baron Fenn Weitenberg von Drölenhorst-Rabenmund m.H., nicht möglich, Täter oder genaue Hintergründe der Bluttat zu ermitteln, hauptsächlich damit begründet, dass zwischen dem Mord an Marschall Wunne-mar von Hardenfels und dem Auffinden seiner sterblichen Überreste mehrere Monde lagen. Auch die Ungewissheit über den Tatort machte die Jagd nach den Mördern, an einen Einzeltäter mochte niemand glauben, von Beginn an zu einem beinahe hoffnungslosen Unterfangen. Soldgraf Wallbrord ließ seinen Stellvertreter, den gesamten Finsterbach abzusuchen, wurde doch der Leichnam an dessen Einmündung in den Neunaugensee gefunden. Dabei hätten gewisslich mehrere Monde verstreichen können, wäre der wackere Schar nicht der Zufall zur Hilfe gekommen:

In einem kleinen Dorf nahe des Finsterbaches, wo man einkehrte, um Befragungen durchzuführen, wurden einem der Rundhelme von einem ortsansässigen Krämer einige Rüstungsteile angeboten, die dieser angeblich vor einiger Zeit günstig erstanden haben wollte. Bei näherer Begutachtung stellte sich heraus, dass einige von ihnen mit dem Reichswappen wie auch dem des Herzogtums am Großen Fluss verziert waren. Der

pflichtbewusste Ritter alarmierte daraufhin umgehend Baron Fenn – die anschließende Durchsuchung des Krämerladens brachte noch weitere Gegenstände hervor, die gewiss nicht zum Sortiment eines einfachen Dorfkrämers gehören und vermutlich ebenfalls Diebesgut sind.

Der Krämer wurde nach eingehender Befragung am nächsten Morgen zum weiteren Verhör nach Trallop expediert, während die verbliebenen Rundhelme den Wohnsitz eines vermeintlichen Verkäufers, einen heruntergekommenen Waldbauernhof ein Dutzend Meilen weiter flussaufwärts, auf- und durchsuchten. Hierbei wurden nicht nur weitere Rüstungsteile und Waffen gefunden, sondern auch allerlei persönliche Gegenstände, die viel zu ungewöhnlich und wertvoll waren, um sich im Besitz armer Waldbauern zu befinden. Der Bauer und seine Frau wurden verhaftet und zusammen mit den Fundstücken am folgenden Tage gleichfalls nach Trallop verbracht.

Nach Identifikation der meisten Fundstücke durch den Soldgrafen und einige nordmärkische Offiziere sowie den Verhören von Krämer und Bauernpaar ergibt sich folgendes Bild: Nämlicher Bauer war auf der Suche nach Feuerholz und Kräutern auf die sterblichen Überreste eines Dutzends Ritter gestoßen und hatte sich zur Leichenflederei verleiten lassen. Nach und nach verschachtelten die Bauersleute ihre 'Beute' an den Krämer im nächsten Dorf, der sie dann weiterverkaufte. Die aus ihrer Sicht schönsten Stücke behielt das gierige Bauerspaar allerdings für sich, darunter auch die prächtige Rüstung und das Schwert des gemeuchelten Marschalls, dessen Leichnam sie etwas abseits im Finsterbach liegend gefunden hat-

ten. Nach dem Raub warfen sie ihn der Einfachheit halber wieder zurück in den Fluss, der ihn dann weiter zum Neunaugensee trieb. Die zwölf verbliebenen Toten verscharren sie dann in einem nahegelegenen Waldstück. Inwieweit die Arretierten auch in der Ermordung Marschall Wunemars und seiner Bedeckung verstrickt sind, wird noch untersucht.

Die mittlerweile geborgenen sterblichen Überreste jener Ritter wurden den derzeit in Weiden befindlichen nordmärkischen Truppen übergeben, während der persönliche Besitz Marschall Wunemars vorläufig vom Soldgrafen in Gewahrsam genommen wurde, der diesen bei seiner nächsten Reise ins Nordmärkische der Schwester des Verstorbenen, Gräfin Calderine von Hardenfels, persönlich aushändigen möchte.

Soldgraf Wallbrord betonte unmittelbar nach Abschluss der Ermittlungen zufrieden, dass diese, trotz widrigster Begleitumstände, aufgrund Hartnäckigkeit und energischer Führung zumindest mit einem wichtigen Teilerfolg beendet werden konnten. Weiter dankte er auch seinem Stellvertreter Baron Fenn und dessen Rundhelmen generös für ihre Mithilfe.

Es heißt, auch maßgebliche Stellen in Gareth sollen den Fortgang der Ermittlungen aufmerksam verfolgt haben, und man trage sich dort nun mit dem Gedanken, den Soldgraf mit einem neuen Posten auf Reichsebene zu betrauen.

Die Verhafteten hingegen harren derzeit dem Spruch des Herzoglichen Gerichts, wo sie sich wegen Leichenflederei, Hehlerei und schweren Diebstahls verantworten müssen.

Marcus Friedrich

Meisterinformationen: Hintergründe und Abenteuer-vorschläge

Zwar sind die Ermittlungen nunmehr offiziell abgeschlossen, doch nicht jeder ist darüber gleichermaßen glücklich. Während die meisten Weidener den Tod des Marschalls gleichgültig oder gar mit klammheimlicher Freude aufgenommen haben, sind die Nordmärker (insbesondere die derzeit in Weiden stationierten) alles andere als gewillt, diesen Fall so einfach auf sich beruhen zu lassen.

Da eine Wiederaufnahme des Falls ausgeschlossen scheint, mögen die Nordmärker auf Phexens Wegen wandeln und eine unbekannte Gruppe von Recken anwerben, um mit deren Hilfe die tatsächlichen Hintergründe aufzudecken ... Doch auch dem Soldgrafen ist, trotz gegenteiliger Beteuerungen, dass Ergebnis nicht ganz geheuer, ahnt er insgeheim doch ebenso wie die ihm eng verbundenen Nordmärker, dass mehr hinter dieser Bluttat steckt als der Überfall einiger marodierender Orks. Zudem traut er seinem Stellvertreter nicht mehr so recht ... Vielleicht wird ein aufrechter Recke auf der Durchreise durch Hörensagen in einer Schänke aufmerksam, und mag die Arretierten entlasten, um vielleicht Strafmilderung zu erwirken ...

Aus welchen Gründen Helden sich zum Handeln entschließen, sie werden in Baron Fenn einen einflussreichen Gegner finden, der beinahe alles daran setzen wird, einen Aufklärungserfolg zu verhin-

dern. Das Misstrauen des Soldgrafen gegen ihn ist nämlich durchaus berechtigt, ist der Baron doch einer der Mörder des Marschalls und seiner Eskorte und darob wenig geneigt, jedwede Einmischung von außen hinzunehmen, wobei ihm zugute kommt, dass nach all der Zeit keine direkten Beweise mehr für seine Beteiligung existieren – vielleicht noch einige Indizien, die aber zu seinem Sturz nicht ausreichen dürften.

Die Inhaftierten haben zwar mit den Morden nichts zu tun, die übrigen Vorwürfe sind aber zutreffend – sie fungieren vor allem als buchstäbliches Bauernopfer des Soldgrafen und seines Stellvertreters (wenn auch aus völlig verschiedenen Gründen), um den aufgebrachten Nordmärkern ein paar mehr oder minder Schuldige präsentieren zu können. Sollten die Helden nicht mit wirklich neuen Erkenntnissen aufwarten können, wird an den Gefangenen wohl ein Exempel in Form einer überharten Bestrafung statuiert werden, um so die Nordmärker zu beruhigen.

Hier im Boten werden dieser Mordfall und seine Auswirkungen und Hintergründe jedenfalls nicht weiter verfolgt werden, so dass Sie als Meister diesbezüglich freie Hand haben.

Ruban der Rieslandfahrer

In den Häfen und Basaren von Festum bis Brabak ist ein Name sprichwörtlich, wenn es um Reisen über das Perlenmeer geht: Ruban der Rieslandfahrer – der Mann, der niemals aufgibt, nach dem sagenhaften Nachbarkontinent zu suchen, so oft er auch scheitert. *Rubans neun Reisen* sind als Märchen im ganzen Land der Ersten Sonne berühmt, obwohl Ruban nach eigener Zählung die Neun noch keineswegs voll hat.

Ruban ist der Spross einer alteingesessenen Khunchomer Kaufmannsfamilie, der von seinem Vater zwei kleine Zedrakken erbte. (Übrigens trägt Ruban wie viele Khunchomer seinen Vaternamen bereits als Familiennamen; sein Vater hieß ebenso ihn Dhachmani wie seine Vorfahren der vorigen drei Generationen.) Auf der Khunchomer Schule erwarb er Offizierspatent, Navigatorprüfung und Kapitänspatent, bereits entschlossen, sein Glück mit einer Fahrt über den 'Inneren Ozean' ins sagenumwobene *Rakshazastan* zu machen.

Anfänglich sollten ihn seine Schiffbrüche zu einem tulamidischen Bettelprinzen machen: Zunächst ließ ihn der Gebelaus an Maraskans abgelegener Ostküste scheitern. Auf der zweiten Reise trugen ihn die Altoum-Winde jenseits der Flammberger Bucht, in den Nebelauen¹ zerschlugen ihm Riesen oder Zylophen das letzte Schiff. Er stahl den Waldgrolmen ein Boot und konnte schließlich mit der Neersander Expeditions-Kogge *Elchreiter* heimkehren, wobei er Stoorrebrandt kennenlernte.

Ruban verdingte sich als Handelskapitän bei Kaufmann Teobaldo Warrlinger. Eines Tages blies ihn Raschtuls Atem immer weiter hinaus ins Perlenmeer (und Ruban tat wohl kaum alles, um es zu verhindern ...) bis an eine unbekannte schwefelverkrustete Küste. Es brauchte Monate des Kreuzens und die Hilfe – so das Märchen – von Efferd selbst, um letztlich über das Meer zurückzukehren.

8 v.H. rüstete Rakorium die erste Suche nach dem Unterwasserreich Wahjad aus. In unheiligem Sturm, im Strudel und im Kampf gegen die Krakonier wurden Raidri Conchobair und die Barone Kieselburg und Plötzlingen-Eberstamm versprengt. Kapitän Ruban und die Kogge *Meermaid* verschlug es nach einem Vulkanausbruch in den Waldinseln gar ins Feuermeer. Auf den riesigen Tangfeldern verschlangen hundert Schritt gro-

ße Seeschlangen seine letzten Gefährten. Erst das Eingreifen des Walkönigs im heiligen Kampf gegen die Unwesen rettete ihn, und der Pottwal trug Ruban gar zurück nach Hôt-Alem.

