

Aventurischer Bote

DAS MAGAZIN ZUM SCHWARZEN AUGE

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

Diesmal gilt:

*Derweil gewalt'ge Fluten schwächen Perricum,
in nördlich' Marken Vogelfänger gehen um.
Während die schwarze Perle leckt sich ihre Wunden,
im Zwergenreiche wird Vergessenes gefunden.
Und wer im Lieblich' Felde geht zum Rennen hin,
all dies und mehr, steht hier im Boten drin!*

Einzelpreis

2,50 EUR

Ausgabe

April/Mai 2008

129

Aventurischer Bote, Efferd 1051 BE

Gewaltige Flutwelle verwüstet Perricum

PERRICUM. Eine Flutkatastrophe hat die Lande und Ortschaften am Unterlauf des Darpats heimgesucht, befahl viele hundert Leben zu Boron und richtete ungeheuerliche Schäden an.

In den Wochen vor diesem entsetzlichen Unglück hatten starke Regenfälle weiter flussaufwärts den Pegel des Darpat beständig ansteigen lassen, sodass er letztlich zwei Schritt höher stand als zu dieser Jahreszeit üblich.

Auch wenn dies für einige ufernahe Dörfer und Felder bereits ein schlimmes Unheil darstellte, war es doch letztlich – wie sich herausstellten sollte – nur der Vorbote weit schrecklicherer Geschehnisse.

Ungeachtet des Hochwassers waren die Arbeiten an der neuen Darpatbrücke (siehe **Aventurischer Bote** 125) gut vorangegangen. Man hatte sie nach einer Efferd-Heiligen benannt, die beiderseits des Flusses verehrt werden soll (auch wenn sie bisher nur wenigen bekannt war): Sankta-Reshmina-Brücke. Der zügige Bauverlauf war nicht nur dem Willen des Markgrafen und dem Können des zwergischen Baumeisters zu verdanken, sondern auch und vor allem den ehrgeizigen Adligen zu beiden Seiten des Stroms, die sich einen regelrechten Wettstreit darum lieferten, wer 'seine' Brückenhälfte als Erster fertig stellte. Die beiden Brückenpfeiler waren bereits vollendet worden,

und nun war man damit beschäftigt, den Bogen zwischen ihnen – und damit zwischen dem Norden und dem Süden der Provinz – zu schlagen, wobei nur noch wenige Spann die beiden Enden voneinander trennten.

Alle waren daher guten Mutes gewesen, dass sich die Arbeiter spätestens Anfang Travia über dem Darpat die Hände reichen und so allen Zwist der jüngsten Zeit vergessen lassen konnten.

So hatte auch am regnerischen Nachmittag des unglückseligen 17. Efferd ein reges Treiben an und auf dem Bauwerk geherrscht, als der launische Herr Efferd



In dieser Ausgabe

Flutkatastrophe in Perricum

Seiten 1–2

Neue Mode in Grangor

Seite 2–3

Al'Anfa nach der Seeschlacht

Seite 5

Die 1000 Meilen von Vaquiria

Seite 9

Über die Geheimnisse der
Ambosszwerg

Seite 10–11

Ordensgesandte in der
Wildermark getötet

Seite 12

In aller Kürze

Seite 32

beschloss, die Menschen am Fluss zu prüfen.

Ein leises Rauschen kündigte das Unheil an, gefolgt von einer "mindestens ein Dutzend Schritt hohen Wand aus Wasser", wie es ein Überlebender beschrieb.

Diese raste mit ungeheurer Kraft die Mündung des Stroms hinauf und riss dabei alles mit sich, was ihr im Wege stand, gleich ob Mensch, Tier oder Haus. Mit unvorstellbarer Wucht prallte das Wasser gegen die Sankta-Reshmina-Brücke und fegte den noch unvollendeten Brückenbogen von den Pfeilern, wobei alle dort arbeitenden Frauen und Männer ins Verderben gerissen wurden.

Die Zeit eines viertel Stundenglases hatte ausgereicht, um die größte Katastrophe in der jungen Geschichte der Markgrafschaft über diese hereinbrechen zu lassen und die Arbeit ganzer Generationen sowohl in der Stadt Perricum als auch in den nahe gelegenen Küstendörfern zu zerstören. Oh, wie vergänglich ist doch Menschenwerk!

Nach diesem Unglück schien die Provinz für einen Moment den Atem anzuhalten, als müsse sie erst gewahr werden, was da eben geschehen war. Und dies war nicht eben wenig: Die Perricum Stadtteile Darpatstieg und Efferdgrund wurden fast vollständig überflutet, zahlreiche Häuser und Bewohner vom Wasser zerschmettert oder weggespült. Das Städtchen Dergelmund am gegenüberliegenden Ufer wurde zwar ebenfalls schwer von dem Unheil getroffen, hatte aber dennoch Glück im Unglück, da es etwas höher liegt als die Hauptstadt. Am härtesten traf es jedoch einige kleine Fischerdörfer stromaufwärts. Sie fielen den Fluten zur Gänze zum Opfer, sodass man

davon ausgehen darf, dass dort niemand überlebt hat.

Noch am selben Tag begann man mit der Bergung der zahllosen Toten und Verletzten. In der darauffolgenden Nacht strömten viele aufrechte Seelen von überall her zu den Unglücksstellen, um zu helfen. Erschwert wurde ihre Arbeit jedoch durch das Hochwasser, das viele der betroffenen Orte nach wie vor von der Außenwelt abschnitt. Am nächsten Morgen befahl Seine Erlaucht Rondrigan Paligan den Adligen aller am Darpat gelegener Lehen, umgehend mit sämtlichen entbehrlichen Hilfsgütern und Untertanen nach Perricum zu eilen und dort mit Rat und Tat bei der Bekämpfung der Not zu helfen. Was die Brücke erreichen sollte, vollbrachte nun die Flut: Adlige und Freie aus Baronien beiderseits des Flusses arbeiteten Hand in Hand und ohne jeden Hader zusammen, ganz so, als hätte es die vielen Streitereien in den vergangenen zwei Götterläufen nicht gegeben.

Eine Woche nach dem Unglück hielt der Hochgeweihte des Herrn Efferd zu Dergelmund in Perricum in Gegenwart des Markgrafen und vieler seiner Vasallen ein Bittgebet ab, in dem er die vielen Verstorbenen der Gnade Efferds anempfahl und den launischen Herrn des Wassers anflehte, die Region künftig vor Unheil zu verschonen. Die genaue Zahl der Toten wird man wohl nie in Erfahrung bringen können. Unzähligen, deren Namen man nicht kennt, ist der Darpat ein nasses Grab geworden oder hat sie gar in den Golf von Perricum gespült.

Es wird seitens der markgräflichen Kanzlei vermutet, dass mindestens eintausend Seelen zu Boron befohlen wurden. Über Schä-

den und Tote an den übrigen Küstenstreifen des Golfs ist bislang noch keine Kunde eingegangen.

Gänzlich unversehrt blieben hingegen die Statuetten der Regionalheiligen der Markgrafschaft, die den Brückenbogen zieren sollten und am nächsten Morgen an den Ufern gefunden wurden – die der alten Edelgrafschaft fand man am Nordufer, die der vormaligen Landgrafschaft Trollzacken am südlichen Uferstrand. Auf Geheiß des Markgrafen wurden sie als Mahnung an das Geschehene vor den Resten der Brücke aufgestellt, mit Blick auf die jeweils gegenüberliegenden Gestade.

Die Aufräumarbeiten dauern weiter an und es werden gewiss noch viele Monde vergehen, bis die betroffenen Orte wieder aufgebaut und die Schäden beseitigt wurden. Ob das ehrgeizige Bauvorhaben in absehbarer Zeit wieder aufgenommen wird, ist ungewiss. Zum einen wird es sicherlich noch lange dauern, bis sich die Region von dieser Katastrophe erholt hat, zum anderen betrachten einige Adlige und Geweihte die Flutwelle als Zeichen dafür, dass der Herr Efferd das kühne Ansinnen der Menschen missbilligt. Eine andere Fraktion hingegen fordert sobald als möglich ein noch gewaltigeres Bauwerk zu errichten – als sichtbares Zeichen für Mut und Unbeugsamkeit.

Unklarheit ist auch die letztliche Ursache des Schreckens. Niemand weiß zu sagen, was diese gewaltige Flutwelle auslöste und ob sie natürlichen oder gar – die Zwölfe bewahre! – unheiligen Ursprungs war.

Marcus Friedrich

(mit Dank an Björn Berghausen,

Christian Meiners und Stefan Trautmann)

Nordmärker Nachrichten, Ingerimm 1050 BF

Neue Mode in Grangor

Vogelfänger im Eisenwald liefern begehrte Ware

ELENVINA. Eigenartige Aufträge gelangen dieser Tage aus dem Herzogtum am Phecadi in die Hauptstadt am Großen Fluss. Gorvin Siebenfeld, der Herr des gleichnamigen wohlbekannten Elenviner Handelshauses, wunderte sich nicht wenig, als vor wenigen Wochen zum ersten Mal eine Bestellung über 'eyne Seufzereule (lebendig)' sein Kontor erreichte. Der Auftraggeber war kein geringer als der Haushofmeister des herzoglichen Hofes zu Grangor. Doch sollte es nicht bei dieser einen Merkwürdigkeit bleiben.

Der ehrenwerte Herr Siebenfeld antwortete seinem geschätzten Grangorer Handelspartner, dass er solch exzellente Ware selbstverständlich zu liefern vermöge – und sand-

te dann flugs einen Burschen aus, sich im Hesinde-Tempel der Herzogenstadt danach zu erkundigen, worum es sich bei einer Seufzereule handele und wo diese zu finden sei.

Etliche Spenden und Erkundigungen an seine Handelsgenossen des Albenhuser Bundes später sandte ein ordentlich zufriedener Gorvin Siebenfeld eine Gruppe eilig angeheuerter Vogelfänger aus.

In den Eisenwald sollten diese reisen, den dort beheimateten Vogel zu fangen und unversehrt in einem geräumigen Käfig gen Elenvina zu bringen. Gleichfalls orderte der schlaue Herr Handelsherr einen Sack voll mit jenem, was dieser seltene Vogel bevorzugt zu speisen gedenke – und schon zogen die

Vogelfänger, mit der Aussicht auf reiche Belohnung, aus.

Harmlos und von scheuem Gemüt sei die Seufzereule, ein kleiner, nur doppelt handlanger Vogel von weiß-grauem Gefieder, so hatte der Herr Siebenfeld erfahren. Auffällig an dem Tierchen sei sein verzagter, klagender Ruf, einem schwermütigen Seufzer gleich. Gerüchte erzählten, dass Ihre Hoheit Heldora Grimberta, die Gemahlin Herzog Cusimos von Grangor und Enkeltochter des Herzogs am Großen Fluss, das Tier gewünscht habe, auf dass es sie an ihre Nordmärker Heimat erinnere. Kaum hatte der Handelsherr dies vernommen, verdoppelte er seine Anstrengungen, um solch illustre Kundschaft zufrieden zu stellen.

Doch ach – so einfach ist eine Seufzereule nicht zu haschen! Dies erfuhren die Vogelfänger auf leidvolle Weise, als sie in der Stadt Alborath in der herzoglichen Vogtei Bollharschen, dem Tor zum Eisenwald, auf eine Gruppe verwegenen aussehender Gestalten trafen, die in ihrem Gepäck – eine lebendige Seufzereule mit sich führten! Auf energische Nachfrage der Vogelfänger weigerte sich das Gelichter standhaft, das Tierchen zu veräußern – noch anzugeben, wo genau sie den entsetzt

in einer Ecke seines Käfig kauernden Vogel gefunden hatten. Im Gegenteil – sie erdreisteten sich, Herrn Siebenfelds Abgesandte als Wildererpack zu beschimpfen. So ergab ein Wort das andere, und schlussendlich flogen gar die Fäuste.

Der Wirt des ehrwürdigen Gasthofs 'Falle' versuchte, das raufende Pack zur Türe

hinauszuweisen, fing sich ob seiner mutigen Tat indes nur eine saftige Mauschelle ein. In seiner Not rief er die Torwächter vom Zwergentor, ehrbare Zunftleute Alboraths, herbei, in seinem Haus für Ordnung zu sorgen. Das "seufzereulenwildernde Gelumpe", über das sich des Herrn Siebenfelds Vogelfänger saftig beschwerten, stellte sich hernach aber, oh Schreck über Schreck, als Abgesandte der Frau Perainhuld Holdenklein heraus.

Hierzu muss man wissen, dass Frau Holdenklein das Oberhaupt des gleichnamigen Elenviner Handelshauses und somit

eine ernsthafte Konkurrentin des reichen Hauses Siebenfeld ist. Im Gegensatz zum Handelsherrn Siebenfeld weigert sich die gute Frau Holdenklein aber beharrlich, dem Albenhuser Handelsbund beizutreten.

Der langen Geschichte kurze Essenz: Den verdroschenen Vogelfänger gelang es in den folgenden Wochen tatsächlich, einer lebendigen Seufzereule habhaft zu werden, und sie kehrten mit der Nachricht, dass das erschrocken dreinschauende Tierchen ver-

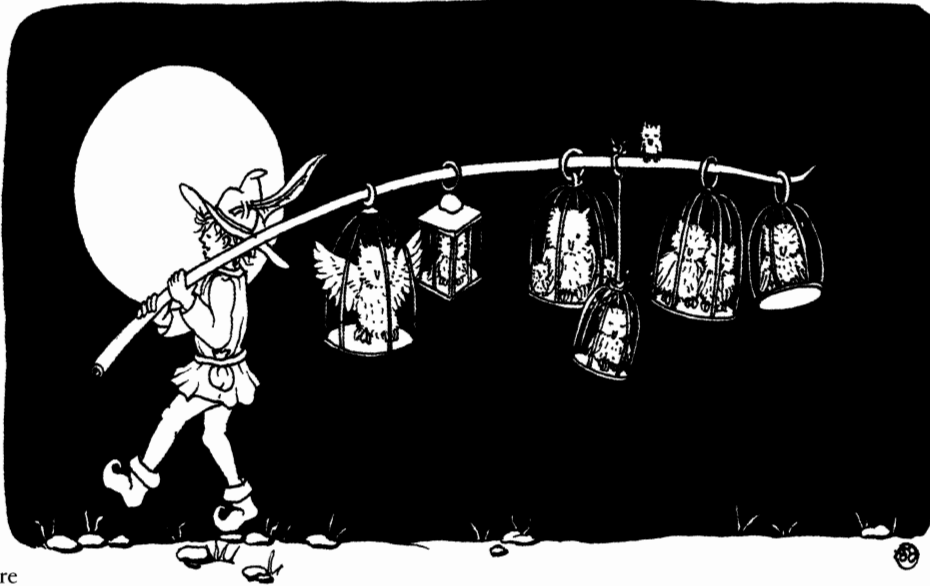
Siebenfeld schickte seine Vogeljäger umgehend zurück auf den Weg in den Eisenwald, dieses Mal mit dem Auftrag, ein ganzes Dutzend der Vögel zu erjagen.

Auch Gorvin Siebenfeld erreichten kurz danach sechs weitere Bestellungen von Adligen aus dem Grangorer Land. Die posierlichen Tierchen waren anscheinend im machtvollen Grangor in Mode gekommen und wurden dort mit lauterem Gold aufgewogen – mitsamt ihrem Käfig.

Es heißt, der Herr Siebenfeld habe sich angesichts solch guldener Aussichten zufrieden die Hände gerieben, einen Blick auf die leise seufzende Eule geworfen und nach seinem Kontordienner geschickt, um die nächsten Vogelfänger anzuwerben. Doch nicht bei jedem stieß der Geschäftssinn der beiden Händler auf Beifall. Seine Hochgeborenen Lucrann von Rabenstein, der Freiherr des gleichnamigen Lehens im Eisenwald, in dem die

meisten der Vogelfänger auf Beute ausgingen, ließ zwei Eulenhäscher aus seinem Land verjagen. Sollte wieder ein solcher Streuner sein Lehen betreten, ließ er verlauten, so würde dieser ohne Federlesens als Wilddieb aufgeknüpft werden. In selbener Eintracht stimmte sein Nachbar und alter Gegenspieler, der Vogt Helmbrecht von Bösenau, in diese Ankündigung mit ein. Auch in Zukunft, so will es scheinen, wird es also kein Leichtes zu sein, eine Seufzereule zu erjagen.

Tina Hagner



mutlich Mäuse speise, zum Handelsherrn Siebenfeld zurück.

Dieser zeigte sich zwar erfreut über den Fang, aber enttäuscht über die Dauer der Unternehmung und schier erbost über die Tatsache, dass die Frau Holdenklein, wie er mit einiger Mühe herausbekam, ihrerseits bereits ein halbes Dutzend der seltenen Vögel gen Süden gehandelt hatte, da zwischenzeitlich etliche Tiere von Höflingen des Grangorer Herzogenhofes geordert worden waren.

Somit gab es nur ein einziges Mittel, die Holdenkleinerin auszustecken: Der Herr

Festumer Flagge vom 12. Ingerimm 1031 BF

Der Freie Bund sorgt für Gespräch

Seit dem Bericht eines Kauffahrers aus Val-lusa ist am Hafen seit Tagen nur von einem Thema zu hören – von der baldigen Rückkehr des ersten Konvois des Freibunds. Zahllose wilde Spekulationen werden erörtert: Ortwin Peschinske, ein Krämer aus der Langen Gasse, will in der Hafenmeisterei erfahren haben, dass der Geleitzug nahe der Insel Rulat in heftige Gefechte mit Piraten verwickelt wurde. In der Hafentaverne 'Zum Rettenden Hafen' machte das Gerücht die Runde, eines der Schiffe habe nicht nur tulamidische Waren ge-

laden, sondern auch allerlei schwer erhältliche, wenn nicht gar verbotene maraskanische Güter an Bord. Ein tulamidischer Kaufherr, der kürzlich in der Stadt eintraf, will hingegen wissen, dass dem Freibund in Khunchom durch den Großfürsten die Anerkennung verweigert worden sei. Dies erwähnte der Südländer nicht ohne einen Verweis auf sein eigenes Warenangebot. Bundmeisterin Radulja Swerenski indes dementierte all diese Gerüchte mit den Worten: "Das Gelalle betrunkenen Matrosen und die leicht durchschaubaren Ränke

raffgieriger Konkurrenten lohnen keine Aufmerksamkeit. Der Freibund wird den Intrigen und Bedenken all seiner Gegner trotzen und Erfolg haben."

Auf dem Großen Markt und der Speicherinsel herrscht nun in Erwartung neuer Waren eine rege Betriebsamkeit. Selbst im Hause Stoorrebrandt bereitet man sich auf ganz eigene Weise auf die Ankunft der Schiffe der Konkurrenz vor. Da in den nächsten Tagen einige große Speicherhäuser des Handelshauses umgelagert und einer Inventur unterzogen werden, sind inzwischen

auf den Straßen Festums kaum noch Schauerleute und Fuhrwerke aufzutreiben. Ob die Schiffe des Handelshauses Stoerrebrandt, die nun schon einige Tage im Hafen liegen und angeblich für eine Fahrt ins Südmeer ausgerüstet werden, noch ausfahren, ehe der Konvoi eintrifft, lässt sich ebenfalls noch nicht absehen. Einstweilen belegen sie noch die knappen und teuren Liegeplätze im Festumer Hafen. Für weitere Unruhe sorgte das Gerücht, dass einige Kaufleute auf Verluste des Konvois spekulierten und bereits entsprechende Käufe getätigt hätten. In diesem Zusammenhang ist man geneigt, den Stimmen zu glauben, die von gut abgeschirmten Lieferungen in den streng bewachten Speicher am Lotsenhaus berichten.