Als Kaiser Reto antrat, Maraskan zu erobern, lösten Einquartierungen und Requirierungen bei den Araniern starken Unmut aus. Der Kaiser mußte Zugeständnisse machen: Warrlinger erhielt die Konzession, die Truppen transportieren zu helfen – gegen Bezahlung – und dafür später mit der eroberten Insel privilegiert Handel treiben zu dürfen. Doch hinter diesem Strohmann standen die Magnaten Stoorrebrandt (Festum) und Gerbelstein (Mengbilla) – und Kapitän Ruban verdiente mit dem Schmuggel von allem,

was die Tabus der Tulamiden und selbst die Konzession des Kaisers verboten, so viel, dass er bald vierter Teilhaber im Kontor war.

Kaum nannte Ruban wieder eine Zedrakke sein Eigen, brach er ostwärts auf. Auf dieser fünften Reise strandete Ruban auf halbem Weg ins Riesland auf der Insel Korelkin und schlug sich anderthalb Jahre durch, wobei er nach und nach alle Gefährten verlieren sollte. Dabei gewann er jedoch das 'Unsichtbare Schwert', angeblich von den Schwertzauberern des Rieslands geschmiedet ... 5 v.H. wurde die Insel von der 'Roten Harika', der berühmtesten Seefahrerin des Lieblichen Feldes, entdeckt. Ruban kehrte mit ihr über die äußeren Waldinseln zurück und brachte so viele exotische Reichtümer mit, dass er, der tulamidischen Sitte folgend, all seinen Söhnen das Erbe auszahlen konnte.

Dennoch nahm Ruban bald wieder seine Schmuggelfahrten auf. Auf einer davon ergriff ihn der Kaucatan und warf ihn nach tagelanger Sturmfahrt an die Küste Nuvaks. Ein Riescnaffe, so das Märchen, fraß ihm die halbe Mannschaft, die übrig gebliebenen wurden später mit der Zedrakke im Mahlstrom zwischen Setokan und Nuvak zermalmt. Mit Flößen und mohischen Katamaranen fuhr Ruban von Waldinsel zu Waldinsel – und von Schrecken zu Schrecken. An der Spitze des Schwertes des Südens, endgültig gescheitert, entdeckte Ruban schließlich die Paradiesinsel Setokan. Es gelang ihm, einen verzauberten Dschinn zu befreien, der ihm dafür einen fliegenden Teppich schenkte.

Als er nach Khunchom zurückkehrte, musste er feststellen, dass sich Aranien vom Neuen Reich und seine Stadt von Aranien abgespalten hatten. Auch wenn der Fürst sein Freund und er



¹ bereits vor 200 Jahren von Khunchomer Kapitänen entdeckt

selbst der reichste Mann der Stadt war, hätte er doch vorgezogen, weiter kaiserlicher Freihändler zu bleiben. Für ein Jahrzehnt widmete er sich Reichtum und Intrigen, dem Kamelspiel und seinen sechs Frauen.

Wieder von der Abenteuerlust gepackt, wurde die *Diamant* auf einer der ersten Fahrten von der 'Eisernen Maske' gekapert – ein schicksalsträchtiges Treffen zweier Männer, die als Personifikation ihres 'Berufes' gelten. Ruban konnte dem grausamen Piraten nur entkommen, weil er mit einem Ballen Bausch über Bord sprang.

Nochmals zehn Jahre später machten die Auswirkungen von Borbarads Rückkehr auf seine Handelsrouten selbst dem alten Tulamiden klar, dass die Zeit des Eigennutzes vorbei war. Mit der Drachenci-Akademie finanzierte er das Zauberschiff *Sulman al-Nassori* und schloss sich dann als Gesandter der Lichtvogel-Expedition an. Nach einer ominösen Reise in die Khömwüste gilt Ruban – wieder einmal – als verschollen ...

Ruban ibn Dhachmani ist ein stattlicher, alter Tulamide, wohlbeleibt, der gepflegte Vollbart weiß, das wettergebräunte Gesicht voll Sorgenrunzeln und Lachfalten. Turban, Weste und Ohrringe sind mit Edelsteinen besetzt, seine Pluderhosen aus Seide. "Auch Ruban, der Khömfink, dessen Name ich trage, putzt sich rot mit hellem Häubchen", pflegt er zu sagen. Stets begleiten ihn Phexens Fuchsschwanz, zerrupft und ausgewaschen von zahllosen Fahrten und Schiffsuntergängen, und eine halbes Dutzend Hexagramme, Schwarze Augen und Koboldhändchen.

Ruban ist eine tulamidische Seele voll List und Wankelmut, Reue und Selbstvorwürfen, humorvoll, anpassungsfähig und mit einer leidenschaftlichen Gleichmut, die immer unergründlich bleibt. Er ist überzeugter Vertreter der Sklaverei, "die den Besitzer reich und den Sklaven satt macht", ein unbekehrbarer, phextreuer Schmuggler und Halunke, und ein Revisionist dazu, der stets darauf sinnt, sich "den Kontinent von den Güldenländern zurückzuholen".

Heute hängen Rubans Fahnen von etwa 15 Kontoren, namentlich in Festum, Fasar und Al'Anfa; das größte ist immer noch das Maraskankontor, wenn auch es heute eher den Widerstand unterstützt.² Außerdem ist er einer der wenigen, der die Jahrhunderte alte Handelspfähle der Waldmenschen mit den richtigen Symbolen aufstellen kann. Ruban könnte beim besten Willen nicht sagen, wohin seine Söhne seine Zedrakke *Pelrbeißer*, seine Thalukken und seine 1.000 Kamele, Maultiere und Esel entsenden. Eine Statistik der Phextempel – *Die zwölf phexbegnadetsten Magnaten* – listet ihn auf Platz 8 auf mit einem geschätzten Vermögen von über 200.000 Dukaten.

² Dhachmani handelt auch mit Al'Anfa: Die reichste Stadt des Kontinentes zu boykottieren können sich vielleicht Magnaten aus den großen Reichen leisten, nicht jedoch ein Mann, der im unabhängigen Stadtstaat Khunchom reich bleiben will. Gleiches gilt für die maraskanischen Meuchler – nicht jedoch für Dämonenpaktierer: Wer Phex nicht fürchtet, bezahlt auch nicht ...

Quellen: Thorwal-Box, Heyne-Romane Der Lichtvogel, Erde und Eis

Diese und weitere Hintergrundmaterialien und Vorabveröffentlichungen finden Sie auf Hadmar von Wiesers Homepage <http://www.luzifer.at/freiherr/freiherr.html> Außerdem finden Sie dort Antworten auf die häufigsten Fragen an den Autor sowie seine E-Mail-Adresse, um ihn direkt zu kontaktieren.

Ruban ibn Dhachmani

Geb.: 9. Efferd 34 v.H.

Haarfarbe: weiß

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: vollendeter Seefahrer, brillanter Schmuggler, meisterlicher Händler

Herausragende Eigenschaften: CH 17

Herausragende Talente: Orientierung 16, Wettervorhersage 13, Geographie 15, Seefahrer 18

Beziehungen: groß

Finanzkraft: immens

Verwendung im Spiel: Ruban ist unser exemplarischer Vertreter für all jene Spielerhelden, die (letztlich) für das Gute kämpfen, ohne durch einen Ehrenkodex gebunden zu sein – und v.a. ohne ihren Vorteil zu vergessen. Seine Abenteuer sollen einen Rahmen zeigen, was in Aventuren in einem Heldenleben vorstellbar ist – und was nicht!

Zitate:

»Oh ich Unglückseliger!«

»Oh ich von Efferd Gesegneter!«

»Gepriesen sei Phex, der schützend über meinen Reisen wacht.«

»Verzeiht einem unwissenden Wüstensohn ...«

»Wir Söhne der Einfalt!«

Verwendung des Begriffes *Rakshazastan* (statt Riesland).



Der Countdown läuft ...

**Aventurische Helden aufgepasst:
Vom 24.08. bis 26.08.2001 gibt es
wieder zahlreiche Abenteuer
in Dortmund zu bestehen!**

**Autorenspielrunden
Workshops
Multiparalleles Abenteuer
3. Deutsche Armalion-Meisterschaft
DSA-Redaktion vor Ort**

**48 Stunden Spielspaß nonstop
beim Spielereignis 2001!**

Infos: www.fanpro.com



Betreff: "Offener Brief an den Adel"

– von Prischya von Garlichgrötz-Grangor

(Av. Bote 86, S. 6 / Av. Bote 88, S. 4)

Offener Brief

Der Segen der Zwölfe mit Euch, Euer Spectabilität,

mit Interesse nahmen Wir Euren ersten offenen Brief an die Regentinnen und Regenten der Lande Rauls zur Kenntnis, verwundert und besorgt nun Euer neuerliches Schreiben.

Insbesondere Euer allgemeiner Vorwurf, im Fürstentum Darpatien würden "Magier und Unschuldige gejagt und verfolgt", ist so nicht haltbar.

Wir leugnen nicht, dass es im Jahre 27 S.A.M. Hal zu bedauerlichen Vorfällen kam, doch wisset Ihr so gut wie Wir, unter welchem Schatten dies geschah. Vereinzelte Vorkommnisse in späterer Zeit betrafen keine Mitglieder Eurer noch der anderen Gilden. Sofern dies aber doch der Fall war, wie etwa im Umfeld des außerordentlichen darpatischen Landtages im Tsa 30 Hal, so wurden sie, wie es dem Gesetz entspricht, der Gildengerichtsbarkeit überantwortet. Sollte Euer Spectabilität anderes bekannt sein, so wollet Uns doch diese Vorfälle anzeigen, auf dass Wir ihnen gemeinsam nachgehen können.

Die Hohe Darpatische Kommission wider gefährliche Umtriebe reichsfremder Magier wendet sich eben gegen solche, keineswegs gegen den Einsatz der Vis astralis im Allgemeinen. Auch wird, wie Euch bekannt sein dürfte, die Arbeit der Kommission von der Weißen Gilde unterstützt und begleitet.

Uns ist bekannt, dass einige Lehensträger wünschen, die in ihrem Lande ansässigen oder durchreisenden Magi kennenzulernen und ihren Aufenthaltsort mitgeteilt zu bekommen. Wir halten dies jedoch für ein lobenswertes Vorgehen, das keineswegs die Rechte jener Magier beschneidet, jedoch die Lehensträger in Stand setzt, jene allzeit zu Hilfe zu rufen, sollte sich dies als notwendig erweisen.

Sofern tatsächlich "Magieverbote" ausgesprochen wurden, dienten sie zum einen der Beruhigung des abergläubischen Volkes, in jedem Falle jedoch auch dem Schutze der Magi selber, insbesondere nahe der Grenze zu den besetzten Landen. Sind auch, wie Wir unterrichtet wurden, die Effekte der Sphärenstörungen, welche die Machenschaften des Sphärenschänders und seiner Nachfolger mit sich brachten, im Abklingen begriffen, so besteht doch immer noch die Gefahr überraschender und nicht selten schädlicher Nebeneffekte.

Nicht unerwähnt bleiben sollen die bedauerlichen Vorfälle, zu denen es zwischen Mitgliedern der arkanen Zunft und den Boten des Götterfürsten Praios gekommen sein soll. Hier aber steht es weder Uns noch irgendeinem Lehnsträger Darpatiens an, über das Handeln der einen oder anderen Seite zu richten, sondern Ihr möget Euch an die Diener des Heiligen Richters zu Alveran wenden.

So bleibt Uns nur zu hoffen, dass Euer, in manchen Landen sicher gerechter und gerechtfertigter, Zorn nicht jene treffen möge, welche – auch in darpatischen Landen – ohne Arg und Ressentiment die Dienste Eurer Zunft heischen, und bieten Euch an, mit Uns über eine fürderhin wünschenswerte Zusammenarbeit zu debattieren.

Gegeben zu Randolphshall im Jahre 31 S.A.M. Hals.

Irmegunde von Rabenmund ä. H., Fürstin von Darpatien

Friederike Stein

Betreff: "Thorwaler verlassen den Weg der Götter"

(Av. Bote 87, S. 7)

Offener Brief

Das ging zu weit, Thorwal!

Das kann und darf nicht wahr sein, Thorwal! Welcher Frevel geschieht als nächstes? Die Kriegserklärung gegen die Hosenspüper aus dem Horasreich und Nostria ist ja noch zu billigen, denn schließlich kann nicht das gesamte thorwalsche Volk für jede plündernde Ottajasko geradestehen, doch die Schmähung der Zwölfgötter ging nun wirklich entschieden zu weit.

So wie sicherlich jeder andere Thorwaler verehere auch ich Swafnir, *unseren Gott*, der uns den Schiffsbau brachte und uns das Kämpfen zur See lehrte, doch man gab mir auch den zwölfgöttlichen Glauben mit auf den Weg und lehrte mich, Hesinde zu huldigen und in Ehren zu halten.

War das wirklich nötig, Tronde? Mußte es erst so weit kommen? Ich, Adeptus Liskolf Kjaskarson aus der Halle des Windes zu Olport, fordere hiermit alle Thorwaler auf, eine Entscheidung zu treffen, die Euch das ganze Leben lang begleiten wird. Entweder Ihr steht hinter der zwölfgöttlichen Lehre (was Euch natürlich bei weitem nicht die Verehrung Swafnirs untersagt), oder aber Ihr schart Euch um die anderen Frevler, sagt Euch von den Zwölfgöttern los und beschwört damit sicherlich den gerechten Zorn derselben.

Nicht mehr lange wird es dauern, bis Efferd das Land mit Flutwellen überschwemmt und Rondra Blitze auf Thorwal wirft. Swafnir? Ja, der wird dem thorwalschen Volk dann auch nicht mehr helfen, oder glaubt Ihr tatsächlich, dass er die Schmähung seiner Eltern dulden wird? Und wir Thorwaler wollen uns dann, unter diesen Umständen, Swafnirs-Söhne nennen, obwohl uns unser Vater nicht mehr schützt?

Das halte ich für sehr unklug, und ich hoffe, jeder Thorwaler, der diese Zeilen liest, sieht das genauso.

Wir Thorwaler sind ein starkes Volk, doch gilt dies nur, wenn wir zusammenhalten und nicht untereinander in Streit geraten. Darum sollte sich nun jeder Thorwaler entscheiden, ob er ein starkes, zwölfgöttliches Thorwal oder einen götterverlassenen, trostlosen Landstrich vor seinen Augen haben möchte.

Der Wal hat gebrüllt!

Gegeben zu Olport, am 5. Rondra 31 Hal

Adeptus Liskolf Kjaskarson

Droht ein Jahr der Dürre?

Greifenfurt (kub). So wie Almadas Kanzler Rafik von Taladur via Aventurischen Boten Almada vor den Auswirkungen des sengenden Sommers warnte (AB #88), hat auch Garetiens Staatsrat Praiodan von Luring mahnende Worte an die Garetier gerichtet: **Dieser Tage werde der Schweiß in Bächen fließen müssen, wenn die Götterfürchtigen die Prüfung der Götter in Sühneleistungen auf dem Felde verwandeln; denn nur mit Fleiß auf den Äckern und Demut im Geiste könne das drohende Unheil einer Hungerkatastrophe im kommenden Winter abgewendet werden.**

Ungewöhnlich scharf aber äußerte sich die Hochgeweihte der Peraine in Greifenfurt, Pflegerin des Landes Nialla ni Telwyn, die vor vier Wochen die Stadt Greifenfurt verlassen hat und nun von Hof zu Hof reist, um Äckersegnungen vorzunehmen. *Hochzeiten mit dem Land* zu zelebrieren und den beunruhigten Landleuten und Bauern Trost zu spenden. Vor der Abreise setzte sie mehrere Briefe auf, von denen der wichtigste gewiss nach Zorgan adressiert war, um den jungen Diener des Lebens um Beistand und Rat zu bitten. Ein Brief aber wurde im Kaiserpalast abgeliefert. In ihm wirft die resolute Erzpraetorin, die der frommen Zurückhaltung der Perainekirche entsprechend bisher in keinen Konflikt zwischen Obrigkeit und Untertanen eingegriffen hat, der Krone mangelndes Erbarmen für die Not leidenden Untertanen vor, Vernachlässigung der Äckerpflege und fehlende Ermahnung der Vasallen zu perainegefälligem Handeln. Der Brief wurde in Gareth mit großer Bestürzung aufgenommen, erkannte man doch, dass Nialla ni Telwyn ihre Neutralität nur aus echter Sorge aufgegeben hatte. Denn vor wenigen Wochen ist die Hälfte jener Apfelbäume eingegangen, die im Praios 28 Hal gemeinsam von ihr und Kronprinzessin Rohaja von Gareth in Greifenfurt gepflanzt worden waren. Diese Bäume waren den Greifenfurter das Symbol für den Neuanfang der Mark nach den Verheerungen des Orkkrieges, und ihr Sterben wird nun ebenfalls symbolhaft verstanden! Während die Puniner Astrologen noch die ungünstigen Konjunktionen der Sterne errechneten, die karge Zeiten ankündigen, *wussten* die Bauern in Greifenfurt bereits, dass Peraines Segen die Speicher in diesem Jahr nicht ausreichend wird füllen können.

Weitere Zeichen und Omen geschahen in Greifenfurt: Kälber wurden mit zwei Köpfen geboren, Ähren enthielten keine Körner, Schwalben fielen ausgezehrt vom Himmel. Aber auch jene Kutscher aus der garetischen Grafschaft Hartsteen, die üblicherweise

fuderweise Nahrung nach Gareth bringen, berichten, dass auch im östlichen Garetien Felder verdorren, Ratten und Mäuse frecher werden und Bäche versiegen. In Grambusch vor den Toren Gareths kam es zu herzzerreißenden Szenen, als Familienväter sich um die ersten Kornlieferungen balgten, bevor auf dem Viktualienmarkt die Stände ganz abgebaut wurden – mangels Ware!

Die Perainegeweihtenschaft des Königreichs Garetien bittet seit dem Praiostag vor einer Woche vor allem um Regen und um eine Rettung der Ernte. Wie es heißt, ist die Zahl der besorgten Bäuerinnen und Landleute groß, die sich den Bittgottesdiensten anschließen. Überall im ganzen Mittelreich ist der Sommer heiß und trocken gewesen. Zwar nicht so heiß, dass die ganze Ernte auf dem Feld verkommen wäre, aber doch dürr genug, dass die Ausbeute, die die tapferen Bauern ihrer Krume abgewinnen können, so gering aus-

fallen wird, dass über das zum Essen Nötige und den Zehnten hinaus wenig abfallen wird. Während das in den ländlichen Gebieten des Reiches nicht immer für Aufregung sorgt (die Koscher sind noch ganz gelassen), befürchten die Geweihten doch *eine* prekäre Situation besonders: Wenn die Provinz nicht genügend Korn liefern kann, dann drohen die Städte des Reiches unterversorgt zu werden. Schon jetzt ist das letzte Winterkorn aus dem vergangenen Sommer nahezu unerschwinglich, und die Schließung der Armenküchen in Gareth nur das erste Indiz für eine bedrohliche Knappheit. Aus Punin, Rommilys und Havena werden zwar auch beunruhigende Zustände berichtet, doch nirgendwo ist die Gefahr einer aufkeimenden Panik so groß wie in Gareth, dem größten Magen, den Aventurien zu bieten hat.

Björn Berghausen

Praios' Glut und Rondras Wüten auch über Darpatien

Auch in Darpatien sind Wolken und Regen selten in diesem Sommer. Dergel, Ochsenwasser und Darpat und die kühlen Winde von den Gebirgen bringen genug Tau und Feuchtigkeit mit sich, dass das Land nicht verdorrt.

Doch was Beeren und Früchten noch ungewöhnliche Süße brachte, ließ auch das Korn frühzeitig reifen. Noch ist nicht abzusehen, ob es zu Missernten kommt, eher scheint es, als sei Peraine dem so vielfach geplagten Land gnädig. Mancher Acker, der im Krieg brach lag, trägt nun reichlich. Doch Überschüsse, um Heerzüge oder ferne Städte zu versorgen, wird es kaum geben. Lasset uns zur schützenden Travia und ihrer Schwester Peraine beten, dass sie die Scheuern und Speicher füllen!