Protokoll der Sitzung des Freibunds am 17. Ingerimm 1051 BF

Bericht des Kapitäns Stöver Fridsand, Konvoiführer auf der Schivone *Wellengleiter*
»Nachdem in Vallusa die Schiffe *Efferdstreu*, *Perle von Vallusa* und *Buntes Walross* zu unserem Konvoi hingestoßen waren, stachen wir am 2. Peraine gen Khunchom in See. Mit gutem Wind im Rücken kamen wir schnell voran und erreichten am zweiten Tag bereits die Piratengewässer um die Insel Rulat, die wir aber ohne Zwischenfälle passieren konnten. Auf Höhe Jergans ließ mich überraschend aufkommender dichter Nebel Signal geben, die Fahrt zu verlangsamen und den Abstand zu verringern. Doch diese Maßnahme konnte nicht verhindern, dass die *Schnelle Baernja*, eine leichte Karavelle unter der Flagge der Familie Ilumkis, außer Sichtweite geriet. Als sie bis im Mor-

gengrauen noch immer nicht zu sehen war, mussten wir bereits das Schlimmste befürchten, doch kurz nach der Morgenwache kehrte sie wieder unversehrt zum Konvoi zurück. Offenbar war sie in der Nebel-

(Murren und Tuscheln unter den Anwesenden.)

Dennoch können wir auch einige handfeste Erfolge vermelden.

(„Jetzt wird's interessant“, ist von Vito Sive-ling zu hören.)



Mit Hilfe unserer Kontoristen vor Ort erzielten wir gute Preise für unsere Pelze und andere Waren, nur einige Fässer Pech wurden weit schlechter gehandelt als erhofft, so dass wir sie einstweilen in einem Speicher des Freibunds einlagerten. Schwer beladen machten wir uns dann am 20. Peraine auf den Rückweg.

Als wir eben voller Erleichterung den Maraskansund verlassen hatten, wurden wir auf Höhe der Insel Tisal von einer Piratenflotte angegriffen, die – wohl von

wand in einen Strudel geraten und etliche Meilen abgetrieben worden.

Auch der zweite Tag im Maraskansund barg eine unliebsame Überraschung für uns: An Bord eines Schiffes konnte nur durch die Aufmerksamkeit einiger Reisenden ein Sabotageakt verhindert werden, der das Schiff zur leichten Beute für Piraten oder Schlimmeres gemacht hätte. Ich habe diesen Reisenden ein Dokument ausgestellt, das ihnen freie Passage an Bord unserer Schiffe gewährt, und empfehle dringend, dass der Freibund seine Mitglieder anweisen möge, dieses Schriftstück anzuerkennen.

In Khunchom angelangt, bemühten wir uns umgehend um eine Audienz am Hofe. Doch konnten wir nicht mit dem Großfürsten selbst über unsere geschäftlichen Angelegenheiten sprechen, sondern wurden nur bis zum Wesir vorgelassen. Mit diesem konnten wir leider nur lose Vereinbarungen bezüglich des Schutzes unserer Kontore in Khunchom treffen.

Agenten informiert – unsere Ankunft erwartet hatte.

Rasch entwickelte sich ein hartes Gefecht, in dem wir die ohne umsichtigen Schutzmaßnahmen vor Auslaufen des Konvois verloren gewesen wären. Nun jedoch, da wir die Rotzen erneuert und zusätzliche Seesöldner angeheuert hatten, ging nur die Karavelle *Avesstern* an die Piraten verloren, die vor allem Weine und Porzellan an Bord hatte.

(Lautes Aufstöhnen bei einigen Anwesenden.)

Dem Rest des Konvois gelang es durchzubrechen und manchen Piraten in die Tiefen der Blutigen See zu schicken. Neben dem Verlust der *Avesstern* ist noch zu vermelden, dass der Holken *Heilige Elida* sich nur noch bis Vallusa retten konnte und dort dringend ausgebessert werden muss.

(Zögernder Beifall der Anwesenden und ein Dankwort der Bundmeisterin beendeten die Sitzung.)«

Ulrich Lang

Festumer Flagge, Ingerimm 1050 BF

Erneute Expeditionen des Widderordens

NIEDERWALS. Dobrischanja von Hollerow und Rivilauken, die Ordensmeisterin des der Herrin Rondra so gefälligen Widderordens, kündigte unlängst weitere Expeditionen ihrer Streiter tief ins Überwals und die Walberge an. Zu diesen Reisen habe ihr Orden eigens Begleiter rekrutiert, erwähnte sie weiter. Zwecke der Erkundungen sei es nicht nur, so ließ eine für gewöhnlich gut infor-

mierte Quelle vernehmen, Räuber- und Piratennester aufzuspüren, sondern auch nach Hinterlassenschaften der Theateritter zu suchen, auf deren Spuren wohl frühere Erkundungen hingedeutet hätten. Frau Dobrischanja beantwortete unsere Nachfragen in dieser Sache nur mit einem freundlichen Lächeln – doch ist es ein offenes Geheimnis, dass die Ordensmeisterin

eine versierte Kennerin der bornischen Geschichte und den alten Idealen des Theaterordens sehr zugetan ist.

Auf den Burgen des Widderordens werden nunmehr jene Streiter ausgewählt, die der Expedition angehören sollen, während ihre Ordensgeschwister weiterhin auf dem Walsach und an seinen Ufern Wacht halten. Gerüchten zufolge haben sich sowohl Ge-

lehrte aus Festum als auch Zauberkundige aus Neersand und Norburg nach Rivilaunen, dem Ausgangspunkt der Expedition, aufgemacht, um die Ordensmeisterin von ihren jeweiligen Talenten und Fähigkeiten zu überzeugen. Die Kirche der Herrin Ronda soll derweil ihr Bedauern darüber zum

Ausdruck gebracht haben, dass sie der Truppe keinen einzigen Geweihten zur Seite stellen könne – zu dringend würden diese jetzt und hier, in der Gegenwart benötigt, als dass sie auf den Spuren der ruhmreichen wie rätselhaften Vergangenheit wandeln könnten.

Uns bleibt nur, den wackeren Streitern vom Widderorden den Segen aller Zwölfe zu wünschen, auf dass sie das Land von räuberischem Geschmeiß säubern und den Walbergen einen Teil ihrer Geheimnisse abtrotzen mögen!

Lars Feddern

Tempelrufer, Ingerimm 1030 BF

Al'Anfa nach der Seeschlacht von Phrygaios

Schändlicher Verrat der Bosparaner!

Bedecktet Eure Häupter, Diener des Raben, und senke den Kopf, Volk von Al'Anfa!

Eine schmerzliche Niederlage ist unserer Armada widerfahren vor den Küsten jener Gestade, die einzufordern unser heiligstes Recht ist.

Betrauert unsere Großadmiralissima Phranya Zornbrecht, die heldenmütig für das Rabenbanner gestritten hat und unsere Flotte zum Sieg führte, bis eine meuchelnde Hand ihr Einhalt gebot. Durch Heimtücke gelang es den verruchten Feinden, die Niederlage abzuwehren und unsere Armada zu zersprengen. Heldenmütig enterzte die Großadmiralissima das Flaggschiff der Feinde, um den horasischen Admiral Quent im ehrenhaften Kampf zu stellen, doch dieser verbarg sich feige hinter seinen Handlangern, die die tapfere Großadmiralissima hinterrücks¹ mit einem Bolzen meuchelten. Noch während die Unsrigen fassungslos ob der dreisten Tat verharrten, nutzte Quent das Entsetzen, um auf hinterhältige Art und Weise das Blatt zu wenden.

Doch trotz aller Tücke und Verderbtheit ist es unseren Feinden nicht gelungen, unsere stolze Armada gänzlich zu vernichten. Als die rädigen Hunde bereits Blut geleckt hatten und sich auf die vermeintlich Wehrlosen stürzen wollten, wie es bei den Bosparanern beste Tradition ist, konnten einige Offiziere mit Heldenmut und kühlem Kopf eine Phalanx zusammenziehen, die einen ehrenvollen und geordneten Rückzug erlaubte. So wurde denn trotz der Niederlage in der Zyklopensee dennoch ein Sieg errungen – ein Sieg über die Niedertracht der Horasier, die durch List und Tücke Al'Anfa einer ihrer größten Heldinnen beraubten.

So trauere, Volk von Al'Anfa, und gedenke deiner Gefallenen! Gedenke der Taten, die sie unter dem Rabenbanner vollbrachten,

und gedenke der Tapferkeit, mit der sie die sichere Vernichtung in einen letzten Sieg umzuwandeln vermochten!

Tempelrufer, Ingerimm 1030 BF

Bekanntmachung des Hohen Rates

Volk von Al'Anfa, verzagt nicht! Sie mögen unsere Armada geschlagen haben, aber sie vermochten die Gelegenheit nicht zu nutzen. Geht Eurem Tagewerk nach und vertraut auf die Weisheit des Rates und seiner Erhabenheit, unseres mächtigen Patriarchen. Aus der Asche einer vermeintlichen Niederlage wird Großes erwachsen, und der Patriarch und der Hohe Rat werden Al'Anfa zu neuem Ruhm und neuer Größe führen. Sollten Unruhestifter Gewinn aus der vermeintlichen Niederlage ziehen wollen und ihre finstere Saat im Volke verbreiten, so sei hiermit verkündet, dass keine Gnade gewährt wird. Denn jeder Aufruhr dient allein den Bosparanern, jeder Tumult dient allein dem Feinde, der die Perle schwach am Boden liegen sehen will, um sie zu zertreten. Seid daher wachsam und lasst nicht zu, dass die Bosparaner einen späten Sieg feiern! Der Patriarch und der Hohe Rat haben in ihrer Weisheit einen Trauertag beschlossen, um dem Göttlichen Raben zu huldigen und der Gefallenen zu gedenken.

Auf dem Silberberg

Vereno Laszir wagte kaum zu atmen, als er die Tür öffnete und in das gewaltige Badehaus schlüpfte, das Teil des Palazzos der Familie Zornbrecht war. Ein sanfter Windhauch zog durch den Raum, dessen Fenster zu großzügigen Arkaden erweitert worden waren, durch die das Zirpen der Vögel

und das entfernte Lachen einiger Kinder im Garten drang. Die seidenen Vorhänge hoben sich sacht im Wind und umspielten die Sklavinnen, die behutsam Straußenfederwedeln schwenkten, um ihrem Herrn im Marmorbassin frische Luft zuzufächern. Vereno fiel auf die Knie und senkte den



Nareb Zornbrecht

Kopf, als der massige Mann im Wasser aufblickte und finster die Stirn runzelte. Seit Nareb Zornbrecht die Gicht plagte, war er noch unberechenbarer als zuvor, und Vereno legte keinen Wert darauf, seinen Herrn zu verärgern.

„Was willst du?“ Das Grollen in der Stimme des Granden ließ erahnen, dass dazu heute nicht viel nötig sein würde.

Vereno schluckte und hob den Kopf mit einem zaghaften Lächeln. „Der Tempelrufer, Don Nareb“, sagte er. „Ihr habt befohlen, dass ich ...“

„Ich weiß, was ich befohlen habe“, unterbrach ihn Zornbrecht polternd und schlug

¹ Man beachte die kühne Verdrehung der Fakten. Siehe auch AB 128, Seite 3.

eine Faust in das Wasser, so dass es aufspritzte. "Ich wollte nicht gestört werden!" "Gewiss, Don Nareb", murmelte Vereno. Er verbeugte sich tief, um sich rückwärtsgehend zurückzuziehen. Er hatte gelernt, in der Miene seines Herrn zu lesen, und was er jetzt dort sah, gefiel ihm gar nicht. Der Tod der Großadmiralissima hatte den alten Löwen mehr erschüttert, als er den anderen Granden gegenüber zeigte, war Phranya doch eine der wichtigsten Stützen gewesen, auf denen die Macht der Zornbrechts ruhte. Nareb hatte einen Tobsuchtsanfall bekommen, als er von der Niederlage erfahren hatte, und einem unglücklichen Sklavenjungen, der zufällig im Weg stand, den Kopf an der Wand zerschmettert. Seitdem war er in dumpfes Brüten verfallen, das Vereno jedoch noch weniger gefiel als die offene Wut. Einen tobenden Löwen wusste er zu bändigen, ein gereizter war hingegen weitaus gefährlicher.

Die Stimme seines Herrn rief Vereno zurück, ehe er die Tür passiert hatte: "Was schreiben die Schmierfinken?"

Vereno richtete sich wieder auf und verbarg die Hände hinter dem Rücken, um das Zittern zu verbergen. "Erfreuliches, Herr! Sie berichten von einem Sieg."

"Ein Sieg?" Zornbrecht lachte höhnisch, wobei seine Opalzähne aufleuchteten. "Gib her!"

Eilig reichte Vereno seinem Herr die Postille, die dieser ihm grob aus der Hand riss und mit gerunzelter Stirn überflog. Dann schlug Zornbrecht die Faust mit dem Papier ins Wasser und stieß einen grollenden Zorneslaut aus, der Vereno zusammenzucken ließ. "Diese Narren!"

"Herr?" Vereno hob kleinlaut den Blick. "Aber sie ..."

"Raus!" Zornbrecht sprang auf, sodass das Wasser über den Rand des Bassins schwappte, und packte eine der Sklavinnen grob am Arm, um sie Richtung Tür zu schleudern. "Hinaus, oder ihr landet bei den Muränen!"

Die Sklavinnen suchten erschreckt das Weiße, doch als auch Vereno sich unter zahlreichen Bücklingen zurückziehen wollte, rief sein Herr ihn zurück. "Du nicht!"

"Wie Ihr wünscht, Don Nareb", murmelte Vereno und verharnte mit gemischten Gefühlen, bis die letzte Sklavin geflohen war. Dann schloss er langsam die Tür.

Nareb Zornbrecht hatte sich im Wasser aufgerichtet und rieb sich stöhnend den Nacken – ein alternder Fleischberg, dessen Fettmassen unter der schlaffen Haut Vereno den Blick hastig wieder abwenden ließen. Für einen Moment dachte Vereno daran, wie viele Menschen in diesem Moment wohl liebend gern mit ihm tauschen würde, jetzt, da er den Löwen des Silberbergs, einen der mächtigsten Männer Al'Anfas, nackt und ungeschützt vor sich sah. Und

unsicher, wie Vereno mit einem erstaunten Blick in Zornbrechts Gesicht feststellte, als dieser wieder aufsaß. Die winzigen Schweinsäuglein flackerten und die Unterlippe zitterte, wiewohl Zornbrecht vergeblich bemüht schien, dies zu unterdrücken.

"Wein!"

Vereno beeilte sich, der Aufforderung nachzukommen, und schenkte seinem Herrn ein. Dieser roch kurz an dem Pokal, dann setzte er ihn an und stürzte ihn hinunter, ehe er ihn Vereno erneut zum Nachschenken vor die Nase hielt.

"Du bist nicht dumm", knurrte Zornbrecht, während er den zweiten Becher leerte, diesmal etwas langsamer.

"Don Nareb?"



"Du bist ein kluger Kopf, sonst hätte ich dich nicht in meine Dienste genommen."

"Natürlich, Don Nareb." Vereno senkte pflichteifrig den Kopf, während er verzweifelt überlegte, wie er die Situation deuten sollte. Er hatte seinen Herrn noch nie in einem solchen Gemütszustand erlebt, und es beunruhigte ihn.

Als er aufblickte, bemerkte er die Augen seines Herrn auf ihm ruhen, bohrend, als wolle er in die Tiefen seiner Seele blicken.

"Bist du für mich oder gegen mich?" Zornbrechts Stimme klang heiser.

Vereno stockte vor Überraschung, dann besann er sich und fiel hastig auf die Knie. "Ihr könnt immer auf mich zählen, Don Nareb", versicherte er und fuhr sich mit der Zunge über die Lippen. "Mein Leben liegt in Eurer Hand."

"Gut." Zornbrecht leerte den Becher und warf ihn achtlos zur Seite. Dann ließ er sich wieder in das Wasser gleiten und schloss für einen Moment die Augen. Er wirkte mit einem Mal müde – ausgebrannt und erschöpft, wie Vereno mit Erschrecken bemerkte.

"Du wirst deine Treue nicht bereuen."

"Dessen bin ich sicher, Don Nareb."

"So?" Der Grande öffnete ein Auge und blinzelte Vereno an. "Sei dir nicht zu sicher. Sie werden kommen."

"Kommen? Wer?"

"Die Hyänen. All die kleinen Aasfresser, die schon lange darauf lauerten, den Löwen zu reißen." Zornbrecht stieß einen höhnischen Laut aus, aber er klang eher resignierend als furchteinflößend. "Sie haben nur auf den richtigen Moment gelauret."

"Ihr meint die Niederlage ..."

"Die Schlacht und den Tod meiner Nichte. Darauf haben sie nur gewartet. Und jetzt werden sie zuschlagen. Und was machen die Hohen Herren und Damen?" Zornbrecht fischte mit einem verächtlichen Laut den Tempelrufer aus dem Wasser und schleuderte das durchnässte Papier Vereno vor die Füße. "Sie versuchen es zu überspielen. Nennen es einen Sieg! Ha!" Zornbrecht schnaubte. "Diese Narren! Als ob nicht jeder wüsste, was tatsächlich geschehen ist!"

"Die größte Katastrophe seit der Großen Seuche", murmelte Vereno und wiederholte damit, was man in den Straßen und Tavernen der Stadt seit Tagen redete. Erschrocken schlug er die Hand vor den Mund, doch zu seinem Erstaunen nickte sein Herr nur müde.

"Ich, der Paligan und die Karinor ... Wir haben mehr verloren als alle anderen zusammen." Zornbrecht seufzte tief, sodass sein monströses Doppelkinn in Schwingungen geriet, und senkte den Blick.

Vereno räusperte sich. "Nun, es ist nicht alles verloren. Die Schiffe sind rasch neu gebaut, und Söldner, die für Euer Geld streiten, finden sich immer ..."

"Es war unsere Niederlage", unterbrach ihn Zornbrecht, doch ohne die übliche Ungeduld. Er klang vielmehr ermüdet, erschöpft von einem langen Kampf. "Nicht die Al'Anfas. *Unsere* Niederlage."

Vereno stand unschlüssig da, starrte auf die aufgeweichte Postille zu seinen Füßen, auf der die gedruckten Lettern zu einer schwarzen Schmiere verschwammen. "Und ... was gedenkt Ihr nun zu tun, Don Nareb?"

"Zu tun?" Zornbrecht lachte freudlos und wischte mit einer wütenden Bewegung eine Obstschale beiseite, die auf dem Beckenrand stand und scheppernd zerbarst. "Ich weiß es nicht."