Das mehr denn gute Wetter begann im Ingerimm und dauert noch fort. Am 25. des Praiosmondes freilich gab es eine Unterbrechung, als von den Gebirgen ein Unwetter herzog mit Blitz und Donner und wirbelnden Winden. Von der Trollpforte übers nördliche Ochsenwasser bis ins Wehrheimsche, wo auf Schloss Randolphshall gerade der Adelsrat tagte, und wohl darüber hinaus zog das Gewitter, erst trocken, dann doch gefolgt von erfrischendem Regen. Die Götter scheinen dem Land gewogen, denn für die Wucht des Sturmes und die absonderlichen Erscheinungen,

die hier und da beobachtet wurden, waren die Schäden gering.

Friederike Stein

Meisterinformationen

Zu darben braucht Darpatien nicht – erstmals seit den Jahren des Krieges. Brunnen und Flüsse führen zwar wenig Wasser, doch stets genug. Und beim Wein wird sich der Jahrgang 31 sehen (oder eher: schmecken) lassen können!

Doch 'übrig' wird man nicht viel haben, zumal das Kriegsvolk jeden Überschuss aufkauft: in Devensberg (Trollpforte) "wachsen Soldaten, nicht länger Korn", und in den Höhen der Sichel und Trollzacken war der Ackerbau seit je karg. Man munkelt gar schon von Kornlieferungen aus dem Aranischen.

Was das Unwetter angeht: Waren es wirklich Rondra und Efferd, die da über Land zogen, oder war es anderes? Sonst extrem seltene Wirbelstürme wurden beobachtet (s. a. DL 18), auf dem Ochsenwasser, aber auch zu Lande, und das Gewitter zog in recht schmaler Front etwa in der Linie Trollpforte – Wehrheim und noch weiter gen Westen. Die Verwüstungen waren gering – war die größte Wucht schon gebremst worden? Wer richtete da die Wut der Elemente (wenn es die denn waren) gegen wen?

Die Zeit der Reife

Ein Szenario von Heike Kamaris

Dieses Kurzabenteuer spielt in Anchopal im Rondramond. Prinz Shaykaban, der älteste Sohn der aranischen Großwesirin und Sultana von Gorien, feiert im Ronda seinen zwölften Geburtstag. In Araniën ist das ein wichtiges Ereignis, zu dem neben der – natürlich nicht öffentlichen – rituellen Beschneidung auch allerlei Zeremonien stattfinden, mit denen seine Aufnahme unter die Erwachsenen gefeiert werden.

Die Sultana Mara ay Samra richtet aus diesem Anlass ein dreitägiges Fest aus, zu dem alle eingeladen sind, die in Araniën und den befreundeten Nachbarländern Rang und Namen haben, aber auch die gorische Bevölkerung wird mit feiern, denn neben dem Festakt und einem großen Turnier werden auch ein Jahrmarkt und ein Viehmarkt stattfinden und zahlreiche Gaukler und Händler haben sich eingefunden.

Die Helden können sich aus verschiedenen Gründen in der Stadt aufhalten. Falls sie Mara ay Samra bereits kennen (etwa durch das Abenteuer **Dreißig Tage im Boron** in der **WunderWelten 50**), wird die Sultana die Helden womöglich gar persönlich eingeladen haben; in diesem Falle wird sie sie empfangen und sich um die Bereitstellung von angemessenen Unterkünften kümmern. Ansonsten könnten die Helden zufällig in Anchopal weilen, vielleicht weil einer von ihnen den Hain der Peraine besuchen will, um der Göttin für eine Heilung zu danken, oder um etwas in der Ordensburg der Grauen Stäbe zu erledigen.

Für den Schutz des Festes werden noch weitere Bewaffnete gesucht, und falls die Helden sich ebenfalls als Söldner bewerben wollen, werden sie an Bashari Yasira saba Messina, eine breitschultrige Mittdreißigerin verwiesen. Die Bashari (der Rang entspricht dem mittelreichischen Weibel) wird den Helden kurz auf den Zahn fühlen und gegebenenfalls für einen Sold von 5 Dukaten pro Person für drei Tage anwerben. In diesem Falle haben sie tagsüber frei, mit der Auflage, nüchtern zu bleiben und schon etwas die Augen aufzuhalten, und müssen sich bei Sonnenuntergang am Pilgertempel im Rahjaviertel einfinden, um ihre Einsatzbefehle zu empfangen.

Dieser Dienst ist jedoch nicht nötig, um das Abenteuer zu spielen.

Der Schauplatz

Die Oasenstadt Anchopal hat außerhalb des Pilgermondes etwa 1.500 Einwohner, zur Zeit kommen etwa noch 1.000 Besucher hinzu. Die Feierlichkeiten finden rund um das Rahjaviertel statt, das Turniergelände liegt im Süden des Viertels, während die Händlerzelte und Gauklerwagen des Jahrmarktes im Nordosten und der große Viehmarkt im Nordwesten aufgebaut sind.

Neben den Einheimischen sind daher auch nicht gerade wenige Novadis, Ferkinas und Mittelreicher zu sehen, die jedoch auf alle Fälle auffallen. Um den Schweißgeruch der unzähligen Leute und die widerstreitenden Gerüche der vielen Imbissbuden zu überdecken, wird reichlich Rosenöl verwendet, was die allgemeine Duftkakophonie noch verstärkt.

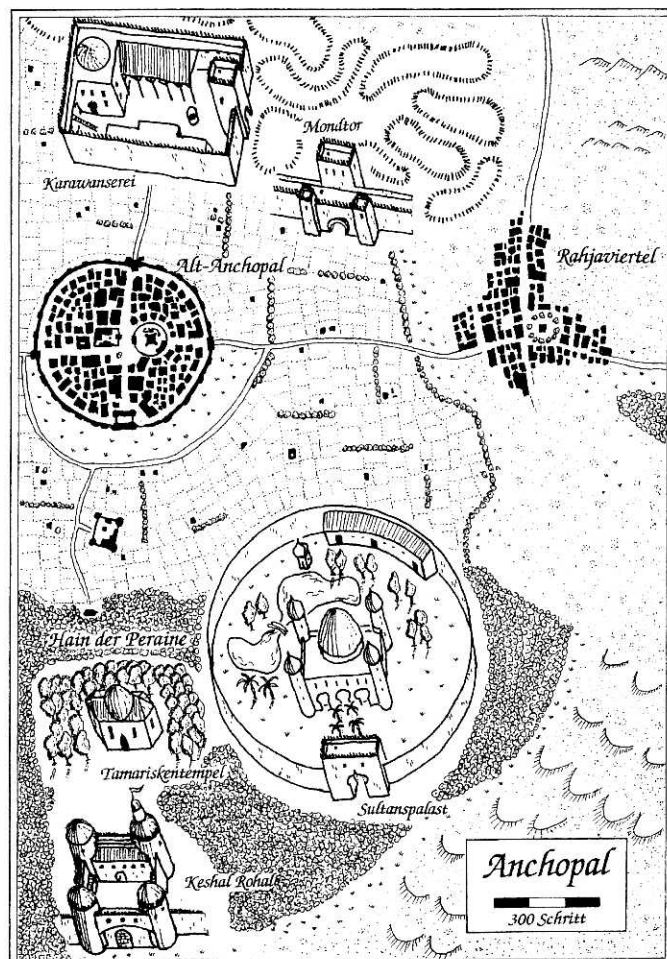
Die Sultana hat neben der eigenen (Stadt-)Garde und drei Bannern Soldaten der hier stationierten 'Furchtlosen' (berittene Säbel-

kämpfer) noch etliche Söldner angeworben, die die Sicherheit der Festivitäten garantieren sollen, so dass ein offener Angriff etwa aus dem von Sultan Hasrabal besetzten Chaluktal eher unwahrscheinlich ist.

Des weiteren sind noch eine Reihe von Rittern in Spiegelpanzern mit einem roten Turban um ihren Helm und einem roten Überwurf mit weinroten Rosenstickereien zu sehen. Diese Rosenritter sind ein von Arkos Shah gestifteter Kriegerorden. Außerdem sieht man immer wieder vereinzelte Männer und Frauen in grauen Roben mit roten Skapulieren: (Kampf-)Magier vom Orden der Grauen Stäbe.

Der Viehmarkt

Allgemeine Informationen: Hier herrscht ein buntes Gewirr von einheimischen Tieren. Gorische Straußenhirten preisen die Laufkraft ihrer Vögel und bieten auch einige bereits abgerichtete Strauße als Zugtiere für die wendigen Kutschen an. Unüberschaubare Herden stoische Schafe stehen neben gleich großen Scharen meckernder Mehrarziegen. Pferdehändler feilschen um den Preis von Elenvinern, aber auch Maultieren und Eseln. In einem Käfig streift ein Gepard unruhig umher, während in einer gut verschlossenen Kiste laut Aufschrei eine Würgeschlange liegen soll. Nur wenige Schritte weiter



bietet ein kostbar gekleideter Novadi einen abgerichteten Jagdfalken preis.

Meisterinformationen: Variieren Sie das Angebot ruhig ein wenig. Die Qualität der Tiere ist durchschnittlich, die Preise eher obere Preisklasse. Die Händler beginnen beim Feilschen auf alle Fälle zunächst mit dem doppelten Listenpreis und lassen sich auf den normalen Listenpreis herunterhandeln.

Marktgericht

Meisterinformationen: Wo viele Menschen unterwegs sind, sind auch Langfinger und Raufbolde nicht weit. Auf einem kleinen Podest am Nordrand des Rahjaviertels sitzt ein Kadi (Richter) und hält Gericht über ertappte Kleingäuner. Die üblichen Strafen für Raufhandel betragen 1 Taler pro Tag, an dem der Geschädigte nicht arbeiten kann, bei Sachbeschädigung der Wert der zerstörten Gegenstände. Wer nicht zahlen kann, muß seine Schulden bei dem Geschädigten abarbeiten. Bei Diebstählen bis zu zehn Talern muss der Dieb die Summe herausrücken und erhält außerdem noch pro Taler einen Stockhieb. Darüber hinausgehende Summen werden außerhalb des Marktes vor dem Stadtkadi verhandelt.

Die Sträflingsauktion

Allgemeine Informationen: Etwas abseits ist ein Podest aufgebaut, wo auf einer Holzbank drei Männer und eine Frau in einfacher Kleidung festgekettet sind. Ein Schreiber des Kadis führt die Aufsicht und informiert Interessenten, dass es sich bei den Gefangenen um Zhahran und Mughadir die Wegelagerer, Aziz den Totschläger und Haydale die Betrügerin handelt. Da die Delinquenten unfähig waren, ihre Opfer zu entschädigen, sind sie nun zur Schuldklaverei verurteilt, wobei der Kaufpreis an die Geschädigten oder ihre Angehörigen geht.

Meisterinformationen: Der Kaufpreis für Aziz liegt bei 500 Dukaten, während Mughadir, Zhahran und Haydale für jeweils 300 D zu bekommen sind.

Der Jahrmarkt

Allgemeine Informationen: Grellbunte Buden und Wagen, Marktschreier und atemberaubende Gerüche vermischen sich zum ersten Eindruck, der den Besucher empfängt. An unzähligen Ständen drehen sich Hammel oder Hühner über dem Spieß. Andere Stände bieten Halva und das kostbare Marzipan feil, aber auch getrocknete und kandierte Früchte, wie Feigen, Datteln, Granatäpfel und Arangen, dürfen nicht fehlen. Besonders beliebt sind würzige Früchte- und Pfefferkuchen, die zur Feier des Ereignisses aus Zuckerguss den Namen oder das Bildnis des Prinzen tragen.

An anderen Ständen werden Tuche und Gewänder, Schmuck und Schminkzeug, Gewürze und Spezereien, aber auch Alltagsbedarf wie Geschirr, Werkzeug und Waffen bereitgehalten. Zwischen den Marktständen sind immer wieder fahrende Künstler zu sehen, vom Barden bis zum Schnellzeichner. Und Gaukler, immer wieder buntgekleidete Menschen, die mit atemberaubender Geschwindigkeit Keulen durch die Luft wirbeln lassen können – zumindest behaupten das die laut schreienden Spendensammler. *Meisterinformationen:* Die Gaukler mühen sich redlich, alles ist dennoch ein wenig hölzern und selbst die Scherze der Possenreißer hat man bereits mehrfach gehört. Denn die besten Gaukler sind längst von der Sultana verpflichtet worden, doch die hier Anwesenden bemühen sich um Aufmerksamkeit, um vielleicht doch noch eine Einladung oder wenigstens ein paar Münzen zu

ergattern. Die Waren der Händler sind meist von durchschnittlicher Qualität, aber der geforderte Preis liegt etwa 50 Prozent über dem in der Liste, so dass Feilschen erforderlich wird.

Die seltsamen Gaukler von „Dschimros' Zirkus“

Allgemeine Informationen: Am Rand des Marktes tritt eine weitere Truppe von Gauklern auf. Auch sie tragen bunte Kleidung, doch ihre Darbietungen haben nichts vom heiteren Herumtollen der anderen Trupps an sich: Junge Frauen stoßen sich spitze Nadeln oder Dolchklingen langsam durch die Haut, ohne dass Blut fließt, ein Artist stürmt geradezu eine Treppe aus Säbelklingen hinauf und wieder hinab, ein anderer schluckt nicht allein Feuer, sondern auch ein Rapiert bis zum Knauf und erschreckt die umstehenden Kinder, in dem er danach eine Fontäne (unechtes?) Blut speit. Eine andere Gauklerin tanzt mit entrücktem Gesicht, während an den Ringen in ihren Ohren faustgroße Steine schwingen. Der Schlangenbeschwörer der Truppe lässt das unheimliche Wimmern der Flöte ertönen und wiegt sich im gleichen Takt wie seine Tiere – doch er ist nicht nur nackt und haarlos, sondern auch von tätowierten Mustern wie der Hautzeichnung einer Kobra bedeckt und hat seine Beine in einer unbeschreiblichen Pose verknötet. Als er seinen Mund öffnet und ins Publikum grinst, kann man sehen, daß seine Zähne spitz zugefeilt sind und seine Zungenspitze etwas gespalten ist.

Meisterinformationen: Diese merkwürdigen Gaukler, die ihre Zuschauer eher erschrecken als amüsieren wollen, gehören zur Sekte der Faqire (siehe **Anhang**). Ihr Ziel ist es, nach Möglichkeit den Gästen die Freunde an dem Fest zu verderben und Verwirrung zu stiften. Sobald die Helden sich ein wenig ihre Darbietungen angeschaut haben, beginnt ihr erster 'Streich':

Ein Possenreißer zeigt einige Kunststücke und fängt dann urplötzlich an, zu torkeln und bricht zusammen. Als er flehend den Kopf hebt, ist sein Gesicht auf einmal von zahlreichen Pusteln und Pocken bedeckt. Sofort werden die ersten panischen Rufe laut „Die Pocken, die Zorgan-Pocken! Rette sich wer kann!“ und die Umstehenden beginnen zu fliehen. Glücklicherweise sind einige Perainegeweihte in der Nähe, die sofort herbeieilen und sich unter Gebeten zu dem Gestürzten vorarbeiten. Noch währenddessen springt der Gaukler auf und fängt schallend an zu lachen und zieht sich Rad schlagend in ein Zelt zurück.

Schnell wird klar, dass es sich um einen zutiefst geschmacklosen Scherz gehandelt hat. Nach einer ausdrücklichen Ermahnung der Truppe beruhigen die Geweihten auch die letzten Verunsicherten. Selbst wenn es ein 'Scherz' war, die festliche Stimmung ist fürs erste ruiniert.

Der Kuriositätenhändler

Allgemeine Informationen: Vor einem bunten Wagen sind zahlreiche vollgestopfte Truhen und Kisten ausgestellt. Daneben hockt auf einem Berg von Kissen ein wohlbeleibter Tulamide, der lauthals verkündet, daß er, Achman ibn Yenir, den ganzen Kontinent bereist hat und die Wunderamulette der Mohas ebenso gefunden hat wie das streng geheime Originalrezept des berühmten Premier Feuers.

Meisterinformationen: Der Tulamide hat ein großes Mundwerk, aber zwischen all dem Plunder bewahrt er doch das ein oder andere Schätzchen. Lassen Sie einen der Helden in einer der Kisten etwas entdecken, was dieser schon lange begehrt hat – ob es sich dabei um ein Manuskript, ein Kunstwerk oder das fehlende Stück zu einer Sammlung handelt, wollen wir Ihnen überlassen, da Sie Ihre Hel-

Die Zeit der Reife

den besser kennen. Geben Sie dem Spieler einen kurzen Augenblick des Triumphes, denn sobald er den Preis erfragen möchte, taucht ein weiterer Sammler auf der Bildfläche auf, der das Objekt ebenfalls um jeden Preis erwerben will. Er bietet dem Händler den doppelten Betrag.

Die Szene dient vor allem dem Rollenspiel, wenn der Held den Kunden überzeugen muss, ihm das Objekt zu überlassen. (Bei einem Testspiel erklärte ein Magier im Brustton der Überzeugung, dass es sich bei der Schriftrolle um einen Gegenstand handle, der Unglück bringe und daher fachgerecht beseitigt werden müsse.) Der Händler wird sich aus der Debatte heraushalten. Durch Waffengewalt (oder die Drohung damit) würde sich die Situation zwar kurzfristig lösen lassen, eine derartige Aktion sollte aber Ärger mit der Marktwache nach sich ziehen.

Ayshulibeth, die stärkste Frau Araniens

Allgemeine Informationen: Vor einer Leinwand, die einen von einer knapp bekleideten Frau niedergerungenen Drachen zeigt, wurde ein von Seilen umringtes Podest aufgebaut. Ein kleinwüchsiger und dunkelhäutiger Tulamide verkündet, dass die mächtige Ayshulibeth einen jeden herausfordert, gegen sie im Ringkampf anzutreten. Die stärkste Frau Araniens habe sogar schon Drachen besiegt und würde demjenigen, der sie bezwingen kann, den stolzen Siegespreis von einem blinkenden Dukaten zahlen. Doch damit nicht jeder Hänfling ihre Zeit stiehlt, erwartet sie schon ein Antrittsgeld von drei Silbertalern. Etwas abseits des Podestes steht ein junger Bursche, der Wetten auf die Kämpfe annimmt. Schon meldet sich jemand, der sich – angespornt durch seine Begleiter – fähig fühlt, es mit Ayshulibeth aufzunehmen. Doch als die Gegnerin den Ring betritt, weicht er erschrocken zurück. Ayshulibeth hat wenig mit der zarten Maid auf dem Bild gemein: Die Tulamidin mißt gut zwei Schritt und bringt gewiss ein Gewicht von 130 Stein auf die Waage. Ihr muskulöser Körper ist nur mit einem Lendentuch bekleidet und glänzt feucht von Schweiß oder Öl.

Die Kämpferin packt den Herausforderer mit einem beherzten Griff, klemmt ihn sich unter den Arm und wartet darauf, dass er zappelnd aufgibt. Dann blickt sie sich herausfordernd um: „Gibt es hier in diesem Nest auch richtige Männer oder Frauen?“

Meisterinformationen: Falls einer der Helden sein Glück versuchen will: Die Ringerin hat eine AU von 67 und AT/PA (Ringern) von 17/14. Durch den durch Öl glitschigen Körper ist die Attacke des Angreifers um 2 Punkte erschwert.

Sollte der Held siegen, erhält er die Prämie, aber auch das Angebot, ob er oder sie nicht an einer Anstellung interessiert wäre.

Die Menagerie

Allgemeine Informationen: Vor einem geschlossenen Zelt steht eine junge Frau, deren Schädel bis auf einen blauschwarzen Zopf kahlgeschoren ist. In einem von einem starken Akzent geprägten Garethi verkündet sie lauthals, dass das staunende Publikum für den Preis von nur zwei Hellern gar wundersame Kreaturen aus dem hohen Norden bewundern kann.

Meisterinformationen: Im Innern des Zeltes sind sechs Käfige aufgestellt, in denen sich ein schläfriger Bär, zwei Firnwölfe, ein grimmiger

ger Eber mit beeindruckenden Hauern, ein junger Tatzelwurm, ein Riesenhirschkäfer sowie ein zähnefleischender Goblin aufhalten. Auf einem Regal befindet sich ein ausgestopftes Krokodil, und in einer Ecke, halb von einer Decke bedeckt, ein ebenfalls ausgestopfter Echsenmensch.