Vereno spürte, wie sich seine Kehle zusammenzog. Dieses Eingeständnis erschreckte ihn mehr als all die ungewohnte Vertraulichkeit, die sein Herr an den Tag legte, mehr als die Unsicherheit, die er bei einem Mann wie Nareb Zornbrecht niemals für möglich gehalten hatte. Wie möchte diese Niederlage den mächtigsten aller Granden erschüttert haben, dass er nicht mehr weiterwusste? Und wie verzweifelt musste er sein, dass er ausgerechnet mit ihm, seinem Sekretär, darüber sprach?

Erschüttert blickte er auf den alten Mann, der mit geschlossenen Augen im Wasser ruhte, aufgeschwemmt von einem üppigen Leben und verbraucht von dem täglichen

Kampf um die Macht, und Vereno begann zu begreifen, dass die Seeschlacht Al'Anfa tiefer getroffen hatte als den Verlust einiger Schiffe. Der Löwe vom Silberberg drohte seine Zähne zu verlieren.

In den Brabaker Baracken

Eine seltsame Stimmung lag über der Stadt, seit sich die Nachricht von der Niederlage verbreitet hatte. Zuerst war es Entsetzen, denn wer hätte damit gerechnet, dass jemand oder etwas der mächtigen Armada Widerstand leisten konnte? Dann kam die Enttäuschung, und mit ihr die Wut – der Zorn auf diejenigen, die diese Schmach zu verantworten hatten.

Lucio ter Ubrecht vermochte kaum seine Genugtuung verbergen, wenn er die tiefe Unzufriedenheit vernahm, die in den Stimmen mitschwang, wann immer das Gespräch auf die Seeschlacht und die Armada kam, deren kümmerliche Reste in den nächsten Tagen eintreffen sollten. Als dann der Rat nichts besseres zu tun hatte als euphemistische Beschwichtigungen verlesen zu lassen und dem Volk Sand in die Augen



Lucio ter Ubrecht

zu streuen versuchte, indem man die furchtbare Niederlage zu einem Sieg umdeklarierte, hätte Lucio vor Freude jubeln können. Zornbrecht, Paligan, Karinor, Perval ... wohin man kam, wurden diese Namen mit Verachtung ausgesprochen, mehr denn je zuvor. Und es blieb nicht bei Gemurmel im Verborgenen, sondern es traten die ersten auf, die offen das Wort ergriffen und die Verantwortlichen im Rat öffentlich angriffen. Es war sogar zu einem Übergriff auf die Sänfte einer Grandessa gekommen, die man aus ihren Seidenkissen in den Dreck der Straße gezogen und solange bespuckt und getreten hatte, bis ihre Gardisten genug Verstärkung geholt hatten, dass sie sich

trauten, der wütenden Menge entgegenzutreten. Die Silberbergerin habe erbärmlich gequiekt, hatte man sich tagelang in den Tavernen erzählt, und sie sei am Ende zu Fuß geflohen, über und über mit Kot und Unrat besudelt. Zwar hatte der Rat Strafmaßnahmen ergriffen und wahllos einige Bewohner der Baracken herausgegriffen, um an ihnen ein Exempel zu statuieren, doch führte dies nur dazu, dass das Murren lauter wurde – zudem sich auch einige Granden gegen den Rat stellten und dessen Versagen offen anprangerten. Und auch unter den Garden sollte es rumoren, hatte man Lucio erzählt, führte man die Niederlage doch auf die Habsucht und den Geltungsdrang einiger weniger Silberberger zurück und auf einen geltungssüchtigen Rat, der sich in Orgien und Intrigen verlor.

Lucio lächelte zufrieden, während er einen weiteren Zug aus seiner Pfeife nahm und das Gesicht noch tiefer unter dem Hut verbarg, den er über die Stirn gezogen hatte. Die Rebellen vom Visarberg hatten sich lange verborgen seit der Einweihung des Kolosses², sie hatten gewartet, sich neu zusammengefunden und aus den Fehlern gelernt. Jetzt wurde es Zeit, wieder auf die Bühne zu treten.

Auf einer Plantage vor den Toren Al'Anfas

Mit einem Seufzer rollte sich Aurelian Bonareth zur Seite, ließ sich auf den Rücken fallen und schloss für einen Moment die Augen. In der Ferne sang eine Sklavin, und irgendwo bellte ein Hund, doch in der Kammer war es still; nur gedämpft drang das Licht durch die Holzläden, die das Fenster verschlossen, um die Hitze draußen zu halten. Der Geruch nach Duftwassern und kaum verklungener Leidenschaft lag schwer in der Luft, durchmischt von den feinen Dämpfen einiger Rauchkräuter, die man gegen das Ungeziefer in Kupferschalen verbrannte.

Eine Hand legte sich auf seine Brust und glitt über seine Seite, während sich Shantalla Karinor langsam aufrichtete und an ihn schmiegte.

“Wir sehen uns viel zu selten”, hauchte sie und beugte sich über ihn, um ihn erneut voller Leidenschaft zu küssen. Aurelian umschlang ihren zierlichen Körper, zog sie an sich heran und erwiderte den Kuss mit derselben Heftigkeit, mit der sie gerade noch Rahja gehuldigt hatten.

Shantalla bog den Kopf etwas zurück und lächelte verführerisch. “Ich möchte, dass du wieder häufiger in Al'Anfa bist. Mein liebster Verbündeter”

Aurelian schmunzelte. “Ich habe mich schon gefragt, wann du mir den Grund

deines Besuchs verraten würdest.”

“Den Grund?” Shantalla richtete sich ein wenig auf und verzog gekränkt den Mund. “Ich hatte Sehnsucht nach dir. Die Stadt langweilt mich.”

“Dann ehrt es mich, dass Ihr an mich gedacht habt, Donna Shantalla. Nachdem wir uns – wie lange? – nicht mehr gesehen haben? Seit ihr diesen Bengel in den Rat geholt habt?”

“Ach, bitte, lass doch diese alten Geschichten. Das ist doch schon so lange her.” Shantallas Hand wanderte über seinen Bauch abwärts. “Wichtig ist, dass wir wieder Verbündete sind, nicht wahr?”, hauchte sie. Aurelian schob ihre Hand beiseite und setzte sich auf, was ein empörtes Quieken Shantallas zur Folge hatte.

“Das Wasser steht dir und den deinen bis zum Hals, nicht wahr?”, bemerkte er spöttisch. “Mit dieser Niederlage hattet ihr nicht gerechnet.”

“Niemand hat damit gerechnet”, fauchte Shantalla und zog sich ein Stück auf dem Bett zurück, um ein Seidenlaken um sich zu schlingen. “Deshalb ist es jetzt wichtig, dass wir zusammenstehen.”

“Du und ich und wer noch? Etwa Goldo Paligan oder Irschan Perval?” Aurelian stieß einen höhnischen Laut aus. “Haben sie dich geschickt? Dann müssen sie sehr verzweifelt sein.”



Aurelian Bonareth

“Ich wollte, dass wir dich wieder an uns binden. Sie wollten dich lieber beseitigt sehen.”

“Beseitigt?” Aurelian grinste und erhob sich. “Ich hätte nicht gedacht, dass sie mir so viel Bedeutung zumessen.”

“Du weißt genau, warum”, zischte Shantalla. “Warum tust du das?”

Aurelian lächelte, während er aus einer Karaffe zwei Becher Wein einschenkte. “Was meinst du? Dass ich den Menschen die Wahrheit sage?”

“Dass du dich in aller Öffentlichkeit hinstellst und den Rat und den Patriarchen beschuldigst, die Schuld für die Niederlage zu tragen! Du schadest uns allen.”

²Siehe den Roman *Rabengeflüster*

„Ich tue, was für Al'Anfa das Beste ist.“ Aurelian drehte sich wieder um und reichte Shantalla einen der Becher, den sie widerwillig entgegennahm. „Es geht so nicht weiter. Wie lange wollt ihr noch in euren Orgien versumpfen und eure eigenen Interessen verfolgen, anstatt auf das zu schauen, was Al'Anfa wirklich nützt?“

„Mit Coragon Kugres³ haben wir einen fähigen Nachfolger für die alte Zornbrecht gefunden. Und die Schiffe ...“

„... werden innerhalb eines Jahres ersetzt werden, ich weiß. Ich habe eure Beschwichtigungen gelesen. Doch ich fürchte, es wird euch bald niemand mehr zuhören. Diese Niederlage hat Al'Anfa bis in seine tiefsten Wurzeln erschüttert.“

„Und deshalb dürfen wir nicht gegeneinander stehen. Aurelian ...“ Shantalla setzte einen flehenden Gesichtsausdruck auf und streckte die Hand nach ihm aus. „Du weißt selbst, wie wenig hilfreich Rahjadan für uns ist, wenn es gilt, schnelle Entscheidungen zu treffen und das Unheil abzuwehren. Ich weiß, was auf den Straßen geschieht. Auch auf Charypso können wir nicht mehr vertrauen. Dagon Lolonna ist der einzige, der

gestärkt aus der Niederlage hervorgegangen ist. Goldo Paligan und Nareb Zornbrecht haben mehr verloren, als irgendjemand ermessen kann, und auch mich hat es hart getroffen. Wir können es jetzt nicht verkraften, auch noch innerhalb der eigenen Mauern Feinde um uns zu haben. Wir müssen die Unruhen im Keim ersticken, ehe aus der Glut ein Buschfeuer entfacht wird.“

„Dafür ist es längst zu spät, meine Liebe.“ Aurelian nahm einen tiefen Schluck aus dem Becher und stellte ihn dann wieder ab. „Die Glut schwelt seit Jahren, und ihr habt nichts dagegen getan. Und nun habt ihr den Zunder hinzugefügt. Wundert euch also nicht, wenn euch die Flammen verschlingen, die ihr selbst beschworen habt.“

„Aurelian, bitte ...“ Shantalla legte den Kopf schief und senkte die Lider. „Sei mein Verbündeter – in der Stadt und hier, wenn es dir gefällt.“ Mit einem verführerischen Lächeln schlug sie das Laken zu Seite und bog sich ihm entgegen.

Aurelian betrachtete sie stumm. „Es ist lange her, dass du um meine Hilfe geworben hast.“

„Dann gewähre sie mir jetzt. Um der alten Zeiten willen.“

„Nein, Shantalla.“ Aurelian schüttelte den Kopf, ließ sich aber wieder neben ihr auf dem Bett nieder. „Diese Zeiten sind vorbei. Mit eurer Seeschlacht habt ihr Dinge ins Rollen gebracht, die ihr kaum noch aufzuhalten vermögt.“

„Weil du dich gegen uns stellst!“

„Nein, ich stelle mich nicht gegen euch. Ich kämpfe darum, Al'Anfa aus diesem Sumpf zu befreien, in dem es zu versinken droht. Und nicht nur ich. Schau dich um. Es ist gleichgültig, wo du hingehst, du wirst überall Stimmen hören, die man zuvor nicht wagte zu erheben. Der Wind dreht sich, Shantalla, und er wird zu einem Sturm werden, wenn ihr nichts anderes unternimmt als halbherzige Pamphlete herauszugeben, die in den Straßen bestenfalls für Erheiterung sorgen.“ Aurelian beugte sich zu ihr herüber und küsste sie sanft auf die Wange. „Ich weiß, wie ich meine Segel setzen muss, um diesen Sturm zu überstehen“, flüsterte er ihr ins Ohr. „Und du solltest es auch wissen – oder er wird dich vernichten.“

Heike Wolf

³Siehe Efferds Wagen, S. 169.

Aventurischer Bote, Péraine 1030 BF

Die Wölfin setzt zum Sprung an

Wie man in Thorwal Hof hält

THORWAL. Schon lag der Frost klirrend über dem Land, da sich manches Schiff im hohen Norden zu einer letzten Fahrt aufmachte. Ihr Ziel war die mächtige Hetjahalla zu Uddahjal, der Sitz von Marada Gerasdottir, die man die 'Wölfin' nennt. Andere kamen in Schlitten über Land, denn die mächtige Hetfrau der Hjörnen-Ottajasko hatte zum Fest von Ifirns Milde geladen. Die mehr als einhundert Gäste, darunter sogar Gesandte Graf Albios von Salza, waren gekommen, um ihre Aufwartung zu machen und Marada ihrer Gefolgschaft zu versichern.

Sie sollten die beschwerliche Reise nicht bereuen, denn die Hetfrau empfing sie voller Herzlichkeit und bewirtete sie mit einer Großzügigkeit, die ihresgleichen sucht. Die Tafeln bogen sich unter den köstlichsten Speisen, die die Küche der Nordleute aufzufahren weiß, Bier und Met flossen in Strömen, und berühmte Skalden und Gaukler unterhielten die Gäste.

An Ifirns Milde, der längsten Nacht im Jahr, in der der Winter seinen Abschied nimmt, ist es im Norden Tradition, Schwüre zu leisten, die von besonderer Heiligkeit sind. Wer an diesem Tag Treue gelobt, weiß die Augen der Unsterblichen auf sich, ihren Se-



Hetfrau Marada Gerasdottir

gen mit sich und sich ihres Fluchs gewiss, sollten er seinen Eid verraten.

Nicht zum ersten Mal lud Marada in ihre Halle, doch in diesem Jahr kamen weit mehr

als jemals zuvor. Es scheint offenkundig, dass die Hetfrau, die sich als Anführerin der traditionellen Thorwaler versteht, im Kampf gegen ihre Konkurrentin Jurga Trondesdottir, Oberste Hetfrau von Thorwal, noch nicht kapituliert hat, obwohl ihr die Tochter des legendären Tronde Torbensson vor vier Jahren eine Niederlage bei der Wahl um die Hetmannswürde beigebracht hatte.

Jurga Trondesdottir indes ließ keine Besorgnis oder Verärgerung vernehmen, als sie die Kunde von Maradas Fest und der großen Zahl der Anhänger, die sich um sie scharte, erreichte. Es würde der Obersten Hetfrau auch schlecht anstehen, sich von jedem Zug ihrer Widersacherin beeindruckt zu zeigen – zumal noch lange nicht heraus ist, was Marada wirklich bezweckt.

Anders hingegen Iskir Ingibjarsson, den man den 'Letzten Hjäldinger' nennt – auch er ein Feind Jurgas und ein Mann, der von sich sagt, dass sein Herz für das traditionelle Thorwal schlägt. Der nämlich meinte mit unverhohlenem Spott, dass Thorwal neben Jurga sicher keine zweite Königin brauche, die Hof hält, und dass das Speichellecken und Kniebeugen keine Tugend der Hjäldinger sei. Iskirs Worte sol-

len wohl eine Warnung an Marada sein, zugleich erklärt er sich damit zum einzigen wahren Vertreter des althergebrachten Thorwal. Er setzt damit ein Zeichen an die Traditionalisten, nicht vom gewählten Pfad abzuweichen, die Gesetze und Bräuche der Vorfahren hochzuhalten und auf Einflüsse anderer Völker zu verzichten.

Außerhalb Thorwals wird jedoch eine andere Nachricht größere Aufmerksamkeit hervorrufen, denn Marada Gerasdottir hat Boten zu ihren Gefolgsleuten ausgesandt, um einen Heerzug auszurufen. Dort wird verkündet: »Brave Thorwaler treuer und aufrechter Gesinnung. Ich, Marada Gerasdottir, Hetfrau von Uddahjal, rufe euch, um mit mir auf Herferd zu fahren. Wir wollen unsere Waffen erheben, unsere Schiffe bemannen und den Bug unserer

Ottas gen Süden lenken. Ruhm und Ehre wollen wir erlangen und Waffentaten vollbringen, von denen die Skalden noch in Generationen singen sollen. Und, meine Freunde, Beute wollen wir machen. Ich gelobe euch, dass das eine Herferd werden wird, die sich mit denen des großen Hyggelik messen kann. Mein Wort, euer Pfand, bei Swafnir.«

Große Versprechungen, mit einem Eid besiegelt, den man nicht leichtfertig leistet, geschweige denn bricht.

Im Eimond (Ingerimm) will man sich im Hjölrmfjord versammeln. Es ist bis dato nicht gewiss, wohin sich Maradas Schiffe sodann wenden werden. Nostria scheint unwahrscheinlich, angesichts der vollmundigen Versprechen, und auch Albernia klingt nicht nach einem geeigneten Ziel,

selbst wenn es im Interesse Maradas liegen könnte, die Königin Albernia und die Oberste Hetfrau zu entzweien. Womöglich zieht es die Hetfrau gar bodirufwärts, um sich gegen die Orks zu wenden?

Ob aber Marada gar so verwegen, ja aberwitzig ist, den brüchigen Frieden mit dem Horasreich zu brechen und sich damit offen gegen ihre Oberste Hetfrau aufzulehnen – und damit auch gegen den Willen aller Thorwaler, die Jurga zu ihrer Anführerin gewählt haben –, oder ob sie vielmehr nach den goldenen Schätzen der Südmeerstädte trachtet, darüber kann nur spekuliert werden.

Swafnilda Pettersdottir, Gelehrte und Korrespondentin des Aventurischen Boten

Michelle Schwefel

Bosparanisches Blatt, Tsa 1030 BF

Die 1.000 Meilen von Yaquiria

VINSALT/ARIVOR. Im Spätsommer des Jahres 1030 BF ruhten für einen kurzen Augenblick die Waffen nach einem zermürbenden Thronfolgekrieg, der das Reich des Horas beinahe zerrissen hätte. Die Bürger sehnten sich danach, die Wunden, die der Krieg gerissen hatte, verheilen zu lassen. Ausgerechnet ein rontraheiliges Ereignis sollte die Regionen des Landes enger zusammenführen. Ob in den Städten oder auf dem Land, kaum jemand spricht noch von etwas anderem als von den '1.000 Meilen von Yaquiria'.

Das Donnersturm-Rennen hatte seine Schatten bis nach Arivor geworfen, wo der Erzherrscher zu einer der Leuin angemessenen Wettfahrt aufrief, um den einen Streiter für das Horasreich zu küren. Unter der Schirmherrschaft des Comto Protectors wurden zwölf Etappen ausgewählt, die quer durch das Liebliche Feld führen werden.

Beginnend in Arivor wird die etwa tausend Meilen lange Strecke von Vinsalt bis Methumis, über Belhanka an der Küste entlang nach Kuslik führen, wo es den alten Traditionen nach ein über mehrere Runden dauerndes Stadrennen geben wird. Von Kuslik geht es zurück ins Landesinnere, über Bethana und Sewamund nach Grangor. Hier wird die vorletzte und anspruchsvollste der zwölf Etappen beginnen, die von Phecadien über den Phecadowald nach Unterfels am Yaquir führt, um von dort schließlich unter dem Triumphbogen in Vinsalt zu enden.

Der Sieger des Rennens, zu dem sich – wie man hört – bereits zahlreiche Teilnehmer aus allen Regionen des Horasreiches ange-

kündigt haben, wird nicht nur mit einem hochwertigen Streitwagen ausgestattet werden, sondern soll überdies die *Armschienen der Aponia* erhalten, die die letzten Gewinnerin des Donnersturms aus dem alten



Bosparan getragen haben soll und die erst vor kurzem in den Katakomben Vinsalts wiedergefunden wurden.

Bereits jetzt zeichnet sich im Lieblichen Feld eine wahre Donnersturm-Begeisterung ab. Das Rennen ist für viele ein enormer Anreiz, die alte Tradition neu aufleben zu lassen. Stolz besinnt man sich der alten Streitwagenkultur des Bosparanischen Reiches. Besonders in Kuslik und Chababien hat so mancher Spross alten Adels die Wagen seiner Vorfahren gereinigt und gefettet. Aber auch die Patrizier der Städte scheuen keinen Dukaten, es dem Adel gleichzutun und ihr Emporkommen weiter zur Schau zu stellen.

Das Rennen wird einen Tag nach Horas'

Entrückung am 10. Phex 1030 BF in Arivor beginnen. Dem Lieblichen Feld stehen turbulente Wochen bevor, in denen – ausgerechnet! – die Herrin Rondra die Mühen des Krieges vergessen lassen wird.

Das Rennen

Die Wettfahrt wird irdisch entlang der zwölf Streckenabschnitte ausgespielt und beschrieben werden. Informationen über den Verlauf des Rennens finden sich ab dem 1. Juli 2008 im Vinsalt-Forum oder im Wiki des Horasreiches (www.liebliches-feld.net). Wer Interesse an einer Teilnahme hat, kann sich bis zum 1. Juni 2008 unter der E-Mail-Adresse donnersturm@liebliches-feld.de für die Wettfahrt anmelden. Weitere Informationen finden sich auf der genannten Homepage oder auf Nachfrage unter der angegebenen Mail-Adresse.

Andree Hachmann

Anzeige

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

GAMES-IN®
Dachauer Str. 42, 80335 München
www.games-in-shop.de

GAMES-IN®
Verlag
München

In düsteren Tiefen

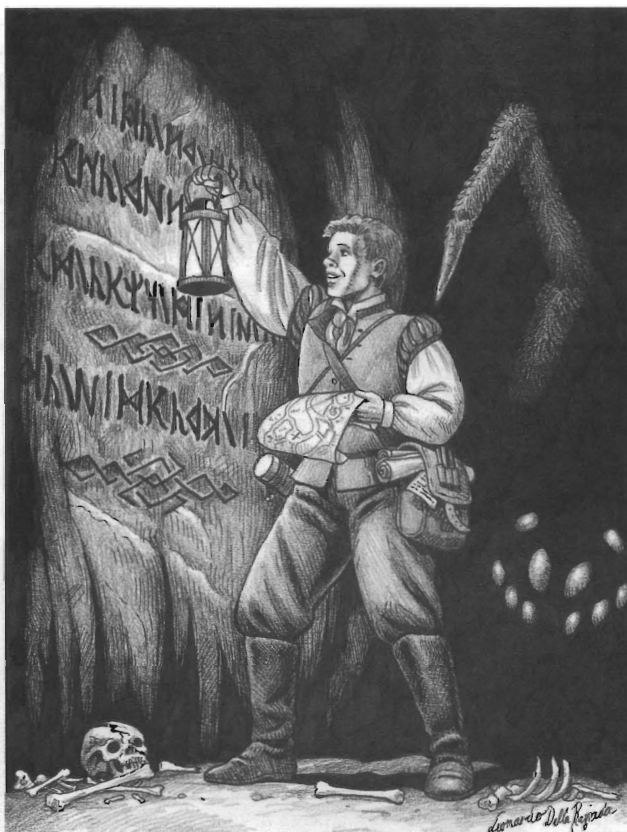
Über die verborgenen Geheimnisse der Ambossberge

MUROSCH/ANGBAR. Alte Stollen und verschüttete Tunnelsysteme! Unentdeckte Unterirdische! Die goldene Stadt Corumbra! Welche uralten Geheimnisse, welche unsagbaren Schätze, welche gefährlichen Schrecknisse birgt der Amboss, das große graue Granitgebirge südlich des Großen Flusses? Unserem unerschrockenen Schreiber Igan Trappenfeld ist es gelungen, Einlass in die Zwergenstadt Murolosch zu erhalten und dort in dunklen Tiefen zu forschen. Mehr als einmal war er dabei dem Tode näher als dem Leben! Lest seinen Bericht!

In das Ambossgebirge hatte mich das Abenteuer selbst geführt. Gekrönt von gewaltigen Gipfeln wie dem Ruberkopf, dem Drachensang oder dem Rothelm bewahrt das Massiv tief in seinem Inneren alte Geheimnisse, von denen bis heute zahlreiche Mythen und Legenden künden. So ist, den geneigten Leser mag es interessieren, in einem alten Tempelbuch in Angbar ein Vorfall niedergelegt, wonach im Jahr 247 BF dutzende Geweihte im weiteren Umfeld des Gebirges die Hilfe suchenden Rufe einer unbekannten Wesenheit aus den Bergen empfangen haben sollen¹. Das Ereignis führte, so heißt es, zu Untersuchungen und theologischen Disputen, die sich länger als einen Götterlauf erstreckten, und blieb dennoch ungeklärt. Selbst der Koscher Held und spätere Drachentöter Fendral soll damals zu Nachforschungen ins Gebirge aufgebrochen sein. Meine Phantasie hatten solche Geschichten jedenfalls schon als Kind beflügelt – und so wollte ich diesen und noch ganz anderen Legenden einmal vor Ort auf den Grund gehen. [...]

Ganze zwei Wochen hatte ich in einer windumtosten Schlucht vor den Toren des gewaltigen Muroloschs, der 'Stadt der Helden' und Feste des Bergkönigs Arombolosch, ausharren müssen. Schon dort erstarrte ich in Ehrfurcht vor den hundert Türmen und Festungsanlagen, die seit Jahrtausenden an und auf den Felswänden über das unterirdische Zwergenreich Wacht hielten. Ich sah den mit poliertem Kupfer verkleideten Feuertempel von Algoram und die mächtigen Feuerfälle von Algormosch, einem stetig fließenden Magmastrom am Fuß der Berge².

Dann endlich wurde mir dank zahlreicher Empfehlungen und nach genauer Prüfung, dass ich kein heimlicher Prospektor sei, der die Schätze des Amboss erkunden wollte, der Aufenthalt in der Kapitale von Tosch Mur gewährt. Die Menschen nennen das Reich der Ambosszwerge die Bergfreiheit Waldwacht, doch Tosch Mur bedeutet im alten Rogolan so viel wie 'rotes, brüchiges Gestein von den Wurzeln der dunklen Bäume'. [...]



Mysterien der Pilzzüchter

In Murolosch fand ich zunächst Unterstützung in der freundlichen Händlerin Aldessia. Diese bietet in der unterirdischen Zwergenstadt regelmäßig exotische Waren aus der Khôm-Wüste an und hat sich bereits vor einiger Zeit das Vertrauen der Zwerge verdient. Ihr feuerrotes Haar und ihre wohlklingende, ja gar etwas anrühige Stimme trösteten mich darüber hinweg, dass wir fast die einzigen menschlichen Gäste waren. Die junge Händlerin zeigte sich begeistert von meinem Vorhaben, in die Tiefen des Ambossgebirges vorzudringen, und unterstützte mich mit Leibeskraften. Sicherlich hatte auch sie den Duft des Abenteurers gerochen, den meine Expedition umgab!

Bald kam ich in Kontakt mit dem zwergischen Pilzzüchter Grimbolosch Sohn des Grinduros, dessen Heim die tiefen Gänge und Höhlen Muroloschs waren. Er führte mich und Aldessia in sein dunkles Reich und zeigte uns voller Stolz die unterirdischen Plantagen und

Pilzgärten. Wir zwängten uns durch enge, kalte Gänge im Gestein und stiegen hinab in düstere Stollen, die Grimbolosch – natürlich ironisch – seine "Lieblingsorte von Murolosch" nannte. Fremde Geräusche, faulige Gerüche und das ständige Gefühl der Beklemmung waren unsere Begleiter. [...]

Plötzlich traten wir in wundersame Höhlen, die dicht von rötlichgelb leuchtenden Laternenpilzen bewachsen waren. Eine Handvoll von besonders hellen, weiß leuchtenden Pilzen – den *Muschrumbrodrom* – machte mir der euphorische Grimbolosch mitsamt einer zwergischen Blendlaterne, in die er einen der Pilze einsetzte, zum Geschenk.

"Um die Wunder der Pilzkulturen zu entdecken", wie es mir Aldessia in poetisches Garethi übersetzte. Einmal gar hatte Aldessia aus Versehen einige wild wachsende Pilze zertreten und giftige Sporen freigesetzt, denen wir nur mit Hilfe Grimboloschs knapp entfliehen konnten³.

Bei der anschließenden Rast und einer wahrlich scharfen Fleisch-Pilz-

Pfanne gelang es mir, den Pilzzüchter nach den *wirklichen* Geheimnissen der unerforschten Tiefen zu fragen. Denn so sehr auch seine Augen leuchteten, um uns noch diesen Bovistgarten oder jene Würzpilz-Kolonie zu zeigen, so drängte ich nach den *wahren* Mysterien der unterirdischen Höhlen. Und mit mir sicherlich der geneigte Leser!

Doch Grimbolosch wurde zögerlich und leise. Gänzlich zerknirscht zeigte er sich, als ich ihn nach der legendären unterirdischen Goldstadt Corumbra fragte, die in manchen Schriften im Ambossgebirge vermutet wird und nach der doch schon viele Zwerge in den letzten Jahrhunderten geforscht haben.

"Bleibt fort von den Tiefen ... Ungetier lauert dort, uralte und launische", warnte er mich mit rauer Stimme. "Die dreiköpfigen Kinder der vertriebenen Chaidarion mögen dort unten auf Euch warten, Außenweltling."

Ich wusste zwar nicht, wovon er erzählte, aber ich wollte es dennoch versuchen! [...]

¹ Siehe dazu auch die Spielhilfe *Wege der Götter*, Seite 18.

² Siehe dazu auch die Spielhilfe *Angroschs Kinder*, Seite 106.

³ Mehr zu zwergischen Pilzzüchtungen finden Sie in der Spielhilfe *Angroschs Kinder*, Seite 69f.

Auf der Suche nach der Goldstadt

Am Morgen meines Aufbruchs suchte mich der ehrwürdige Angrosch-Hochgeweihte von Murolosch, Meister Xolgorax, an meinem Lager auf: "Menschensohn, sei vernünftig!", flehte mich der alte Zwergenpriester an. "Ich habe schon viele hinabsteigen sehen, und es waren großen Recken unter ihnen. Doch selbst Argoram Sohn des Artoscham, Streiter der Drachenqueste vor so vielen Jahrhunderten, kehrte niemals zurück. Er trug zwergische Waffen und einen magischen Helm – und trotzdem haben ihn die Schrecken, die noch immer dort unten hausen, in ihrem Reich behalten. Höre, in den Höhlen von Gruldur geschah vor Jahrtausenden Schreckliches im Kampf zwischen Angroschim und den drachenanbetenden Grolmurim – und die Düsternis kehrt noch heute manches Mal zurück. Finstere Drachenkraft und Zauberei hält sie bis heute am Unleben! Und Corumbra, die Goldstadt, ist ein Mythos – nichts weiter!"⁴

Doch wollte ich mich wirklich von diesen Ammenmärchen einschüchtern lassen? Nicht, so lange mein Name Igan Trappenfeld ist! [...] Einzig die Händlerin Aldessia hatte sich von meinem unbeirraren Abenteuerwitz und den Legenden der Goldstadt anstecken lassen und half mir, mich für den weiteren Abstieg auszurüsten. Ihre Augen leuchteten, auch wenn sie mich nicht begleiten wollte. "Ich warte hier auf dich, mein tapferer Recke", hatte sie mir noch ins Ohr geflüstert. [...]

Es war, als würde ich in mein eigenes, steinernes Grab hinabsteigen. Immer tiefer ging es hinab, der Abstieg schien eine Unendlichkeit zu dauern. Zuerst hatte ich noch eine alte Spitzhacke oder den Knochen eines Tieres gefunden, doch dann drang ich in dunkle Höhlen und düstere Felsgänge vor, in denen wahrscheinlich seit der Expedition Argorams niemand mehr gewesen war.

Das Pilzlicht meiner Laterne reichte etwa drei Schritte, und ohne meine Kreidemarkierung hätte ich längst schon die Orientierung in den schmalen Felsrissen, hohlen Kavernen und halb eingestürzten Tunneln verloren. Ich kroch stundenlang durch engste Spalten, in der Hoffnung, Zeichen alter Zivilisationen oder einen Hinweis auf Corumbra zu finden. [...]

Die Achtbeinigen kommen!

Geräusche in den finsternen Gängen! Ein Klackern, hart und mächtig! Und nicht nur eines! Regelmäßig, wie in Bewegung! Ich schloss sofort die Blendlaterne, kroch in eine schmale, nachtschwarze Spalte und griff nach meinem Langdolch. Die Zwerge hatten also Recht gehabt – hier unten war das Grauen noch immer am Leben! Das Klackern wurde lauter, während ich verzweifelt versuchte, die absolute

Finsternis mit meinen Blicken zu durchdringen. Ich ahnte, dass ich hätte fliehen müssen vor dem, was da kam, wenn ich mein Leben nicht gegen den Tod eintauschen wollte.

Doch dann überkam mich Rondras Mut und Phexens Weisheit. Fest entschlossen packte ich einen der Leuchtpilze in die Faust und streckt diese, begleitet mit einem wilden Urschrei, in den Felsgang, aus dem die Geräusche kamen – und erstarrte, als das Licht aus dutzenden glimmenden Arachnidenaugen zurückgeworfen wurde. Ich sah klackende Mandibeln, höher als mein Kopf, und acht Spinnenbeine, die wie eiserne Speere in den Felsboden schlugen, während das glitzernde Ungetüm trotz seiner Masse hastig näher kam. Doch jetzt war kein Moment des Zögerns: Ich zog meinen Langdolch und warf gleichzeitig den Leuchtpilz zwischen die Mundklauen des Spinnenungetüms. Wie ich es ahnte, zuckte der Achtbeiner vor dem hellen Lichte zurück, gleichzeitig mit den Mandibeln nach dem Fluggeschoss schnappend! Finsternis drang in den Gang, als das Untier den Pilz in seinem Maul zermalmte, doch da war ich schon heran und schwang meine Klinge rondragetreu in gezacktem Stakkato! Immer wieder warf ich einen neuen Leuchtpilz und trieb damit das Monstrum weiter zurück in die Gänge, während ich beständig und umnebelt von Rondras Geist nachsetzte. Das Schlachtfeld blitzte immer wieder in weißem Licht auf, bevor es wieder in Dunkelheit versank. [...]

Ein Schatz jenseits aller Vorstellungskraft

Nach meinem finalen Streich war die Spinnenkönigin zusammengebrochen. Vor mir lag der achtbeinige Koloss und atmete noch schwer. Die Giftklauen klackten behäbig, die Facettenaugen blickten nicht traurig an.

"Höre, du bist in mein Reich eingedrungen, das ich zu bewachen geschworen hatte", sprach nun die Spinnenkönigin zu mir. "Nun ist der Fluch gebrochen, meine Aufgabe ist erfüllt. Die Schätze, die du hier finden wirst, sollen dein sein!" Dann hauchte sie ihr Leben aus.

Zuerst blieb mir die Bedeutung der Worte verborgen. Doch dann hielt ich meine pilzbestückte Laterne in die Dunkelheit. Wohin hatte mich der Kampf denn getragen? Ich stand in einer schimmernden Höhle von gewaltigen Ausmaßen. Der Boden war übersät mit Knochen und Kadavern, doch mein Blick war gefesselt von den Bildern und Inschriften, mit denen die Höhlenwände übersät waren. Ich sah zwergische Runen, verwitterte Ornamente und Skulpturen, drachische Glyphen und selbst zyklöpische Gravuren. Ehrfurchtsvoll glitt ich mit der Hand über die uralten Kunstwerke, dann nahm ich Hammer und Spatel, um Beweise meiner Entdeckung wieder zurück ans Tageslicht zu bringen. [...]

Ich versuchte, zu verstehen, wovon all diese Inschriften berichteten – und nach und nach

dämmerte es mir: Die Skulpturen und Bilderschriften aus so verschiedenen Jahrtausenden deuteten weder auf die Goldstadt Corumbra noch auf ein drachisches Geheimnis hin. Vielmehr musste ich auf das Vermächtnis einer uralten Rasse gestoßen sein, deren Reste später von Drachen, Zyklopen, Zwergen und Riesenspinnen entdeckt und auf lange Zeit behütet worden waren. Und so erspähte ich schließlich im hinteren Teil der Höhle – eingewoben in weiße Spinnenetze – Truhen mit Gold, Perlengeschmeide, blau leuchtenden Edelsteinen, mondsilbernen Schilden und diamantenen Schwertern. Das also war das *wahre* Geheimnis der Höhlen unter dem Amboss! In Ermangelung des wahren Namens nannte ich das unbekannte Vorzeit-Volk die 'Trappenfelder Hochmenschen'.

Aus den starken Beinen der Riesenspinne und ihren klebrigen Netzen fertigte ich eine große Pritsche. Ich griff, so viel ich nur von den Schätzen tragen konnte, und warf es auf meine Helfstrage. Nur ein Bruchteil, aber ich würde wiederkommen, das schwor ich mir noch vor Ort. [...]

Nach vielen Tagen erreichte ich – erschöpft und nah des Todes – wieder die Stollen Muroloschs. Die Augen der Zwerge leuchteten im Angesicht der Schätze, die ich aus den Tiefen geborgen hatte. Doch Augenblicke später wurde ich gepackt und von zehn Kriegern in den steinernen Thronsaal des Bergkönigs Arombolosch gezerrt. Der zornige Herrscher behauptete, das Gold der Tiefe gehöre den Zwergen allein, und ließ mich schließlich ohne eine Münze aus der Zwergenstadt werfen.

So stand ich wieder in der windumtosten Schlucht vor den verschlossenen Toren Muroloschs und machte mich auf die Rückreise nach Angbar. Ich war zufrieden mit meiner Expedition, denn ich war gewiss, dass bald andere Questadoren aufbrechen würden, um die legendären Schätze und uralten Relikte der Trappenfelder Hochmenschen aus den unterirdischen Tiefen des Amboss zu bergen. Und auch ich werde weitere Nachforschungen anstellen – wer weiß, welche Entdeckungen noch gemacht werden, wenn dieser Reisebericht erst an die Augen der Öffentlichkeit gelangt ist?⁵

MW

⁵Die Tiefe unter dem Amboss-Gebirge wartet schon drauf, im DSA-Computerspiel *Drakensang* (Mitte 2008) von dir erkundet zu werden.

Anzeige

MORGEN
WELT



**Markelstrasse 56
12163 Berlin
Mo - Sa: 10 - 20
Telefon: 030 - 797 09 646
<http://www.morgenwelt.org>
Fachgeschäft für DSA
Science Fiction und Fantasy
Rollenspielrunden und Events**

⁴ Mehr zu den Kämpfen zwischen Grolmen und Zwergen finden Sie in der Spielhilfe *Angroschs Kinder*, Seite 9, und in *Am Großen Fluss*, Seite 9 und 205.

Händlerzwist in Ferdok

FERDOK. Im geschäftigen Hafen zu Ferdok ertönen dieser Tage nicht nur das Raseln der Lastkräne und die Rufe der Schauerleute. Manchmal dringen auch Poltereien und Streitigkeiten zwischen den Fuhrleuten, Kapitänen und Kontoristen konkurrierender Handelshäuser an das Ohr. Üblicherweise steht dabei eine Partei in Diensten der alteingesessenen Ferdoker Händlerfamilie Neisbeck, während die andere das Falkenwappen des Hauses Stoorrebrandt trägt. Schon seit Jahren ringen beide um die Vormachtstellung im Warenumschlag.