Wunderheiler und Quacksalber

Allgemeine Informationen: Ein derartiges Volksfest lassen sich natürlich auch die Vertreter der Möchtegern-Alchimisten und Wunderheiler nicht entgehen. Überall auf dem Platz verstreut stehen bunte Wagen und Buden, die mit obskuren Symbolen geschmückt sind und von denen Männer und Frauen lauthals ihre Dienste und Waren anpreisen. Manch einer betätigt sich zusätzlich noch als Barbier und Perückenmacher und versucht, Leute zum Verkauf ihres Haupthaars zu überreden: „Für diese Haarpracht würde ich Euch glatt 5 Silbertaler zahlen“. Aber auch Zahnreißer und Chirurgen preisen ihre Dienste an: „Ob Euch ein Zahn oder ein Stein quält, mit meinem Messer habe ich den Übeltäter entfernt, bevor Ihr es noch merkt.“ Die Vertreter dieser Zunft arbeiten in mit Tüchern verhängenen Wagen und erlauben es dem interessierten Publikum für nur zwei Heller, der *operatio* zu zuschauen.

Meisterinformationen: Sollten die Helden sich dazu entschließen, können sie Zeuge werden, wie einem von zwei stämmigen Helfern festgehaltenen Mann eine Wunde aufgeschnitten wird. Der Patient schreit in der Tat nicht, aber das mag auch daran liegen, dass ihm mit einem Knebel der Mund verschlossen wurde.

Es ist nicht auszuschließen, dass sich unter den zahlreichen „garantiert wirksamen Elixieren“ gegen allerlei Krankheiten, „Heiltrank, der im Hain der Peraine gesegnet wurde“ etc. tatsächlich der ein oder andere wirksame Trank befindet. Das mögen Sie nach Bedarf entscheiden, aber natürlich hat auch nicht jeder Heiltrank die erwartete Wirkung ...

Haltet den Dieb!

Allgemeine Informationen: Während die Helden über den Jahrmarkt schlendern, bemerkt ein Kaufmann, dass ihm seine Börse gestohlen wurde. Prompt schaut er sich um und sein Blick fällt auf die Helden. Sofort beginnt er mit einem großen Spektakel und verlangt von ihnen, sofort seine Geldkatze wieder herauszurücken.

Meisterinformationen: Es handelt sich bei dem Bestohlenen um einen Zorganer Kaufmann, der allen Landesfremden prinzipiell alles Schlechte zutraut. Dementsprechend herb fallen seine Anschuldigungen aus. Es liegt bei Ihnen, ob er sich gezielt jemand aus der Gruppe herauspicks oder das „gesamte Gaunerpack“ wegen des Diebstahls beschuldigt. Auch dies ist eine Szene, die vorrangig dem Rollenspiel dient und eigentlich nicht in einem Kampfszenario sollte: Das Spektakel zieht recht bald die Aufmerksamkeit einer Patrouille der Stadtwache auf sich, die sich ruhig und ohne Vorurteile die Argumente der beiden Parteien anhört. Wenn sich die Helden vernünftig und besonnen verhalten, sollte es ihnen gelingen, den Verdacht zu entkräften, so dass sich der Bestohlene auf Geheiß der Wache gar bei ihnen entschuldigt. Waffengewalt oder der Einsatz von Magie wird hingegen zumindest eine längere Untersuchung in der Garnison nach sich ziehen.

Das Festzelt

Allgemeine Informationen: Ein sehr großes, mit bunten Wimpeln geschmücktes Zelt bietet aranisches Bier feil. Die Araner sind

aufgrund ihres Weizenreichtums eifrige Biertrinker und es gibt kaum eine Mahlzeit, die ohne das helle, leicht säuerliche und mit Fruchtsirup versetzte Getränk genossen wird. Vor allem Arangen und Limmensaft, aber auch Beeren werden zugesetzt.

Meisterinformationen: Gerade Helden aus dem übrigen Reich wird es vermutlich erst einmal seltsam vorkommen, wenn sie ein Bier bestellen und dann nach dem gewünschten Geschmack gefragt werden.

Außer dem Bier kann man auch Raschtulswaller Rotwein zu bekommen. Tagsüber kosten die Getränke 1 Heller fürs Bier und 6 Heller für den Wein, am Abend nach den Feierlichkeiten hat die Sultana Freigetränke angeordnet.

Die Rauferei

Allgemeine Informationen: Einige Straußentreiber aus der Gorischen Steppe sind mit einigen sesshaften Anchopalern aneinandergeraten. Beide Parteien haben einiges Bier getrunken und so ist es nur eine Frage von einigen Augenblicken, bis es zu einer heftigen Keilerei kommt in der beide Seiten eifrig austeilen und einstecken.

Meisterinformationen: Dieser Vorfall kann zu einem beliebigen Zeitpunkt sowie an beliebigem Ort platziert werden. Wenn die Helden bei der Wache angeheuert haben, sollten sie versuchen, die Massen zu beruhigen. Ansonsten mag es auch geschehen, dass sie sich inmitten der Streitenden wiederfinden und ihrer Haut erwehren müssen.

Die Szene ist eigentlich hauptsächlich dafür gedacht, den Helden die Möglichkeit zu geben, sich etwas auszutoben. Falls die Helden sich heraushalten, werden nach einiger Zeit Gardisten eintreffen, die die Streithähne trennen.

Die Ferkinasöldner

Allgemeine Informationen: An einem der zahlreichen Stände, wo es gebratenes Fleisch gibt, stehen vier Ferkinas mit dem allgemeinen Abzeichen der angeheuerten Söldner. Offensichtlich haben die Herren einiges über den Durst getrunken, denn einer von ihnen hält einen Bratenspieß wie ein Lanze in der Hand, während er die große Bratpfanne mit der Weizengrütze ausgekippt hat und als Schild benutzt. Derartig gewappnet hält er den Standbesitzer und seinen Sohn in Schach, während seine Kumpane sich abwechselnd Fleischhäppchen in den Mund stecken und den zitternden Burschen mit Zwiebeln füttern.

Meisterinformationen: Auch dies ist eine Situation, wo die Helden eingreifen sollten, es aber nicht zwingend müssen. Wenn sie die Situation durch ihr Eingreifen entschärfen, können sie mit einer Belobigung durch die Stadtwache rechnen, denn dass die eigentlich zur Sicherheit eingeteilten Wachposten Unfug treiben, wird nicht toleriert.

Der Faqire zweiter Streich

Während die Helden irgendwo auf dem Jahrmarkt sind, hören sie plötzlich gellende Hilfeschreie und Alarmrufe. Schnell erfahren sie die Ursache für die Panik: Einem Schlangenbeschwörer ist „zufällig“ der Korb mit seinen Kobras umgefallen und die Tiere schlängeln sich nun durch die Menge.

Meisterinformationen: Die oronischen Gaukler haben ihre nächste Störung des Festfriedens losgelassen. Versuchen Sie es so einzurichten, dass es jeder Held mit einer Speikobra (Werte siehe *Bestiarium*, Seite 155) zu tun bekommt. Die verwirrten Schlangen kämpfen bis zum Tod.

Wenn Helden mittels Biss oder Speien Verletzungen durch Gift erleiden, sollten sie möglichst zügig einen Heiler oder den Tempel der Peraine aufsuchen.

Auch wenn es den Gauklern nicht nachzuweisen ist, dass es sich um etwas anderes als ein Unglück handelt, werden sie von den Wachen aus Sicherheitsgründen des Festplatzes verwiesen, sie dürfen aber in der Stadt bleiben.

Auch wenn die Helden schnell reagieren, ist die gute Stimmung der Gäste ziemlich zerstört.

Die Feiern beginnen

Allgemeine Informationen: Fanfaren ertönen und dem Turnierplatz nähert sich eine bunte Prozession. Voran, in einer offenen Sänfte, kommt Prinz Shaykaban, begleitet von einer Ehrengarde; hinter ihm folgen die Sultana und ihr Gemahl sowie die übrigen geladenen Gäste. Nachdem die hohen Herrschaften in ihrer Loge Platz genommen hat, wird auch gleich das Spektakel eröffnet, dabei fällt auf, dass aufmerksame Bogenschützen alles geben, um eventuellen Attentätern keine Chance zu lassen.

Den Anfang macht der fürstliche Hofnarr, der zugleich auch als 'Turniermeister' fungiert. Er stellt die einzelnen Disziplinen vor: Bogenschießen vom Pferd oder Streitwagen, Dschadrastechen sowie das Reiten eines Straußes. Es sind offene Wettkämpfe, an denen teilnehmen kann, wer will, und deren Gewinnern prächtige Preise winken.

Meisterinformationen: Wenn sich die Helden für eine oder mehrere Disziplinen einschreiben wollen, ist dies kein Problem; selbst wenn sie weder über ein Pferd noch über einen Wagen verfügen: Die Wagenlenkerin Yarnahi ist verzweifelt auf der Suche nach einem Bogenschützen, denn ihr Gefährte Madrabar hat zu tief ins Glas geschaut und ist absolut unfähig, auch nur den Bogen gerade zu halten. Sie bietet einem erfahren aussehenden Helden an, ihren Wagen zu benutzen, wenn dafür das Preisgeld mit ihr geteilt wird.

Die einzelnen Wettbewerbe

● Beim *Bogenschießen* wird auf eine Scheibe mit zwölf Ringen geschossen. Jeder Teilnehmer hat drei Schuß, und es wird in drei Durchgängen gekämpft: Zuerst steht die Scheibe 12 Schritt entfernt (also *nah*), dann 24 Schritt (also *mittel*) und schließlich 36 Schritt (also *weit*). Die Scheibe stellt ein *kleines Ziel* dar. Da sich der Schütze bewegt (sei es auf Wagen oder Pferde Rücken), kommt ein weiterer Malus von 4 Punkten hinzu. (Für Reiter fällt außerdem eine *Reiten*-Probe an, sehen Sie dazu **MSZ**, S. 78.)

Die Punkte, die ein Held bei seiner Fernkampf-Probe einspart, nachdem alle Mali abgezogen wurden, geben an, wie nahe zur Mitte der Schuß getroffen hat: Bei 11 oder mehr eingesparten Punkten hat er direkt ins Schwarze getroffen, für jeden Punkt weniger je einen Ring weiter außen. Eine glatt gelungene Probe bedeutet, dass der Pfeil zitternd im äußersten Scheibenring steckt.