Seit Stoorrebrandt vor kurzem ein neues Lagerhaus am Hafen errichten ließ, spitzt sich der Streit zu. Während sich der Garethher Handelsherr im Stadtrat Einfluss erkaufte, wettet Familienoberhaupt Ulwine Neisbeck dort zunehmend gegen den 'stillen Protzer' und behindert erfolgreich die Aufnahme ihres Gegners in die örtliche Händlergilde. Ein Stoorrebrandter Wagenzug wurde vor einiger Zeit von falschen Wegweisern in die Irre der Moorbrücker Sümpfe geführt und erlitt Warenverluste. Ein anderer wurde von falschen Zöllnern so lange aufgehalten, bis ein wichtiger

Markt in Ferdok beendet war – wo das Angebot der Neisbecks dank der fehlenden Konkurrenz in Vielfalt und Qualität herausstach. Wer bei solchen Schwierigkeiten die Fäden zog, scheint klar.

Stoorrebrandt revanchierte sich mit einer Handvoll Advokaten in seinen Diensten, denen es gelang, einem Schiff der Neisbecks mit wertvollen Gütern aus Havena das Anlegen in Ferdok zu verweigern. Sie kramten ein Edikt zur Bekämpfung der Zorgan-Pocken hervor, das gegen den Segler angewandt werden konnte.

Kurz darauf wurde von den örtlichen Gardisten ein Schmugglerhort am Großen Fluss ausgehoben. Unmaßgeblichem Hörensagen zufolge finden die Ferdoker Gardisten sonst kaum ihren eigenen Topfhelm. Der Erfolg soll einem von Stoorrebrandt bezahlten Spitzel zu verdanken sein. Und es heißt, dass hinter vielen Schmuggleien der Region die Familie Neisbeck steht.

Noch ist nicht abzusehen, ob eine der beiden Parteien im Vorteil ist. Der *Aventurische Bote* nimmt gerne die Berichte Reisender über den nächsten Schlagabtausch entgegen.

AW

Flusshafen Ferdok

Die Grafenstadt am Großen Fluss ist einer der wichtigsten Binnenhäfen Aventuriens und das 'Tor zum Westen' für das zentrale Mittelreich. Hier werden viele Güter von Flussseglern auf Wagenkolonnen zur Reichsstraße VI umgeladen und umgekehrt. Ein Großteil seiner Einnahmen zieht Stadtherr Graf Growin aus Liegetaxen und Zöllen.

Typische Handelsgüter, die in Ferdok umgeschlagen werden, sind: Wolle, Wein, Pelze, Salz, Eisen und Eisenwaren, Gewürze und andere Kostbarkeiten ferner Lande jenseits des Siebenwindigen Meeres (jeweils Richtung Osten auf die Reichsstraße); Getreide, Holz, Lederwaren, Rübenzucker, Tuche (Leinen, Bausch, Samt), Silber, Zinn- und Emaillegeschirr (jeweils Richtung Westen auf den Großen Fluss). In alle Richtungen verlässt das berühmte Ferdoker Bier die Stadt.

Zeitweilig werden die Warenströme auf dem Großen Fluss von Hochwasser, Piraten und dem Krieg zwischen Albernien und den Nordmarken behindert.

Darpatischer Landbote, Praios 1051 BF

Gesandte des Drei-Schwestern-Ordens in Pulverberg zu Tode gekommen.

Die Eslamsgrunder Heimesnacht von 1030 BF (der Bote berichtete) rief die Provinzen, Adligen und Bürger des Raulschen Reiches zu Spenden für die verheerten Grenzmarken auf. Schutz der sanftmütigen Geweihten war die Gabe der Rabenmark an den mildtätigen Orden, die Markgraf Gernot von Mersingen ä.H. durch seinen Heermeister überreichen ließ.

Die auf Einladung Seiner Erlaucht gen Burg Mersingen gereisten Geweihten wurden jedoch auf halber Strecke von einer Gerölllawine in die Tiefe gerissen oder von schwerem Gestein erschlagen.

Eine Stellungnahme des Dreischwesternordens war bis Drucklegung nicht eingegangen, doch dürften sich Trauer und Wehklagen mit der Frage nach dem Verbleib der Eskorte mischen, die der Gesandtschaft eine

sichere Reise durch die Mark ermöglichen sollte und sich laut Angaben der Boronkirche nicht unter den Toten befand.

Verwirrende Nachrichten über die Sichtung des Geleits nahe Devensberg erregen die Gemüter der Menschen und heizen die Stimmung weiter an. Das Gerücht, der Orden würde auch andere Glaubensbrüder vermissen, wollten die unnahbaren Ordensritter nicht bestätigen. Verneint wurde es indes ebenfalls nicht, was angesichts der verschwiegenden, aber auch wahrheitsliebenden Boronstreiter vielerorts als sicheres Indiz für den Wahrheitsgehalt dieser Information angesehen wird.

Die Frage, ob die Vermissten wirklich den Verlockungen der Schwarzen Lande erlagen, ob sie einem Hinterhalt zum Opfer fielen oder sich letztlich alles als haltloses

Gerücht erweisen wird, bestimmt seither die Gespräche in den Stuben und Gasthäusern der Mark.

*Tahir Shaikh
mit Dank an Marcus Friedrich
und Elias Moussa*

Anzeige

FACHGESCHÄFT FÜR ROLLENSPIELE



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

Das Schwarze Auge

Impressum

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

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

Lektorat: Florian Don-Schauen, Britta Neigel

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

Mitarbeiter dieser Ausgabe: L. Feddern, M. Friedrich, A. Hachmann, T. Hagner, M. John, U. Lang, U. Lindner, M. Masberg, E. Moussa, M. Schmidt, M. Schwefel, T. Shaikh, H. Wolf

Illustrationen: Esther Brendel (1), Caryad (6), Markus Koch (2), Martin Lorber (1), Mia Steingraber (1), Florian Stitz (2), Horst Thiele (Blickpunkte), Sabine Weiss (1), Ugurcan Yüce (1)

Motto: Eva-Maria Filla

Satz & Layout: ULK

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich. Copyright © 2008 by Ulisses Spiele GmbH, Germany.

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

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

Abonnementbedingungen siehe unten.

Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RP!):

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



.....
Liebe Leser,
.....
wir weisen darauf hin, dass der
.....
Aventurische Bote einen Vertriebs-
.....
partner hat, der sich ausschließlich
.....
um alle Abonnementbelange küm-
.....
mert. Bitte nutzen Sie als Abon-
.....
nent zur Kontaktaufnahme aus-
.....
schließlich und einzig die nebenste-
.....
henden Kontaktdaten.
.....
Die Botenredaktion ist weder für
.....
den Vertrieb, noch für sonstige Fra-
.....
gen zu einem bestehenden oder neu
.....
abzuschließenden Abonnement zu-
.....
ständig. Lieben Dank!
.....
Uli Kneiphof,
.....
für die Botenredaktion
.....

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

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

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

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

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

Vertragspartner ist die Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH, Langgasse 3b, 65529 Waldems Wüstems (bitte den Coupon **nicht** an diese Anschrift schicken!), Telefon 06082 - 92 41 80, Homepage www.ulisses-spiele.de, HRB-Nr. 13183 Wiesbaden, Geschäftsführer sind Patric Götz und Markus Plötz.

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Ermächtigungserklärung zum Einzug des Bezugsgeldes per Lastschrift:

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

Kontonummer: _____

Bankleitzahl: _____

Geldinstitut: _____

Kontoinhaber: _____

(Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

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

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

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

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

**FRAGEN ZUM ABO
UND
ÄNDERUNGEN**
einzig und allein an:

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

Tel.: 04331 / 8 44 - 0
(MO-DO 08⁰⁰-16⁰⁰ Uhr FR 08⁰⁰-12⁰⁰ Uhr)

Fax: 04331 / 8 44 - 3 33

Mail:
abo@mediaprint-percom.de

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

Ulisses-Spiele GmbH
Langgasse 3b
65529 Waldems Wüstems

oder bei:

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

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

REGELFRAGEN ZU DSA

einzig und allein und
ausschließlich per E-Mail an:

dsaregeln@ulisses-spiele.de

KLEINANZEIGEN

einzig und allein an:

Britta Neigel
Von-Humboldt-Str. 11
26180 Rastede

oder per eMail an

Ulrich Kneiphof

avbote@ulisses-spiele.de

**Unaufgefordert eingesandte
Artikel oder Manuskripte
werden nicht bearbeitet.**

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

Lieber Leser, liebe Leserin!

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

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

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

Chronologie der Ereignisse im Aventurischen Boten 129:

Hesinde 1030 BF: Hetfrau Marada Gerasdottir lädt zum Mittwinter ihre Anhänger nach Uddahjal.

Frühling 1030 BF: Die 'Schlangenbrut' verübt grausame Überfälle in der Wildermark.

Peraine 1030 BF: Marada Gerasdottir kündigt eine große Heerfahrt mit bislang noch unbekanntem Ziel an.

Ingerimm 1030 BF: Präzeptor Perval Groterian wird von der 'Schlangenbrut' angegriffen.

Ingerimm 1030 BF: Der Widderorden stößt, unterstützt durch hinzugezogene Abenteurer und Gelehrte, auf der Suche nach Hinterlassenschaften der Theatertruppe erneut in die Walberge vor.

30. Ingerimm bis 2. Rahja 1030 BF: In Eslamsgrund findet die Heimesnacht statt, bei der Spenden für die gebeutelten Grenzmarken gesammelt werden.

Praios 1031 BF: Mord an Geweihten des Drei-Schwern-Ordens auf ihrem Weg in die Rabenmark.

17. Efferd 1031 BF: Eine gewaltige Flutwelle bricht über die Darpatmündung herein, fordert zahllose Todesopfer und bringt die fast vollendete Sankta-Reshmina-Brücke zum Einsturz.

Ab Phex 1031 BF: Der Konkurrenzkampf der Handelshäuser Neisbeck und Stoerrebrandt um die Warenströme in Ferdok verschärft sich.

Ingerimm 1031 BF: Der erste Schiffskonvoi des Freibunds kehrt aus Khunchom zurück.

Gewaltige Flutwelle verwüstet Perricum, Seite 1

Die Flutkatastrophe – deren Ursache bewusst offengelassen wurde (ein Seebeben kommt hierzu ebenso infrage wie das Wirken Charyptoroths), um Ihnen bei einer etwaigen Ausgestaltung dieses Unglücks freie Hand zu lassen – eignet sich gut als Hintergrund für allerlei Abenteuer.

Mögliche Szenarien, die sich auch problemlos ausbauen und miteinander verknüpfen lassen, wären etwa folgende:

♦ Die Helden erhalten direkt nach dem Unglück den Auftrag, eine vermisste Person zu suchen und sie, tot oder lebendig, zu bergen, was sich angesichts der vielen Toten und Verschollenen sowie dem allgemeinen Chaos alles andere als einfach gestaltet. Alternativ kann es sich bei dem Vermissten auch um jemanden handeln, der einem der Helden nahe steht.

♦ Hilfe muss rasch organisiert und herangeführt werden. Auch wenn, wie im Artikel beschrieben, die Adligen beiderseits des Darpats gut zusammenarbeiten, dauert es doch seine Zeit, bis die Hilfe angelaufen ist. Manche der Edelleute sind mit der Aufgabe schlicht überfordert sein und dürften für tatkräftige Unterstützung dankbar sein.

♦ Falls die Helden mit Markgraf Rondrian bereits bekannt sind, kann er sie auch damit beauftragen, den Wiederaufbau der zerstörten Häuser und Dörfer zu überwachen, was durchaus zu Konflikten mit den lokalen Adligen führen kann, die sich nur ungern von Fremden reinreden lassen wollen.

In nächster Zeit werden die Befürworter eines Neubaus die Oberhand gewinnen, und man wird die Arbeiten an der Brücke zügig wieder aufnehmen. Mehr zu dem Bauwerk finden Sie in **Schild des Reiches** 139 f.).

Der Freie Bund sorgt für Gespräch, Seite 4

Während die erfolgreichen Geschäfte bei den beteiligten Händlern für Beruhigung sorgen, sehen kritische Stimmen in dem Verlust eines Schiffes und den mäßig erfolgreichen Gesprächen in Khunchom Anzeichen einer düsteren Zukunft für den Freibund. Dass es innerhalb der Flotte zu versuchter Sabotage kam und dies einigen Festumer Kaufleuten bekannt war, lenkt selbst den aufmerksamen Beobachter davon ab, dass mit der *Schnellen Baernja* ein Schiff des Konvois ausgerechnet in nächster Nähe

zur maraskanischen Küste für längere Zeit außer Sicht geraten war.

Erneute Expedition des Widderordens, Seite 5

Dobrischanja von Hollerow und Rivilaucken steht vor dem Ende ihrer Amtszeit – Adelsmarschall Ugo hat angekündigt, im Rundra 1032 über die Besetzung des Amtes zu entscheiden – und würde im nächsten Jahr gern ein weiteres Mal vom Adelsmarschall als Ordensmeisterin des Widderordens bestätigt werden. Eine gemäß dem Gründungsauftrag des Widderordens geplante und durchgeführte Expedition in die Walberge soll zeigen, wozu der Orden unter ihrer Führung in der Lage ist.

Um entsprechende Erfolge vorweisen zu können, nutzt Dobrischanja einerseits die bisherigen Erfahrungen ihrer Späher und Patrouillen und zieht andererseits auch ordensfremde Helden hinzu, deren Fähigkeiten die ihrer jungen Krieger ergänzen sollen. Willkommen sind ihr vor allem Geschichts- und Zauberkundige sowie Kenner der Wildnis und der andersweltlichen Macht der Feen, die im Überwals recht stark präsent ist.

Für Meister und ihre Spielrunden kann die Expedition des Ordens als Aufhänger für ein Entdeckerszenario im Überwals genutzt werden, bei dem die Helden gute Kontakte zum Widderorden und Einblicke in die mysteriösen Walberge gewinnen können. Wirklich bahnbrechende Entdeckungen über den Theaterorden wird diese Expedition nicht zutage fördern, sehr wohl jedoch einen verfallenen Kor-Schrein mitten im Gebirge, auf dem der dunkle Sohn Runderas als reißender Mantikor dargestellt wird. Außerdem wird es der Expedition gelingen, von Biestingern und anderen Feenwesen geleitet, den Kultplatz einer Sekte im Überwals auszuheben, die einem halbwidder-, halb stiergestaltigen Gott ein gefangenes Einhorn opfern möchte, um die Macht des Götzen zu stärken (siehe **Wege der Götter** 235). Jene kleine, hauptsächlich aus Wilderern und Vogelfreien bestehende

Kultgemeinschaft wird von einem geistig verwirrten Rabenhexer geführt, dessen krude Prophezeiungen von einer sich erhebenden Macht warnen, vor der nur ihr gehörnter Herr Schutz versprechen könne.

Bei der Ausgestaltung eines entsprechenden Abenteuers haben Sie als Spielleiter freie Hand. Wenn Ihre Helden bereits Bekannte im Widderorden haben (etwa aus dem Abenteuer **Zeit der Ritter**), sollten Sie die Gelegenheit nutzen, hier für ein Wiedersehen zu sorgen.

Ob indes das Gefasel des Stierwider-Kultisten ein Fünkchen Wahrheit birgt, wird erst die Zukunft zeigen können.

Al'Anfa nach der Seeschlacht

von Phrygaio, Seite 5

Nach der Niederlage in der Zyklopossee wirkt Al'Anfa zunächst wie gelähmt – doch dann werden erste Stimmen laut, die nach einem Schuldigen für die Katastrophe suchen.

Die Hauptverantwortlichen – Goldo Paligan, Nareb Zornbrecht und die Karinors – bemühen sich um Schadensbegrenzung, aber die Stimmung beginnt zu kippen: Es rumort in den Gassen und Straßen der Stadt. Dazu kommt, dass immer mehr Unzufriedene und Übergangene beginnen, die Situation für ihre Zwecke auszunutzen. Neben Granden wie Aurelian Bonareth sind das unter anderem die Rebellen vom Visarberg, die damit beginnen, neue Pläne zu schmieden. Für Unruhe sorgt auch die Situation in der Charyptik, wo man zwar Sylla weiterhin besetzt hält, aber kaum in der Lage ist, die Piraten aus Charypso weiter zu kontrollieren.

Während Goldo Paligan sich nach außen noch als Herr der Lage sieht, heimlich aber Vorbereitungen für eine mögliche plötzliche Abreise trifft, ist Nareb Zornbrecht weitestgehend betroffen. Neben dem finanziellen Verlust hat ihn vor allem der Tod der Großadmiralissima Phranya Zornbrecht getroffen, die er zuletzt als Nachfolgerin ins Auge gefasst hat.

Die Tatsache, dass die Zornbrechts wichtige Schlüsselpositionen bei der gescheiterten Unternehmung innehatten und überdies der Tod der Großadmiralissima erst das Blatt gewendet hat, hat gravierende Auswirkungen auf das Ansehen des Hauses. Dies wirkt sich bei einer Familie wie den Zornbrechts, deren Macht auf Expansion und Einschüchterung basiert, noch stärker aus als bei den anderen Grandenhäusern. Nareb Zornbrecht reagiert, indem er sich – untypisch für diesen Granden – zunächst einigelt und nach außen hin Verzweiflung an den Tag legt. Bis zu einem gewissen Grad trifft dies sogar zu – schließlich steht

er mit dem Rücken an der Wand –, doch Zornbrecht wäre nicht Zornbrecht, wenn er sich so schnell einschüchtern lassen würde. Während er darauf achtet, dass die Nachrichten von seiner Lethargie und Verzweiflung seine Feinde und Freunde erreicht und diese in Sicherheit wiegt, bemüht er sich insgeheim bereits um Verbündete und bereitet sich vor, seinen Feinden entgegenzutreten, sollte es soweit kommen. Und selbst jetzt noch ist Zornbrecht ein gefährlicher Gegner, der bereit ist, so viele Widersacher wie möglich mit sich zu reißen, sollte er untergehen.

Relativ unbeschadet bleiben bislang der Patriarch Amir Honak und Irschan Perval, die sich bedeckt halten und die Entwicklungen vorerst nur beobachten.

Diese Stimmung, die einem Fass voll Hyailer Feuer gleichkommt, wird einige Monate anhalten. Über den weiteren Verlauf wird in den nächsten Boten berichtet.

Die Wölfin setzt zum Sprung an, Seite 8

Maradas Fest will ein deutliches Signal ihrer wachsenden Macht setzen. Auch Jurga ist nicht entgangen, dass sich in diesem Jahr auch solche Thorwaler nach Uddahjal aufgemacht haben, die zuvor als unentschieden im Streit der Kontrahentinnen galten. Aus diesem Grund hat sie ihre Anhänger in diesem Winter ebenfalls nach Thorwal in die Halle der Obersten Hetleute geladen.

Dass Iskir Ingibjarsson am Gebaren der beiden Hetfrauen nichts Gutes finden kann, liegt nicht allein in seiner Abscheu gegenüber allem begründet, das an ein Königtum erinnern könnte. Im Gegenteil, die Sitte, seine Gefolgsleute zu Ifirns Milde zu bewirten, war früher überall in Thorwal verbreitet.