Auch inneraventurisch wird der Erfolg mit Punkten gewertet: Ein Treffer in die genaue Mitte bringt 12 Punkte, für weiter außen liegende Rinde entsprechend weniger; maximal lassen sich also 36 Punkte erzielen.

Die von den drei führenden Meisterfiguren erreichten Punkte (und Plätze, wenn alle Helden schlechter sind) sind: Azila ay Farukand hält mit 31 Punkten den ersten Platz, Prinz Shaykaban mit 29 Punkten den zweiten und Zahir mit 27 Punkten den dritten. Ordnen Sie die Helden entsprechend ein.

Die Zeit der Reife

Der Gewinner des ersten Platzes bekommt ein Preisgeld von 6 Dukaten und einen guten Kriegsbogen, der zweite 4 Dukaten und einen kostbar verzierten Köcher, der dritte zwei Dukaten und 12 mit Falkenfedern befiederte Pfeile.

● Das *Dschadrastechen* findet ebenfalls vom Rücken eines Pferdes oder vom Streitwagen aus statt. Es gilt 12 kleine Ringe aufzuspießen. Jeder Teilnehmer hat drei Durchgänge. Zuerst muss eine *Reiten-Probe* oder *Fahrzeug Lenken-Probe* gewürfelt werden, wobei die nicht benötigten TaP angeben, wieviele Ringe der Teilnehmer bei diesem Durchgang aufzuspießen versuchen kann. Um das tatsächlich zu schaffen, ist aber noch pro Ring eine Probe auf Lanzenreiten nötig, die jeweils um 9 Punkte erschwert ist.

Insgesamt sind also maximal 12 Punkte zu erreichen. Die bislang führenden Meisterfiguren sind Akhim mit 11 Ringen, Khadil mit 10 und Prinz Shaykaban mit 7 Treffern. Die Preise für den Ersten sind eine kostbar verzierte Dschadra und 6 Dukaten, der zweite ein verzierter Gürtel und 4 Dukaten und der dritte eine Schärpe und 2 Dukaten.

● Das *Straußenreiten*, die letzte Veranstaltung, dient eher der Volksbelustigung, wenn es darum geht, sich möglichst lange auf einem dieser widerspenstigen Laufvögel zu halten. Dafür ist es nötig, eine *Reiten-Probe* abzulegen. Für jeden Punkt, den der Spieler freiwillig von seinem TaW einsetzt (eine 'angesagte Reitprobe' sozusagen) kann er sich eine KR lang auf dem Tier halten – sofern die Probe gelingt. Nach Ablauf dieser Kampfunden kann er eine weitere Probe versuchen, die nun aber bereits um 2 Punkte erschwert ist. Wer eine Probe nicht schafft, rutscht, fällt oder fliegt unter dem Gelächter der Zuschauer vom Rücken des Straußes. Wer sich 30 KR, also eine Minute lang, auf dem Tier halten kann (nämlich bis eine Sanduhr abgelaufen ist), bekommt einen Sonderpreis.

Die derzeitigen Favoriten sind, wen wundert es, drei Straußentreiber aus der Gorischen Steppe: Yussuf hat es 21 KR ausgehalten, Ismael 17 und Dshaladir 12. Der Gewinner dieses Wettbewerbs erhält einen verzierten Stirnreif und drei Dukaten, der zweite einen Armreif und zwei Dukaten, der dritte eine Brosche und einen Dukaten. Der Sonderpreis wäre ein abgerichteter (geübter) Rennstrauß mit einem leichten zweirädrigen Einspanner zu einem Gesamtwert von 300 Dukaten, doch hat seit Jahren niemand diesen kostbaren Preis gewonnen.

Die Zeremonie

Allgemeine Informationen: Nachdem die Siegerehrungen vorgenommen und die Siegesprämien feierlich von Sultana Mara ay Samra überreicht wurden, ertönte ein Trommelwirbel. Auf die Festwiese wird eine Schafherde getrieben. An beiden Seiten der Tribüne beziehen Rosenritter in blitzenden Rüstungen und mit Kriegsbögen bewaffnete Gardisten Stellung. Prinz Shaykaban winkt den Zuschauern. Mara ay Samra tritt zu ihrem Sohn: "Zwölf Jahre habe ich dich behütet, wie es einer Mutter ansteht, und ich habe es gerne getan, doch nun ist es an der Zeit, auf eigenen Füßen zu stehen. Du hast Tapferkeit bewiesen und gezeigt, wie du mit den Erwachsenen mithalten kannst, also ist es nur recht, dass du ab heute kein Kind mehr bist. Ich bin stolz auf dich. Doch noch etwas macht einen Mann aus – der Besitz einer stolzen Herde. Du hast bei den Wettkämpfen an Bogen und Dschadra 26 Zähler erreicht, und für jeden dieser Punk-

te soll dir ein Schaf gehören." Auf ein Zeichen hin treiben Hirten die Herde des jungen Mannes auf das Feld.

Nachdem die Sultana ihren Sohn auf beide Wangen geküsst hat, wendet sich sein Vater, Tarlisin von Borbra, an den Jungen. "Mein Sohn, ein Erwachsener muss sich seiner Haut wehren können und ein freier Tulamide sollte niemals unbewaffnet sein, daher ist es mir Ehre und Pflicht zugleich, dir diesen Dolch zu überreichen. Du weißt, was du zu tun hast."

Der Junge nickt und wendet sich dem Diener zu, der die Treppe hinauf steigt und einen widerstrebenden Widder hinter sich her zieht. Mit ernster Miene beugt sich der frischgebackene tulamidische Herdenbesitzer über das Tier und vollführt energisch den Schnitt, der ihn zum Hammel macht. Als er den blutigen Waqqif hoch hält, jubelt die Menge auf, während der Diener das benommene Tier wieder fort führt.

Meisterinformationen: Dieses überraschende Aufblitzen blutiger Gewalt gehört zum traditionellen gorischen Brauchtum, und während die meisten Nordländer eher überrascht bis angewidert sind, reagieren die einheimischen Zuschauer hellauf begeistert, dass der junge Prinz sich getreu an diese alte Zeremonie hält und sogar zum Beweis und zur Stärkung der Mannhaftigkeit die in einer Kohleschale eilig gerösteten 'Trophäen' verzehrt. Wie die Helden reagieren, ist natürlich ganz den Spielern überlassen.

Das Große Fest – verdröben

Allgemeine Informationen: Nachdem der Jubel verstummt ist, erhebt die Sultana ihre Stimme: "Challa Walla, die heitere Göttin möge über uns wachen und ihr zu Ehren wollen wir nun feiern. Damit ein jeder ihre Gaben genießen kann, soll für den Rest der Nacht Bier und Wein für jeden frei fließen, und Musikanten sollen unser Ohr erfreuen."

Im Festzelt bezieht der Prinz, umringt von einigen Gardisten, einen Ehrenplatz, während sich die Sultana unter die Menge mischt, zahlreiche Hände schüttelt und sich angeregt mit den Besuchern unterhält. Tarlisin von Borbra ist im Nu von einigen Magiern umringt und nach wenigen Augenblicken in ein Gespräch verwickelt.

Meisterinformationen: Lassen Sie die Spieler ruhig in dem Glauben, dass das Abenteuer langsam ausklingt. Die Helden können sich ein wenig umschaun, Freibier oder -wein genießen und vielleicht mit der Sultana plauschen. Wenn sie sich als Söldner verdingt hatten, müssen sie davon Abstand nehmen, werden aber dennoch im Festzelt als Wachposten eingesetzt.

Die meisten Gäste interessieren sich vor allem für die Freigetränke, die Kunststücke der eigens angeheuerten Gaukler und die musikalischen Darbietungen der Barden. Die Oronier aus Dschimros' Zirkus haben jedoch noch einen weiteren Trumpf im Ärmel: Eine der ihren, eine verderbte Sharisad, und zwei ahnungslose Musikanten betreten das Zelt.

Der Tanz der Dämonen

Allgemeine Informationen: Die Tänzerin ist noch jung, gerade zwanzig Sommer mag sie sein, und tief verneigt sie sich vor den Zuschauern. Dann blitzen ihre weißen Zähne in einem Lachen auf, als sie den Prinzen grüßt, und noch immer lachend öffnet sie ihre Weste und entblößt ihre samtbraunen, festen Brüste, wobei ihre Fingernägel, lang und metallisch glänzend wie ein unermüdliches Weberschiffchen über ihre Haut fahren. Die Zuschauer erstarren und murmeln erregte Worte, doch die Tänzerin wendet sich ab und gibt den Musikanten das Zeichen zum Einsatz.



Der Tanz beginnt! Wie eine Gazelle wirbelt die Tänzerin umher, und ihre zarten Füße stampfen im Rhythmus. Die Gaukler spielen die Kabasflöte, die Zitar und die Bandurria; und immer wieder hallen die trommelnden Klänge der Dabla herüber. Immer schneller fallen die Trommelschläge, immer schneller dreht sich die Tänzerin. Schon sind die meisten übrigen Musikanten verstummt, nur das rasende Dröhnen der Dabla erklingt noch – und das hypnotische Stampfen der Füße der exotischen Tänzerin.

Immer schneller spielen ihre langen, schlanken Finger über ihre Haut, zuerst weiße, dann feine rote Linien hinterlassend, immer rascher bewegt sie sie in einem fremden Rhythmus.

Nun ist auch das Dröhnen der Dabla verstummt, nur das Stampfen der Füße und leises Glöckchengeklingel dringen durch das Zelt. Doch für die Zuschauer ist es, als hielte die Musik noch an, denn die Tänzerin bewegt sich zu einer eigenen Musik, die nur sie vernahmen kann, und doch, wer sie sieht, der vermeint ebenfalls die unhörbaren Töne zu hören.

Nun treten die ersten Blutstropfen deutlich hervor, feine rote Fäden, nein, fremdartige geometrische Muster, die über ihren Hals, ihre Brüste, ihren Bauch und ihre Schenkel rinnen und sich im Rhythmus des Tanzes zu einem blutigen Nebel um die Sharisad formen. Immer schneller formen die Finger Kreise und Linien, und binden die Augen aller Zuschauer auf die Muster und den Leib der Tänzerin, deren Blut sich nun mit heißem, dampfendem Schweiß mischt.