Aber Iskir kann sich an Gefolgsleuten mit Marada und Jurga nicht messen. Er wittert jedoch die Chance, durch seine strikte Haltung all jene unter Maradas Anhängern zu gewinnen, bei denen seine Kritik über "Königin Marada, deren Treue zu den Werten der Hjalddinger nichts als ein Lippenbekenntnis" sei, auf fruchtbaren Boden fällt. Maradas Raubzug wird sich nicht nach Süden wenden. Vielmehr ist der hohe Norden ihr Ziel. Die ehrgeizige Hetfrau will einen Sieg über die Eishexe Glorana erringen – für ganz Thorwal und auch, um Jurga Trondsdottir endgültig auszustecken. Mehr darüber erfahren Sie in den kommenden **Aventurischen Boten**.

Einzelheiten der Ereignisse in Maradas Halle, die sich zu Ifirns Milde zutragen, können Sie im Abenteuer **Helden einer Saga** miterleben, das jüngst erschienen ist.

Der geneigte Meister kann die dortigen Ereignisse mit diesen aktuellen Informationen würzen und seinen Helden den zusätzlichen Erfolg gönnen, dass Maradas Herferd vermeintlich dank ihres Einsatzes nicht nach Nostria, sondern nach Norden segeln wird.

Überfall auf Ordensgesandtschaft, Seite 12

Das Unglück, das von den meisten schon als bedauerlicher Unfall eingestuft wurde, kann dank der Hinweise einiger furchtloser Abenteurer als das blutige Werk gedungener Mörder entlarvt werden.

Die Hintergründe des Anschlags auf die Ordensdelegation können Sie in Ihrer Spielrunde nachspielen.

Erzmagierin auf der Spur der Magierkriege, Seite 32

In der Tat bricht Prishya (inspiriert durch Funde aus dem Nachlass des bösen Ermagiers Zulipan; nachzuspielen im Abenteuer **Zwischen den Fronten** im Band **Ehrenhändel**) mit einer kleinen Expedition nach Eslamsgrund auf, um ihren unverständlichen Erinnerungsfetzen auf die Spur zu kommen.

Der Gildenrat hatte ihr Gesuch nach Unterstützung abgelehnt – Prishya gilt inzwischen von ihrer Suche nach verlorenem Wissen so besessen, dass man ihr jegliche Vernunft abspricht. So war sie gezwungen, auf eigene Faust nach Geldgebern zu suchen. Mit Hilfe einiger reicher Handelshäuser konnte sie schließlich ein kleines Gefolge anheuern.

Zudem holte sie Vertreter der in tiefer Rivalität gespaltenen Orden der Grauen Stäbe und der Rohalswächter mit ins Boot, die auf mögliche Erkenntnisse aus der Gründungszeit beider Orden nach den Magierkriegen hofften.

Zwar stehen beide magischen Gemeinschaften der Expedition skeptisch gegenüber, doch war keiner der Orden bereit, den jeweiligen Rivalen alleine mit der einst so brillanten Erzmagierin ziehen zu lassen.

Im Abenteuer **Vergessenes Wissen** aus dem gerade erschienenen Band **Sphärenkräfte**, der Anthologie zu **Wege der Magie**, können auch Sie die Geschehnisse während dieser Expedition miterleben.

IN SIGNE SERPENTEM*

*BOSP. 'IM ZEICHEN DER SCHLANGE'

ein Abenteuerszenario in der Wildermark

von Michael Masberg und Uli Lindner

mit Dank an Uta Enners, Martin Lorber, Daniel Simon Richter, Stefan Trautmann und unsere Testspieler auf der Bilstein 2007: Antje Burggräfe, Lars Feddern, Kirstin Melchinger, Tina Reißig und Sven Wedeken sowie Marcus Friedrich, Ralf D. Renz, Christian Rückert und Holger Ruhloff

Das Abenteuer in der Übersicht

Ort: Wildermark und Eslamsgrund

Zeit: Ingerimm 1030 BF

Komplexität (Meister / Spieler): mittel / niedrig

Erfahrung (Helden): Einsteiger bis Erfahren

Stichworte zum Abenteuer: die Intrige eines Adligen aus der Wildermark vor dem Hintergrund der Heimesnacht zu Eslamsgrund.

Das vorliegende Szenario spielt vor dem Hintergrund der Heimesnacht 1030 BF zu Eslamsgrund (siehe **Kasten** auf Seite 21). Die Helden werden Eslamsgrund aber erst im Finale erreichen, denn zuerst führt ihr Weg sie in die Wildermark.

PERSONEN, ORT UND ZEIT

Dem offenen Konzept der Wildermark entsprechend, werden in diesem Szenario nur wichtige Eckpunkte festgelegt. Es spielt in der Zeit vor der Heimesnacht zu Eslamsgrund, also im Ingerimm des Jahres 1030 BF. Die genannten Örtlichkeiten können nach Ihrem Ermessen frei in der Wildermark platziert werden. Das Opfer der Intrige, die die Helden aufdecken werden, ist ein Baron des ehemaligen Darpatien. Sein Name, sein Charakter und sein Lehen können von Ihnen frei bestimmt werden. Im Folgenden werden wir ihn einfach nur als 'der Baron' umschreiben.

Weitere Informationen zu der Wildermark finden Sie in der Spielhilfe **Schild des Reiches** ab Seite 108 und in dem in Kürze erscheinenden Abenteuerband **Von eigenen Gnaden**. Hilfreiche Informationen zu Eslamsgrund und Umgebung liefert Ihnen die Spielhilfe **Herz des Reiches** ab Seite 73, eine Beschreibung und einen Plan der Stadt finden Sie außerdem in dem Abenteuerband **Ehrenhändel** ab Seite 75.

Bündnissen. Einer derjenigen, die von eigenen Gnaden aufsteigen wollen, ist Junker *Firunian Limpurg von Binsböckel*. Schon seit längerem will er seinen Vetter, einen rechtmäßigen Baron des alten Darpatien, aus dem Weg schaffen und dessen Lehen übernehmen.

Nach Jahren der Vorbereitung nutzt er das derzeitige Chaos in der Region: Mit Hilfe einer Bande Gesetzloser, die er um sich geschart hat, lässt er den Baron entführen und in einem Versteck festsetzen (ihn ermorden zu lassen und damit edles Blut eines Verwandten zu vergießen wagt er nicht). Anschließend usurpiert er die vakante Barone und setzt sich selbst als Herrscher ein.

Sein Plan sieht vor, sich für die Region unentbehrlich zu machen und sich in ein günstiges Licht zu stellen, um letztlich tatsächlich legitimiert zu werden (wer immer in Zukunft über das Land herrschen mag). Er lässt die Räuberbande in seinen Diensten Überfälle durchführen, um die eigene Kasse zu füllen. Das geraubte Gold will er zu großen Teilen auf der Heimesnacht spenden und sich damit als Wohltäter inszenieren. Das weitere Schurkenstück Firunians sieht vor, dass seine Räuber später die Spendenzüge überfallen.

Einer jedoch ist misstrauisch: Junker *Victor von Schlangenfurt*, der schon länger mit Firunian in Fehde steht, will den Gerüchten über das Verschwinden des Barons nachgehen. Firunian fasst einen perfiden Plan, den Widersacher auszuschalten: Er lässt seine Räuber die Überfälle und weitere Gräueltaten im Wappen von Schlangenfurt durchführen (eine schwarze Schlange auf Blau, die den Schurken bald den Namen 'Schlangenbrut' einbringt), um den Junker in Misskredit zu bringen. Auf der Heimesnacht plant Firunian, die angeblichen Untaten Victorans offen anzuklagen.

DAS ABENTEUER IN KÜRZE

Ein Opfer der Überfälle von Firunians Bande ist der Draconiter-Abt *Perval Groterian*. Dieser beauftragt die Helden, der Spur der Bande zu folgen und die Hintermänner ans Licht zu bringen, die vor Übergriffen

auf Geweihte nicht zurückschrecken. Die Suche führt die Helden in die Wildermark und zu Junker Victoran, den ein Leiden ans Bett fesselt. Firunian hat ihn vergiften lassen, damit er nicht nach Eslamsgrund reisen und somit seine Pläne gefährden kann. Die Hinweise verraten schließlich das Versteck der Bande. Die Helden können die Räuber ausschalten und den Baron befreien. An seiner Seite reisen sie nach Eslamsgrund und klagen mit Pervals Unterstützung Firunian an.

DER EINSTIEG INS ABENTEUER

Das Abenteuer beginnt wahlweise an der Reichsstraße von Perricum nach Gareth oder von Baliho nach Gareth. Präzeptor Perval befindet sich auf dem Weg von seinem Hort (oder von einem Besuch im Moosgrunder Hort) mit einem Zwischenhalt in Gareth nach Eslamsgrund, um dort an der Heimesnacht teilzunehmen, als er gemeinsam mit seiner Bedeckung und einem Händler, der auf dem gleichen Weg reist, von der Schlangengrube überfallen wird. Die Tempelgardisten *Joost Ulmensen* und *Thorhalla Fjølarnsdottir* können die Räuber zwar in die Flucht schlagen, aufgrund der Verletzten ist an eine Verfolgung aber nicht zu denken. Perval schickt Joost zum nächsten Wehrhof, um die Ankunft der Verwundeten vorzubereiten. Dort trifft der Draconiter auf die Helden, die sich hier gerade zur mittäglichen Rast eingefunden haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr genießt den späten Frühlingstag, als plötzlich ein einzelner Reiter durch das Tor prescht. Er trägt eine Robe in Grün und Gold, und darüber eine orange Schärpe mit goldener Ähre. Am Saum der Robe entdeckt ihr eine aufgestickte Schlange, die sich um eine Schriftrolle windet. Der Mann wirbelt den Kopf herum, dass sein schwarzer Pferdeschwanz wie eine Peitsche durch die Luft knallt. "Im Namen aller Heiligen", ruft er. "Wir haben Verletzte!"

Erst jetzt fällt euch seine blutige Beinwunde auf, in der noch ein Pfeil steckt.

ABENTEUERHINTERGRUND

Die Wildermark ist ein chaotischer Flickenteppich von Kleinstherrschaften selbsternannter Kriegsfürsten und wechselnden

◆ *Götter/Kulte* oder *Heraldik* +4: An seiner Gewandung ist der Reiter als Mitglied des Heiligen Drachenordens zu erkennen, einem Orden der Hesinde-Kirche (siehe *Wege der Götter*, Seite 89f.). Bei mindestens 3 TaP* kann der Held zudem erkennen, dass Joost dem profanen Zweig des Ordens angehört. (Mit denselben TaP* ist Perval später als geweihtes Ordensmitglied und zudem als Abt eines Hortes zu erkennen.)

◆ Die Schärpe hingegen vereint die Farbe Travias mit der Ähre Peraines und gilt als Pilgerzeichen des Dreischwesternordens. Joost will sich kaum helfen lassen, sondern verweist auf die, die noch kommen. In hastigen Worten berichtet er von einem Überfall und wie viele Verletzte zu erwarten sind. Dann drängt er darauf, alles für die Ankunft der Verwundeten vorzubereiten. Tatsächlich rollt bald die Kutsche des Händlers heran. Begleitet wird sie von Perval und Thoralla, die nebenher reiten. Den Händler und zwei seiner drei Begleiter hat es schwer erwischt (einem steckt ein Bolzen im Bauch), aber auch die Draconiter tragen frische Wunden.

Hier können die Heiler unter den Helden ihr Können beweisen, wobei die Draconiter so lange alle Hilfe von sich weisen, bis den anderen geholfen wurde.

DER AUFTRAG DES ABTES

Perval wird jene, die sich selbstlos um die Verwundeten kümmern, zur Seite nehmen. Er erzählt ihnen von dem Überfall und verbindet seinen Bericht mit einer Bitte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Wir waren auf dem Weg nach Eslamsgrund zur Heimesnacht, als wir überfallen wurden. Nicht nur, dass diese Schurken einen Überfall auf Götterdiener wagen, sie schrecken auch vor dem Zeichen unserer Pilgerfahrt nicht zurück.

Mit dem Ende der Ordnung in Darpatien geht ein unsäglicher moralischer Verfall einher. Ich will diese Bande ausgeschaltet wissen. Und ich muss wissen, ob jemand Mächtigeres hinter ihnen steht.

Ich brauche seinen Namen und Beweise über sein Wirken. Meine Weiterreise duldet keinen Aufschub, aber ich werde euch in Eslamsgrund erwarten.”

Des Weiteren bittet Perval die Helden, Eindrücke über die Wildermark zu sammeln. Die Erfahrungsberichte will er nutzen, “um den eitlen Adel in Eslamsgrund zur nötigen Hilfe zu bewegen”. Neben dem Dank des Abtes werden jedem Helden 10 Dukaten versprochen.

Folgende Informationen kann Perval den Helden über den Überfall geben:

◆ Die Räuber hatten in einem kleinen Waldstück einen Hinterhalt gelegt. Sie schossen erst mit Armbrüsten auf die Reissenden und stürmten dann vor.

◆ Es muss sich um etwa ein Dutzend Angreifer gehandelt haben. Sie trugen keine einheitliche Ausrüstung, und diese war teils in schlechten Zustand. Allerdings hatten alle das gleiche Wappen auf der Brust: eine schwarze Schlange auf blauem Grund. (Sie können es den Helden an dieser Stelle einfach machen und sie das Wappen mit einer gelungenen *Heraldik*-Probe dem Junker von Schlangenfurt zuordnen lassen. Allerdings sollte dies nur adligen Helden gelingen, die sich sehr gut im ehemaligen Darpatien auskennen.)

◆ Die Angegriffenen leisteten starken Widerstand. Thorhalla tötete gar einen der Räuber, als ihn ihr Kampfstab am Kehlkopf traf. Bald flüchteten die Schurken in den Wald. (*Kriegskunst*: Das Verhalten scheint trotzdem seltsam, denn außer ein paar Leute zu verletzen haben die Räuber nichts erreicht.)

AM ORT DER TAT

Wenn die Helden sich beeilen, können sie zu Pferd innerhalb von einer Stunde den Ort des Überfalls erreichen. Die Straße führt hier durch ein Waldstück, dessen Bäume dicht und bedrohlich zu beiden Seiten aufragen. Es sind deutliche Kampfspuren zu entdecken und am Wegesrand liegt tatsächlich eine Leiche. Die Draconiter haben sie in Sorge um die Verwundeten liegen gelassen und keiner seiner Kumpanen scheint sich um den Toten gekümmert zu haben.

UNTERSUCHUNG DES TOTEN

◆ Der Tote trägt einen speckigen Lederharnisch und auch der Rest seiner Kleidung ist in keinem guten Zustand. Sein Säbel ist schlecht gepflegt und der Rost nagt bereits an dem Metall. Auf dem Harnisch wurde ein Schlangensymbol aufgestickt.

◆ *Anatomie* oder *Heilkunde Wunden*: Nach einem heftigen Treffer am Kehlkopf ist der Räuber erstickt.

◆ *Schneidern* oder *Stoffe Färben*: Das aufgestickte Wappen stammt nicht von einem anderen Wappenrock, sondern scheint (mit nicht viel Geschick) für diesen Zweck hergestellt worden zu sein.

DIE SPURAUFNEMMEN

Eine Gruppe von etwa einem Dutzend Leuten hinterlässt Spuren – gerade im Wald und später auch im sanft geschwungenen Hügelland. Mit einer *Fährtsuchen*-Probe +3, die der führende Held jede Stunde neu ablegen muss, können die Helden der Räuberbande folgen (jede misslungene Probe erschwert die Folgeprobe um 3 Punkte). Allerdings legen die Räuber Wert darauf,

Verfolger abzuschütteln, und so führt der ‘Ghul’ (siehe Seite 22) seine Bande schon einmal im Kreis, durch Wasserläufe oder das Unterholz hindurch – an solchen Stellen können Sie die *Fährtsuchen*-Probe weiter erschweren oder die Helden die Spur verlieren lassen. Um den Schurken einen weiteren Vorsprung zu geben – denn tatsächlich sollen sie erst einmal entkommen und die Helden tiefer in die Wildermark führen –, fängt es nach ein paar Stunden an zu regnen. Dennoch gibt es andere Spuren, die die Helden schließlich zum Ziel führen werden.

DIE SUCHE IN DER WILDERMARK

Auch wenn die Helden die Fährte verlieren, stoßen sie bald auf andere Spuren der Schlangenbrut. Der Ghul hat auf dem Hinweg eine Schneise von Verwüstungen und Gräueltaten hinterlassen. Orte, wo er mit starker Gegenwehr rechnen musste, wurden jedoch gemieden. Die Verbrechen wirken willkürlich und folgen keinem Muster – manchmal sind sie nur kurze Überfälle ohne größeren Schaden. Stets bleiben Zeugen zurück, die das Wappen von Schlangenfurt beschreiben können. Den Helden dürfte dabei auffallen, dass es aus Sicht einer Räuberbande nicht sinnvoll sein kann, derart aufzufallen.

Auf dem Rückweg hält sich der Ghul nicht mit Schandtaten auf und wählt abgelegene Wege. Dennoch können sich die Helden an den grausamen Zeugnissen der Verbrechen entlang bis in die von Ihnen festgelegte Baronie bewegen, wobei die Hinweise immer deutlicher auf den Junker von Schlangenfurt als Hintermann verweisen.

EINDRÜCKE

Folgende Spielszenen können Sie nutzen, um die Atmosphäre der Wildermark erlebbar zu machen und Spuren der Schlangenbrut zu legen. Weitere Anregungen finden Sie zudem in dem Artikel *Im Zeichen der Schlange* auf Seite 32.

◆ Hinter einem Hügel steigt Rauch auf. Dann erscheint auf der Kuppe eine kleine Gestalt, die in ungelungenen Bewegungen voranschreitet. Es handelt sich um ein verstörtes Mädchen, das mit ansehen musste, wie die Schlangenbrut den elterlichen Hof anzündete und Bewohner und Vieh abschlachtete, ehe sie weiterzog. Das Mädchen wurde entdeckt, aber vom Ghul, der sie mit “kalten Lippen” küsste, als Zeugin am Leben gelassen. Am abgebrannten Hof können sich die Helden einen Eindruck von den Gräueltaten machen. Aus dem traumatisierten Mädchen sind Informationen nur vorsichtig zu gewinnen, hier ist neben *Menschenkenntnis* und *Heilkunde Seele* vor allem einfühlsames Rollenspiel gefragt.

◆ Schollenflüchtige Bauern versuchen sich vor den Helden zu verstecken, da sie Verfolgung und Strafe fürchten. Wenn die Helden ihr Vertrauen gewinnen können, berichten sie von den chaotischen Zuständen in der Wildermark. Zudem haben sie von einer Gruppe von "Schlangenkultisten" gehört, die tief in den darpatischen Wäldern ihren Götzen, eine alles verschlingende, einäugige Riesennatter, verehren und gefangene Menschen als Blutopfer darbringen.

◆ Eine von der Schlangenbrut überfallene Händlerin liegt verletzt bei ihrem zerstörten Wagen. Sie erzählt, dass sie den Räubern Wegzoll und gar ihre ganzen Waren geboten habe, wenn man sie nur verschone. Ein leichenblasser Kerl habe aber ihren beiden Knechten kaltblütig die Kehlen aufgeschlitzt und auch sie selbst danach übel verprügelt. "Hier herrscht die Schlange, lass das jeden wissen", habe er anschließend noch gesagt, ehe er weiterzog.

◆ Einige an der Gilbe Erkrankte kreuzen den Weg der Gruppe. Die in Lumpen gehüllten Gestalten sind furchtbar anzuschauen und selbst die Räuber haben einen großen Bogen um sie gemacht. Dadurch können die Verzweifelten aber wertvolle Informationen über den Weg der Schlangenbrut geben, wenn man es wagt, sich ihnen zu nähern.

WEITERE BEGEGNUNGEN

◆ Pilger sind auf dem Weg nach Rommily, wo "die gütige Mutter Travia ihr Heiliges Reich auf Dere errichtet hat".

◆ Ein Händler warnt vor der Ruinenstadt Wehrheim, in der tagsüber das Schwert und nachts die ruhelosen Seelen regieren.

◆ Der draufgängerische Ritter *Xandros von Rabenmund* (dunkles Kraushaar und Adlernase, trägt Gareth-Platte und kämpft mit einem Morgenstern; siehe **Ehrenhändel 10**) macht mit seinen Waffenknechten Jagd auf einen Oger, der in der Gegend wütet. Wenn die Helden ihm helfen, können sie ihn als Gefährten für ihre Queste gewinnen.

◆ Die vermeintlich tote Altbaronin *Adara von Echsmoos*, Mutter des Barons von Echsmoos und derzeitigen Kriegsherren der Baernfarn-Ebene (siehe **Von eigenen Gnaden**), hat den Wehrgasthof *Schönblick* besetzt. Sie lebt in dem Glauben, dass das Zeitenende angebrochen ist, und will ihre letzten Tage im Rausch verbringen. Mit ihrem Gold unterhält sie Söldner und (Lust-)Diener. Man kennt sie nur als die 'Edle Frau von Schönblick', ihre Herkunft spielt

für sie keine Rolle mehr. Sie kann wenig berichten, denn für mehr als ihren Rausch interessiert sie sich nicht mehr – wohl aber für gutgebaute oder exotische Helden.

◆ Einige kaiserliche Deserteure haben sich von ihrem Banner entfernt. Sie sind von dem Kampf gegen die Kriegsfürsten und von der Ablehnung der Bevölkerung ermüdet und wollen sich in ihre Heimat durchschlagen. Kurz darauf treffen die Helden auf einen Suchtrupp, der die Fahnenflüchtigen ihrer Strafe (dem Tod durch den Strick) zuführen möchte. Verraten sie die verzweifelten Männer und Frauen, oder schicken sie den Trupp in eine andere Richtung?



◆ Die Fährte der Schlangenbrut kreuzt einen Weiher, an dem sich ein Schwarm Drachenlibellen (*Zoo-Botanica Aventurica 170*) niedergelassen hat. Nehmen die Helden einen Umweg in Kauf, oder nähern sie sich den im Sommer unerwartet aggressiven Tieren?

ALLGEMEINE GERÜCHTE

● In Wutzenwald geht ein Geweihtenschlächter um und hält einen hohen Perainne-Priester gefangen (unwahr; siehe **Schild des Reiches 119**).

● Ein grausamer Schatten geht um, der den Menschen das Mark aus den Knochen saugt (teilweise wahr, es handelt sich hierbei um den Finstern; siehe **AB 126**).

● Mancher Teil der Bevölkerung sieht in der Reichsarmee die wahre Plage für das Land und verteidigt die Kriegsfürsten, die als einzige die Ordnung aufrecht halten (Ansichtssache).

● Die Drachenmeisterin hat die Gebeine des Totendrachen von Warunk erweckt und reitet auf ihnen durch das Land (sehr ungenau; tatsächlich hat eine Kriegsfürstin einen Höhlendrachen unter ihren Willen gezwungen).

● Answin von Rabenmund ist von den Toten auferstanden und bringt dem Land

Frieden (nicht wahr; allerdings behauptet sich der gleichnamige Enkel des Rabenkaisers als Kriegsfürst und sieht sich schon als den neuen Fürsten Darpatis).

WICHTIGE HINWEISE

◆ Immer wieder können Sie auch Gerüchte über den Baron einstreuen. Je nach Quelle heißt es, er sei verschwunden / zum Feind (wer immer das ist) übergelaufen / vom Finstern geholt worden / in das Horasreich geflüchtet / beim Rahjaakt vom Schlagfluss getroffen worden.

◆ Im Zuge dessen sollte zumindest einmal der Name Firunian Limpurg von Binsböckel fallen, der die Geschicke der vakanten Baronie leitet, bis die Ord-

nung wiederhergestellt ist und ein legitimer Fürst (oder die Kaiserin selbst) die Herrschaftsverhältnisse ordnet.

◆ Je näher die Helden der Baronie kommen, desto eher treffen sie auf Leute, die das Wappen zuordnen können. Diese Leute bringen dann bald auch die Schlangenbrut in direkten Bezug mit dem Junker von Schlangenfurt. Adlige vertreten je nach Charakter die Meinung, dass der Junker es richtig macht und die Sache selbst in die Hand nimmt oder dass er zu einem Übel werden könnte, das man im Auge behalten muss – aber: "Solange er meine Länder nicht belangt, habe ich dringendere Probleme."

SCHLANGENFURT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit Stunden folgt ihr dem kleinen Fluss durch den Wald, als dieser sich plötzlich öffnet und den Blick auf eine trutzige Wehrburg freigibt, die von einem kleinen Hügel aus über eine seichte Furt wacht. Im Schutz der Burg haben sich einige Bauernkaten versammelt. Von den Zinnen der Mauern seht ihr ein bekanntes Wappen flattern: auf blauem Grund die schwarze Schlange.

Die Helden haben Schlangenfurt erreicht, den Sitz des vermeintlichen Schurken. Ihr weiteres Vorgehen hängt stark von den Planungen und Verdächtigungen Ihrer Spielrunde ab, bereiten Sie sich daher auf unterschiedliche Pläne vor: Vom unbemerkten Eindringen über ungezwungene Anfragen bis hin zum offenen Angriff ist alles denkbar. Ziehen Sie die nachfolgenden Informationen zu Rate, um auf die Einfälle Ihrer Spieler reagieren zu können.

DORF UND BURG

Das Dorf *Schlangenfurt* beherbergt in acht Hütten etwa 50 Einwohner, die von Ackerbau und Viehzucht leben und sich im Falle eines Angriffs in die Burg zurückziehen. Die Helden können sie als götterfürchtige Menschen mit großen Vertrauen in ihren Junker kennen lernen. Vorwürfe gegen ihn weisen sie vehement zurück, falls sie nicht aus Angst vor den Helden lieber schweigen. Neben Junker Victoran (siehe Seite 22) wohnen auf der Burg der Kastellan *Orelia Garbelsen* (*997 BF, ängstlich und duckmäuserisch), Weibelin *Niam Rogel* (*1006, misstraut den Helden, griesgrämig), vier Wachen und acht Diener. Fremden gegenüber ist man in der Wildermark generell misstrauisch, dennoch können die Helden mit der richtigen Reputation oder einem guten Vorwand leicht in die Burg gelangen.

INFORMATIONEN IN SCHLANGENFURT

● Auch in Schlangenfurt hat man schon von den Umtrieben der Schlangenbrut gehört. In der Burg fürchtet man, dass jemand das Zeichen des Junkers benutzt, um ihn in Verruf zu bringen. Der Junker wollte selbst schon tätig werden, ein Schreiben an die Reichsarmee blieb jedoch ohne Antwort. Auch sonst ist es Victoran bisher nicht gelungen, mit seinen bescheidenen Geldmitteln jemanden zu finden, der dem Spuk ein Ende bereitet.

● Weibelin Niam vermutet das Lager der Räuber irgendwo in einem schwer zugänglichen Gebiet der Baronie, das nicht allzu weit von den meisten Überfällen entfernt liegt, wie sie den Helden mitteilt. (Legen Sie hier ein entsprechendes Gebiet je nach gewählter Baronie fest.)

● Junker Victoran ist seit gut einer Woche von einer schweren Krankheit ans Bett gefesselt. Leider gibt es keinen Heiler mit profunden Kenntnissen in Schlangenfurt. Orelia lässt Victoran regelmäßig zur Ader, um die "Mishkhara-Tierchen aus dem Blut zu waschen". Die Symptome Victorans (blasse Haut, Übelkeit, Ohnmacht und Kopfschmerzen) könnten auf Blutarmut schließen lassen (*Heilkunde Krankheiten* +3) – der Aderlass ist hier wahrlich die schlechteste Methode zur Heilung, Ruhe und gute Ernährung indes lassen ihn über die nächsten Tage genesen.

● Tatsächlich ist der Junker mit einem Absud des Hexenpilzes (Giftstufe 5; *Zoo-Botanica Aventurica* 221) vergiftet worden. Mit einer *Heilkunde Gift*-Probe +5 können die Helden das herausfinden und ihn gegebenenfalls mit ihren Möglichkeiten heilen.

● Victoran macht sich Sorgen um seinen verschwundenen Lehnsherren, den Baron, kann aber keine weiteren Informationen liefern. Er hat Junker Firunian, einen Vetter des Barons, in Verdacht, der nicht im besten Verhältnis zu dem Verschwundenen stand, konnte diesem aber nichts nachweisen.

● Vor ein paar Wochen war Firunian zu Besuch. Er hat die Verwaltung der vakanten Baronie übernommen und versucht, sich mit Victoran gut zu stellen. Dieser glaubte ihm jedoch nicht und beschuldigte ihn offen, den rechtmäßigen Baron ausgeschaltet zu haben, worauf Firunian wutentbrannt davonritt.

● Vor kurzem schickte er zur 'Aussöhnung' einen guten Wein als Geschenk. Wenn die Helden nachfragen: Der genussüchtige Victoran hat ihn bereits gekostet, kurz bevor er 'krank' wurde. Sollten die Helden den Flascheninhalt untersuchen – es gibt noch Reste –, stoßen sie auf Spuren des Giftes (*Alchimie* +3 oder *Pflanzenkunde* +5).

● Kastellan Orelia hat gehört, Junker Firunian wolle zur Heimesnacht nach Es-lamsgrund reisen.

Die Helden können Victorans Aussagen mit Magie und Liturgien überprüfen oder ihm schlicht glauben (*Menschenkenntnis*). Er wird die Helden bitten, auch in seinem Namen nach den Bande und ihre Auftraggeber zu suchen, da er um seinen Ruf und sein Leben fürchtet, sollte man der Intrige Glauben schenken.

DIE WEITERE SUCHE

Nach der Begegnung mit dem Junker von Schlangenfurt können Sie den Helden die entscheidenden Hinweise liefern, die zur Schlangenbrut führen. Ihr Versteck verbirgt sich in einem schwer zugänglichen Wald am Rand der Baronie, um den sich allerlei Gerüchte ranken. Nachfolgend finden Sie ein paar Anregungen, die Sie verwenden können.

◆ Ein Köhlermädchen erzählt den Helden von einer Spukruine, die sich an der dunkelsten Stelle des Forstes erhebt und in dem der Geist eines Vampirfürsten umgeht, der von den Sonnenkaisern dort verbrannt wurde.

◆ In dem Wald hauste bis vor kurzem ein wütender Oger, der eine wahre Plage gewesen ist; seit Wochen hat man jedoch nichts mehr von ihm gehört. (Kein Wunder: Die Schlangenbrut hat sich des gefräßigen

Nachbarn entledigt. Um die Helden in den Wald zu führen, kann es sich dabei um den Oger handeln, den Ritter Xandros sucht. Alternativ kann der – für seine Art gerissene – Oger sich auf einen Handel mit dem Ghul eingelassen haben und bei einer sehr kampfstarken Heldengruppe als zusätzlicher Gegner im Finale auftreten.)

◆ Ein Jäger hat sich weit vorgewagt und ist zufällig auf das Versteck der Bande gestoßen. Er wurde entdeckt und verfolgt. Die Häscher streckten ihn nieder, waren aber unvorsichtig: Der Mann liegt im Sterben, wenn die Helden ihn finden, kann aber gerettet werden und von dem Versteck berichten.

◆ Einfaches Volk redet von einem unheimlichen Schlangenkult, der sich im Wald niedergelassen haben soll.

◆ Die Helden können auf einige im Wald versteckte Hütten treffen, in denen Schollenflüchtige ein neues Heim gefunden haben. Dieser Ort wird von den Räufern benutzt, um Teile ihrer Beute an einen Weidener Hehler zu verkaufen, indem sie das Diebesgut einfach im Ort deponieren und später das von dem Händler zurückgelassene Geld holen. Die Bauern hingegen werden durch puren Terror zum Parieren gebracht. Sollten die Helden auf den Weiler treffen, können sie vielleicht zwei der Räuber bei der Deponierung der jüngsten Beute aufgreifen und von ihnen den Aufenthaltsort der Bande herausfinden.

◆ Wenn die Helden keine Möglichkeit haben, Junker Victoran von seiner Vergiftung zu heilen, können Sie den Druiden *Kunwulf* einführen. Dieser wohnt in dem Wald und schuldet Schlangenfurter noch einen Gefallen. Die Suche nach dem Druiden ist schwierig und nur erfolgreich, wenn er beschließt, sich den Helden zu offenbaren. Er weiß um die Eindringlinge in 'seinem' Wald und ist nur bereit, Victoran zu helfen, wenn die Helden diese vertreiben.

◆ Sollten die Helden jetzt schon den Sitz Junker Firunians aufsuchen wollen, werden sie dort nur unter einem überzeugenden Vorwand eingelassen. Der Junker ist in der Tat nicht anwesend, vom verschwundenen Baron oder der Krankheit Victorans weiß dort angeblich niemand. Dies ist also tatsächlich derzeit ein totes Ende bei den Nachforschungen der Helden. Zu einem späteren Zeitpunkt mag dies jedoch anders aussehen.

DAS VERSTECK DER BANDE

Tief im Wald erhebt sich auf einem flachen Hügel neben einem ausgetrockneten Bach die Ruine eines vor langer Zeit ausgebrannten Wehrturms. Der Turm hat drei Stockwerke (von denen die beiden oberen verfallen sind) und ein rundes Fundament. In

den Hügel ist ein Keller geschlagen, in dem die Bande neben jüngst erbeuteten Schätzen und Vorräten auch den gefangenen Baron versteckt hat.

Die Ausgestaltung des Finales überlassen wir Ihnen. Stärke und Anzahl der Gegner sollten Sie von der Kampfkraft und dem Einfallsreichtum Ihrer Helden abhängig machen. Die Schlangenbrut umfasst etwa ein Dutzend Personen, von denen einzelne aber auch 'außer Haus' sein können (etwa weil ein Grüppchen in der Gegend patrouilliert oder neue Beute zu dem Besitz Firunians beziehungsweise dem Umschlagplatz im Wald transportiert). Der Ghul wird schweigend bis zu seinem Tod kämpfen (und sich vorrangig dem würdigsten, also besten Kämpfer der Runde stellen) und wortlos sein Leben aushauchen. Andere Räuber lassen sich jedoch festsetzen und befragen. Die Gefangenen reagieren je nach Charakter unterschiedlich: Manche wissen, dass nur der Strick auf sie wartet, und verspotten die Helden, andere versuchen ihr Leben zu retten oder einzelne bereuen die Schandtaten und gestehen nach dem Tod ihres Anführers voller Reue.

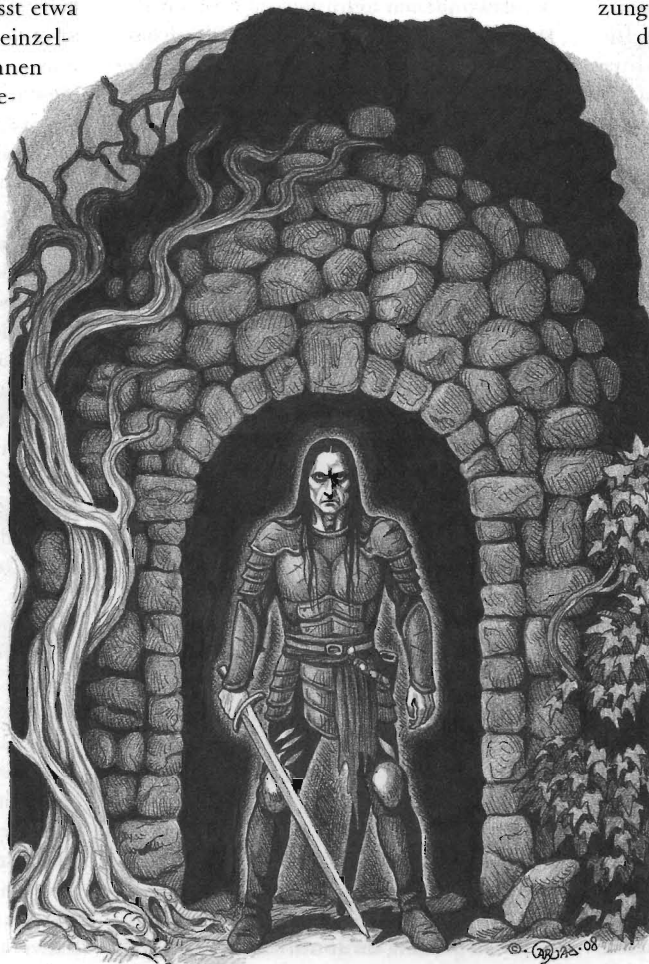
So können Sie auch dem 'Schwertfutter' Individualität verleihen, die Sie ebenfalls in die Beschreibung einfließen lassen können. ("Der sommersprossige Knaabe", "die hinkende Vettel", "der polternd lachende Dicke" und andere sind geeignete Archetypen, um den Gegnern Gesicht und Charakter zu geben.)

gen Firunian aussagen, sind aber natürlich nur bedingt glaubwürdige Zeugen.

◆ Der vergiftete Wein von Schlangenfurt ist ebenfalls ein Indiz, das gegen Firunian spricht.

◆ Einige verbliebene Beutestücke können die Taten der Schlangenbrut belegen.

◆ Wenn die Helden auf die Idee kommen,



den Sitz des Junkers zu durchsuchen, können Sie ihnen dafür Zeit einräumen. Diese Episode des Abenteuers überlassen wir in der Ausgestaltung völlig Ihnen. Je nach Geschmack können Sie es den Helden sehr schwer machen, da Firunian selbst zwar in Eslamsgrund weilt, aber Getreue zurückgelassen hat, die es nicht ohne Weiteres zulassen werden, dass man im Besitz des Junkers herumschnüffelt. Je nach der Stärke des Hausmacht des Junkers müssen die Helden vielleicht sogar erst Verbündete gewinnen, um gegen ihn vorgehen zu können. Hierzu ist von kaiserlichen Kräften unter dem rechtschaffenden Leutnant *Wulfhelm von Oppstein* über mit dem Binsböckler verfehdede Adlige bis hin zu Kriegsfürsten, die auf Gewinn hoffen, alles denkbar. Wenn die Helden erfolgreich sind, fallen ihnen tatsächlich Dokumente (oder mit gefangenen Vertrauten der Schurken eventuell weitere Zeugen) in die Hände, die das falsche Spiel des Junkers belegen.