Feuchtheiße Luft legt sich auf die Lungen, das Atmen fällt schwer, es gibt nur noch den schlangenhaften Leib der Tänzerin und die Quellen ihres Blutes, die nun nicht mehr nur ein Muster, sondern ein Tor zu bilden scheinen ...

Ein einzelner Trommelschlag hallt durch die Nacht, und in einem

letzten Aufäumen verteilt die Tänzerin einen blutigen Regen über die Zuschauer.

Doch während sie zusammensinkt, schwillt um die Zuschauer die fremde Musik an, hämmert in Ohren, Herzen und Seelen. Der Klang ist nicht von dieser Welt und läßt die Sterblichen taumeln, wie Puppen werden sie von den Dissonanzen umher geschleudert. Scheinbar aus dem Nichts erscheinen sechs riesige Kreaturen – Muwallaraanim! Wie Hengste aus Obsidian wirken die Dämonen, doch mächtige Flügel wie von haarigen Fledermäusen sprießen aus ihren Schultern, und ihre scharfen Raubtierzähne in den weitoffenen Mäulern sind ebenso blutrot wie ihre boshaft leuchtenden Augen, die gefährlichen Hörner, die messerscharfen Hufe oder die obszön hervor schlängelnden Zungen.

Meisterinformationen: Direkt nach ihrem Erscheinen fallen die dämonischen Kreaturen über die Anwesenden her. Sie sind nicht real, sondern nur dämonische Illusionen, und der Schaden, den sie verursachen, ist lediglich imaginär – doch das sollten Sie den Spielern nicht direkt verraten. Sollte jemand jedoch durch den erlittenen Schaden unter –5 Lebenspunkte gelangen, ist er tatsächlich vor Schreck gestorben. Falls jemand im Kampf das Bewusstsein verliert, wird er danach jede Nacht von so schweren Alpträumen heimgesucht, dass keine Regeneration möglich ist, bis er sich einer erfolgreichen Behandlung durch Seelenheilkunde unterzieht.

Die Dämonen lösen sich bei ihrem 'Tod' auf, magische und geweihte Waffen verursachen doppelten Schaden, eine Tatsache, die sie berücksichtigen müssen, die der Spieler aber nicht unbedingt merken muß. Sollte keiner der Helden bemerken, dass es sich bei den Kreaturen um Illusionen handelt, wird ein Magier der Grauen Stäbe dies irgendwann feststellen, wenn sein PENTAGRAMMA die Wesen überhaupt nicht beeinflusst.

Werte:

MU 25	AT 18	PA 12
LE 66	RS 5	TP 3W+2 (Hufe) / 1W+7 (Horn)
GS 7/13*	AU 8/6*	MR 7 GW 10

*Trab/Galopp

Optionale Kampfregeln: Niederstoßen, Überrennen, Niederrennen (Trampeln)

Während des Kampfes scheint die Tänzerin zu verschwinden. Dass sie sich durch eine Illusion verborgen hat und aus dem Zelt hinaus tanzt, wäre allenfalls für einen Magier mittels eines OCULUS ASTRALIS zu entdecken, die Zauberprobe ist dann aber aufgrund des Tohuwabohus um 7 Punkte erschwert. Sollte ein Magier es dennoch wagen, kann er die flüchtende Tänzerin erkennen sowie feststellen, dass es sich bei den Dämonenhengsten nur um dämonische Illusionen handelt. Die Stufe der Sharisad beträgt 14. Sie wird sich nicht lebendig fangen lassen, sollte ihr die Flucht nicht gelingen, wird sie sich selbst entleiben.

Auch wenn die Geschöpfe verschwunden sind, ist die Feststimmung auf alle Fälle endgültig ruiniert. Die fürstliche Familie hat sich direkt zu Anfang des Geschehens in Sicherheit gebracht, und keiner der Anwesenden weiß so recht, was er nun tun soll. Drei Gäste des Festes sind dem schieren Entsetzen erlegen, und viele weitere werden von Alpträumen geplagt werden.

Die Gaukler, zu denen die Sharisad gehört hat, sind verschwunden, und selbst eine eilige nächtliche Suche spürt sie nicht auf. Ganz offensichtlich hat die finstere Herrin Orons durch diese Handlanger beweisen wollen, wie weit ihr Arm reicht, und in

– Kurzzenario –

Die Zeit der Reife

den Zwölfgötter fürchtigen Landen hat man gelernt, dass noch längst nicht alle Gefahren aus den Schwarzen Landen bekannt sind.

Wenn sich die Helden bei der Bekämpfung der Dämonen hervorgetan haben, erhalten sie als Belohnung eine kostbare, zu ihnen passende Waffe aus der Rüstkammer des Palastes. Je nachdem, ob ein Held eher Zuschauer und Gaffer war oder bei den einzelnen Gefahren aktiv dagegen aufgetreten ist, sollten Sie als Meister bis zu **100 Abenteuerpunkte** verteilen.

Anhang: Faqire

Sie sind eine erst vor kurzem in Oron aufgetretene Bewegung von unheimlichen Mystikern, die die Eine und Einzige verehren und

danach streben, alle nicht unter dem Schutz ihrer Herrin stehende Vergnügung und alle Schönheit zu zerstören, sei es, indem sie Feste und Feiern sprengen, oder indem sie außergewöhnlich schöne Einzelpersonen fangen und durch Folterung mit Brandeisen, Nadeln und Messern entstellen, ohne sie zu töten.

Was sie besonders gefährlich macht, ist ihre Kenntnis einer Methode, beliebig ihre Lebenskraft für Zaubersprüche zu nutzen. Anders als bei gewöhnlicher Blutmagie können sie dabei jeden verlorenen LP wie einen ASP einsetzen und den Einsatz auch genau dosieren, indem sie sich mit Klingen schneiden oder Nadeln durchbohren. Welcher Art jene Zauberei sind, die sie beherrschen, steht nicht genau fest, doch scheint es sich vornehmlich um Illusionen, Beherrschungen und Beschwörungen zu handeln. In diesem Szenario etwa benutzt eine Sharisad diese Blutmagie, um die Illusionen gleich mehrerer Dämonenpferde zu erschaffen.

Da die meisten Faqire keine astrale Begabung haben und Belkelel zwar huldigen, aber keine Paktierer sind, ist es oft sehr schwierig, einen der unzähligen Gauklertrupps der Tulamidenlande rechtzeitig zu entlarven.

Malkillahs Pläne

In seiner Jugend wurde *Mustafa ibn Khalid ibn Rusami*, der Urenkel Malkillahs II. al-Yanuf, noch als Schwächling verspottet, doch seine Salbung zum 13. Sultan von Unau im Alter von nur 20 Jahren ließ derlei Stimmen schnell verstummen. Im Khômkrieg gegen Al'Anfa erwies er sich schließlich als fähiger Heerführer, und in den folgenden Jahren bewies er auf dem Kalifenthron Weitblick, Toleranz und die nötige Weisheit, bei seiner Herrschaft über die eigensinnigen und zerstrittenen Wüstensöhne souverän zwischen Milde und Strenge zu wählen.

Der junge Herrscher hat dem Kalifat zahlreiche Neuerungen beschert, die bisher großteils in Brüchen althergebrachter Traditionen bestanden. So waren die ersten Jahre nach dem Krieg von einschneidenden Verwaltungsreformen geprägt, von denen die Abschaffung des Großwesirenamtes nur die bekannteste ist. Erst in jüngster Zeit wagte es der Kalif, den konservativen Mawdliyat der Kefter Schule offen die Stirn zu bieten. Mit der Rückkehr des Kalifenthrones nach Unau (gottgefällige sechs mal neun Jahre nach dessen Verlegung nach Mherwed) bekundet Malkillah III. nicht nur Verbundenheit zu seiner Heimatstadt, sondern vor allem auch zur gemäßigten Unauer Schule. Böse Zungen sagen ihm andererseits nach, er sei alt und kampfes- müde geworden und scheue nur die Kon-

frontation mit Sultan Hasrabal ben Yakuban von Rashdul...

Andererseits deutet sein Umzug nach Unau, der erst gegen Ende des Jahres 263 Rastullah vollzogen werden konnte, aber auch die Rückbesinnung auf alte Werte an, die vor allem das Nomadentum hochhalten. Die geplante Wiedereinsetzung des *Rates der Neun* stieß allerdings auf – nicht ganz unerwartete – Schwierigkeiten. Zum Zweiten Rastullahallah, dem Fest von Treue und Loyalität, sandte



Malkillah den Mautaban mit acht Murawidun nach den Erben der neun Stammessultane aus, um sie als Geiseln und Ratgeber nach Al'Shabaoth, dem Unauer Kalifenpalast, zu bringen. Die Reaktion der Sultane fiel dabei recht unterschiedlich aus: Während der einflussreiche Jikhbar ben Tulachim von Erkin seinen ältesten Sohn unaufgefordert dem Kalifen übergab, beharrten die Sultane von Arratistan und Chababien auf die gleichzeitige Auslieferung ihrer

Söhne, während sich Alrik ben Sarhidi ben Kharram mit Gold und Kamelen, Faizal ben Shabob ben Terkuil gar mit dem entführten Sohn des Emirs von Amhallassih von der Pflicht 'loskaufen' wollte – die Söhne Gulshev ben Sahir ben Kasims und Dschadir ben Nasreddin ben Novads mußten der Mautaban und seine Männer gar nächtens entführen.

So dauerte es bis zu den Feierlichkeiten zu Ehren der Salbung des Kalifen am Vierten Rastullahallah 264 Rastullah (9. Efferd 31 Hal), ehe der Rat der Neun erstmals in Unau zusammentrat. An diesem Festtag leistete Malkillah auch einen feierlichen Schwur, das Kalifat in den kommenden Jahren zu neuer Größe erstehen zu lassen: "Die ersten neun Jahre dienten der Wiedererlangung alter Stärke, in den zweiten neun Jahren werden wir jenen Platz einnehmen, den Rastullah uns zugedacht hat." Die Unauer Mawdliyat sind sich einig, dass der Kalif seine Zählung im letzten Kriegsjahr beginnt und damit die Jahre 250-258 sowie 259-267 Rastullah meinte, womit er sein Ziel im Boron 34 Hal erreichen würde – und seine Pläne müssen wahrhaft groß sein, berief er doch – einmalig in der Geschichte des Kalifats! – sämtliche Sultane, Emire und Hohe Mawdliyats des Kalifats zum Neujahrstag 264 nach Unau ...

Gregor Rot