NACH ESLAMSGRUND

Mit dem entführten Baron und den nötigen Informationen im Gepäck machen sich die Helden auf den Weg nach Eslamsgrund. In Gareth können sie in der Mada-burg (**Herz des Reiches 95**) einkehren und von den dortigen Draconitern Unterstützung erhalten (in Form von geliehenen Pferden oder einer schnellen Kutsche) –

Perval hat seine Ordensbrüder und -schwestern informiert.

Nach den Erlebnissen in der Wildermark sollten Sie vor allem den Wandel der Regionen beschreiben: Nur wenige Tagesreisen von der kriegsgebeutelten Grenzmark entfernt liegt das goldene Herz des Reiches, Gegend wie Menschen werden freundlicher. Unterwegs können den Helden andere Reisende begegnen, die auf der Weg zur Heimesnacht sind.

Für die Ausgestaltung der Reise in die Grafenstadt an der Grenze der beiden Kaiserreiche können Sie auf Informationen aus den Spielhilfen **Schild des Reiches** und **Herz des Reiches** zurückgreifen. In letzterer finden Sie auch eine Beschreibung der Stadt, ebenso (ausführlicher und mitsamt Karte) in der Anthologie **Ehrenhändel**.

Junker Firunian hat Eslamsgrund längst schon erreicht und ist als Gast des Grafen für die Helden vorerst nicht erreichbar. Allerdings lässt sich Perval bald finden.

Der Präzeptor hört sich die Geschichte der Helden und des Barons schweigend und aufmerksam an. Anschließend gibt er die Anweisung, den Baron versteckt zu

halten und mit der Anklage bis zur Spendensammlung zu warten.

DIE HEIMESNACHT ZU ESLAMSGRUND

Vom 30. Ingerimm bis zum 2. Peraine 1030 BF hat der Dreischwesternorden (siehe **AB 124** sowie **Wege der Götter 124**) nach Eslamsgrund geladen, um dort die Heimesnacht zum Sieg der Götterordnung und Geborgenheit zu feiern.

Damit einher geht das Sammeln von Spenden und Gaben, die samt und sonders den gebeutelten Grenzmarken zugute kommen sollen. Nicht nur Dukaten werden nach Eslamsgrund geführt, auch Werkzeuge, Waffen oder ganze Rinderherden.

Die Spender versuchen nicht nur zu helfen, sondern sich auch in Szene zu setzen, alte Kontrahenten auszustechen oder fragwürdige Politik zu betreiben.

DER GEFANGENE

Im Keller des Turmes finden Sie schließlich den gefangenen Baron. Da er seit vielen Wochen festgehalten wird, ist sein Zustand erbärmlich. Auch wenn Firunian davor zurückschreckte, eine Mitglied seiner Familie zu töten, hat das den Gefangenen nicht vor den üblen Scherzen der Räuber bewahrt.

Er kann sich kaum auf den Beinen halten und sein Körper ist von zahlreichen Blessuren übersät.

BEWEISE

◆ Der Baron kann seinen Vetter beschuldigen und kennt dessen Pläne, denn Firunian hat sie dem Gefangenen erzählt und ihn verhöhnt, als er ihn besucht hat, um die Lage des geheimen Familienschatzes zu erfahren.

◆ Gefangene Räuber können ebenfalls ge-

Für die Dauer des Heimesnachts sowie An- und Abreise gilt das Heilige Gastrecht der Mutter Travia, unter dem alle Streitigkeiten ruhen. Teilnehmer der Heimesnacht sind an orangefarbenen Schärpen mit goldener Ährenstickerei zu erkennen.

Zur Heimesnacht findet für die ritterlichen Gäste auch ein Turnier statt, das der Graf von Eslamsgrund ausrichtet. Wenn kein ritterlicher Held das Turnier für sich entscheiden kann, wird der Weidener Baron *Thûan Firnbold von Erlbach zu Schwarzenstein* den Sieg davontragen, der 1025 BF den großen Goblinhäuptling *Gragh Krigscha* im Duell tötete (AB 95).

SPENDENDE HELDEN

Es steht den Helden frei, auf der Heimesnacht ebenfalls eine Spende an den Dreischwesternorden zu übergeben. Wenn die Helden dies nicht nur als Verpflichtung sehen, sondern die Spende aus wirklicher Überzeugung leisten, können Sie ihnen in einem späteren Abenteuer ein kleines Wunder zugestehen, das für die Göttinnen Travia, Perraine und Tsa stimmig ist.

DIE HEIMESNACHT

Die kirchliche Veranstaltung der drei Kirchen von Perraine, Travia und Tsa findet in der Grafenburg unter der Schirmherrschaft von Graf *Siegeshart von Ehrenstein* (**Herz des Reiches** 173) statt. Perval hält die Helden und den unter einem Mantel verborgenen Baron in seiner Nähe. Er will warten, bis Junker Firunian seine Spende übergibt, um dann in Aktion zu treten. Mit den Helden spricht er ab, als Ankläger aufzutreten und ihnen dann das Wort zu überlassen.

Beschreiben Sie bis dahin das Treiben auf der Heimesnacht: Vertreter aller (auch abtrünniger) Provinzen des Raulschen Reiches sind anwesend, dazu Abgesandte anderer Reiche und der Kirchen sowie Einzelpersonen. Manche Spenden haben symbolischen Charakter, andere sind protzig (auch, um Konkurrenten im Angesicht der Kirchen blass vor Neid werden zu lassen).

◆ Neben Dukaten und Silberstücken werden vorrangig Ackergäule und Pflugscharen gespendet, um das Land bestellen zu können.

◆ Die Weidener Grafschaft Baliho überbringt vier Rösser der Heiligen Herde zu Menzheim (**Schild des Reiches** 70).

◆ Fürst *Blasius vom Eberstamm* (**Am Großen Fluss** 187) und Graf *Wilbur vom See* (ebenda, Seite 188) übertragen den Kurort Gôrmel östlich des Angbarer Sees dem Dreischwesternorden.

◆ Für Aufregung unter den rohajatreuen Anwesenden sorgen die Gesandten des 'Freien Königreiches Albernia' sowie die Vertreter Almadas, die ihre Gaben im Namen des "wahren Kaisers" überbringen. Der Dreischwesternorden erstickt die politischen Diskussionen im Keim und nimmt die dargebrachten Geschenke dankbar an.

◆ Später am Abend findet eine Versteigerung statt, deren Erlös an den Dreischwesternorden geht. Versteigert werden unter anderem die von Fürst Blasius von Eberstamm bei seinem letzten Turnier getragenen Sporen, ein Wappenrock Avon Nordfalks, ein (angeblicher) Ring von Nahemas Kettenhemd und das durchschimmernde Jäckchen der mehrmaligen Geliebten der Göttin Yasinthe von Tuzak.

Sie können diese Szenen nutzen, um auch hochrangigen Meisterpersonen einen kleinen Gastauftritt zu widmen oder (oberflächliche) Einblicke in Feindschaften und politische Fehden zu geben (Anregungen liefern die entsprechenden Regionalspielhilfen).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich drängt sich Junker Firunian von Binsböckel nach vorne. Er tritt vor die Geweihten der gütigen Götter und hält einen schweren Samtbeutel in die Höhe. Einmal dreht er sich zu allen Seiten.

"Aus der Baronie [*Name der Baronie*]: 300 Dukaten als Gabe an die Heiligen Kirchen. Wir selbst sehen täglich das Leid der Grenzmarken mit Unseren eigenen Augen und wollen im Schulterchluss Unseren Besitz teilen mit den Nachbarn."

Gerade als er den Beutel auf den Gabentisch legen möchte und ein Raunen durch die Menge geht, schreitet Perval ein: "Im Namen des Heiligen Argelion: Ich kann dieses Possenspiel nicht länger mit ansehen! Befleckt diese Spenden nicht mit dem Blut Unschuldiger."

Sofort macht sich Unruhe bei den Zuschauern breit.

"Junker Firunian Limpurg von Binsböckel: Ich klage Euch an! Des Hochmutes, des Raubes und des Mordes!"

Der Geweihte des Travia braucht lange, um die aufbrausenden Stimmen zu beruhigen. Perval und Firunian messen sich mit kalten Blicken.

"Wie könnt Ihr es wagen, solche Anschuldigungen unter dem Heiligen Schutz des Herdfeuers auszusprechen?"

"Weil ich Verbrechen gegen die Götter nicht dulden kann", antwortet Perval und lächelt. "Und weil ich sie beweisen kann."

Mit diesen Worten tritt er zur Seite und weist auf euch.

Wie die Helden ihre Beweise gegen Firunian vorbringen und den Auftritt des 'verschollenen' Barons inszenieren, bleibt Ihrer Spielrunde überlassen. Firunian streitet bis zuletzt alle Anschuldigungen ab und kann sogar Fürsprecher finden – etwa den zwielichtigen Oberst *Fenn Weitenberg von Drölenhorst* (**Schild des Reiches** 117), der sich für Firunian verbürgt und selbst in manchen krummen Geschäften verstrickt ist.

Perval und Fenn geraten hierüber aneinander, zum Eklat kommt es jedoch, als der Baron seinem Vetter den Handschuh hinwerfen will – eine solche Handlung kann die Kirche der Travia nicht dulden und vergisst darüber, dass im Auftrag Firunians Überfälle auf Pilger durchgeführt wurden.

Die Beweise sollten schließlich erdrückend sein. Firunian wird verhaftet, ein Gericht soll über sein Schicksal entscheiden (das Sie frei bestimmen können – der Junker darf als Schurke Ihrer Runde durchaus erhalten bleiben). Das geraubte Gold soll schließlich doch den gebeutelten Marken zugute kommen, aber erst nachdem durch die Buße des Junkers das Blut von ihm gewaschen ist.

Durch die Ereignisse kommt es am Rande der Heimesnacht zu einem Gespräch zwischen Perval und dem Abtprimas der Dragoniter. Dieser fordert ein stärkeres Engagement des Heiligen Drachenordens in den Grenzmarken. Die Auswirkungen dieser kurzen Unterhaltung wird ein Artikel im folgenden Boten behandeln.

LOHN DER MÜHEN

Für die Bewältigung ihrer Aufgaben haben sich die Helden **200 Abenteuerpunkte** und *Spezielle Erfahrungen* in geforderten Naturtalenten sowie *Geographie*, *Götter/Kulte*, *Heraldik* und *Rechtswunde* verdient. Durch ihre Taten und ihren Auftritt auf der Heimesnacht werden sich ein paar hochrangige Persönlichkeiten ihre Namen gemerkt haben – das mag den Helden die Tür für weitere Abenteuer öffnen.

Abt Perval Groterian wird die weitere Karriere der Helden auf jeden Fall im Auge behalten.

DRAMATIS PERSONAE

PERVAL GROTERIAN

Der Präzeptor des Perricumer Dragoniter-Hortes *Porthladd Canfyddiad* ('Hafen der Erkenntnis') entstammt dem Garether Patriziergeschlecht Groterian und bereiste als junger Hesinde-Geweihter Aventurien, ehe er dem Heiligen Drachenorden beitrug. Der streitbare Perval ist ein erklärter Feind des Erbadels und setzt sich für mehr politischen Einfluss der Geweihtenschaft ein, die sich als Hirten der Menschen annehmen soll.

In die Mysterien seiner Kirche ist er noch nicht tief eingetaucht – ein Umstand, der sich in naher Zukunft ändern mag.

Funktion im Abenteuer: Perval ist der Auftraggeber der Helden, der mit unerbittlicher Härte gegen die Feinde der Ordnung vorgeht.

Geboren: 995 BF

Größe: 1,74 Schritt

Kurzbeschreibung: streng zurückgekämmte braune Haare, kalte graue Augen

Kurzcharakteristik: entschlossener und streitbarer Kämpfer gegen die Finsternis; meisterlicher Historiker, kompetenter Diplomat

Herausragende Eigenschaften: MU, KL, CH; Gutes Gedächtnis, Verbindungen; Autoritätsgläubig, Arroganz, Neugier, Vorurteile gegen Adlige

Herausragende Talente: Geschichtswissen (Mittelreich), Lehren, Magiekunde, Selbstbeherrschung, Schriftlicher Ausdruck, Staatskunst (Intrigen), Stäbe, Überreden, Überzeugen; Liturgien der Hesinde-Kirche bis Grad IV

Beziehungen: groß

Finanzkraft: groß (Draconiter), hinlänglich (privat)

Zitate:

»Mag sein, dass die Herrschaft durch einen Priesterrat bereits einmal gescheitert ist – die Herrschaft durch einen Adligen scheiterte häufiger.«

»Sollte nicht die Weisheit über das Wohl und Wehe eines Reiches entscheiden anstelle eines namhaften Stammbaums?«

»Die Adligen sehen sich als Stellvertreter der Götter auf Dere und begründen damit ihre Rechte. Doch den Umkehrschluss ihrer Pflichten zu ziehen, sind die meisten von ihnen außerstande.«

Er wird von den beiden profanen Draconitern *Joost Ulmensen* (*988 BF, 1,85, schwarzer Pferdeschwanz, blaue Augen; ein ehemaliger Botenreiter *Stoerrebrandts* mit dem Nachteil *Pechmagnet*) und *Thorhalla Fjollnarsdottir* (*998 BF, 2,04, kahler, tätowierter Schädel, schwarze Augen) begleitet. Alle drei tragen als Zeichen ihrer Reise über ihren grün-goldenen Roben eine orangefarbene Schärpe mit goldener Ähre.

Inoffizielle Zusatzinformationen zu den Perricumer Draconitern finden Sie im Internet unter www.draconiter.de.

JUNKER FIRUNIAN LIMPURG VON BINSBÖCKEL

Der darpatische Junker mit dem Wehrheimer Bürstenschnitt und dem gepflegten Spitzbart versucht schon seit längerer Zeit, seinen Einfluss in der Baronie zu vergrößern. Hierfür hat der charismatische Adlige in den letzten Jahren mit eher mäßigem Erfolg versucht, ein Netz aus Intrigen gegen seinen Lehnsherr zu spinnen, ist seinem Ziel jedoch nicht näher kommen. Nach dem Zusammenbruch der Ordnung sah er seine Chance gekommen und versucht nun, mit skrupellosen Machenschaften, Einfluss und Reichtum zu erlangen. Firunian ließ den Baron gefangen nehmen und einkerkern, übernahm die Herrschaft über die Baronie, beauftragte die Schlangenbrut mit den Überfällen und zeichnet sich auch für die Intrige gegen Junker Victoran verantwortlich.

Funktion im Abenteuer: Firunian ist der Gegenspieler der Helden. Als gewissenloser Schurke muss er von den Helden überführt werden.

Geboren: 983 BF

Größe: 1,78 Schritt

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: verschlagener und ambitionierter Junker, kompetenter Intrigant

Herausragende Eigenschaften: KL, CH; Arroganz, Goldgier, Neid

Herausragende Talente: Etikette, Menschenkenntnis, Überreden (Lügen), Staatskunst (Intrigen)

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: gering (mit den Überfällen der Schlangenbrut: hinlänglich)

JUNKER VICTORAN VON SCHLANGENFURT

Der etwas rundliche Junker mit der Halbglatze und den weichen Gesichtszügen ist ein eher gemüthlicher Adliger, der sich in der Rolle des gütigen Herrschers in der Vergangenheit gefallen hat. Doch seit die gute alte Zeit vorbei ist, steht er den vielen neuen Problemen hilflos gegenüber – so auch den Intrigen Firunians, deren Opfer er geworden ist.

Dessen Schlangenbrut verübt unter dem Wappen Victorans grausame Überfälle und treibt seinen Konkurrenten damit schier in die Verzweiflung. Da der Schlangenfurter zudem vergiftet wurde und damit ans Bett gefesselt ist, ist es ihm selbst kaum möglich, seinen guten Namen zu retten.

Funktion im Abenteuer: Victoran ist das hilflose Opfer der Intrigen Firunians und auf die Hilfe der Helden angewiesen. In diesem Szenario zeigt er zudem, dass nicht jeder Herrscher in der Wildermark alle moralischen Grundsätze über Bord geworfen hat.

Geboren: 988 BF

Größe: 1,71 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: freundlicher, von der Situation überforderter Adliger

Herausragende Eigenschaften: IN; Genussucht, Kurzatmig

Herausragende Talente: Brett-/Kartenspiel, Staatskunst (Verwaltung), Zechen

Beziehungen: gering

Finanzkraft: gering

DER GHUL UND DIE SCHLANGENBRUT

Viel weiß man nicht über den unheimlichen Räuber, der die Schlangenbrut anführt. Er scheint alterslos, ist groß und hager mit einem bleichen Gesicht und langen schwarzen Haaren und spricht kaum.

Der Reiz der Figur besteht darin, die Spieler möglichst lange über die wahre Natur des Ghuls im Unklaren zu lassen. Letzten Endes ist er weder Vampir noch Nekromant oder Paktierer, sondern ein gewöhnlicher Mensch.

Funktion im Abenteuer: Der Ghul ist der unheimliche Feind der Helden, der ein Geheimnis zu haben scheint. Seine Grausamkeit sollte den Helden lange in Erinnerung bleiben.

Der Ghul

Der unheimliche Räuber ist ein beweglicher Kämpfer in Lederrüstung, der ein Langschwert führt. Seine Kampfwerte sollten 1 Punkt über denen des besten Kämpfers unter den Helden liegen. Entsprechend können Sie auch die Kampf-SF anpassen.

Herausragende Eigenschaften: GE; Altersresistenz; Gefühlskälte, Grausamkeit

Räuber der Schlangenbrut

Säbel: INI 10+1W6 AT 13 PA 11
TP 1W6+3 DKN

Keule: INI 9+1W6 AT 14 PA 10
TP 1W6+2 DKN

Dolch: INI 9+1W6 AT 13 PA 10
TP 1W6+1 DKN

Kurzbogen: INI 10+1W6 FK 15
TP 1W6+4

Wurfspeer: INI 11+1W6 FK 16
TP 1W6+4

LeP 26 AuP 25 WS 7 RS 3

MR 3 GS 6

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Finte, Wuchtschlag

DIE RÄUBER DES DUNKELWALDS

mit Dank an Martin Lorber und Mark Wachholz

»Wie rauscht fröhlich die Rakula? Was quakt fidel der Frosch? Welch' golden Schein zaubert die Praiosscheibe auf Feld und Flur? Mir ist so wohl in diesem gütig' Lande, geborgen zwischen Amboss und Großem Fluss. Die Ferdoker Auen lächeln, der Bauer grüßt, das Schänkenschild winkt herbei. Avestreu nennt man diesen behaglichen Weiler.

Doch, weh! Was muss ich hören? Von einem 'Dunkelwald' wird geflüstert, welcher meinen weiteren Pfad säumen soll. Mir schwant so finster, wird bang ums zarte Herz! In meinem Geiste türmt sich flüsterndes Blättergewirr, greifen schwarze Zweige, fesseln mich schimmelige Borkengefängnisse.

„Was erlebicht Ihr ob des Namens, Herr?“, fragt mich der Pferdeknecht. „Was werdet Ihr nur zittern, wenn Ihr hört von den Hexen und dem Raubgesindel des Forstes?“ Da war's fast um mich geschehen, der Schlund wurd' mir eng, einer Ohnmacht war ich nahe.«

—Aufzeichnungen des reisenden Cavalliere Tsamorola di Bethana, Höfling am Grangorer Herzogshof, 1031 BF

»Rep. VIIb: Aufkommen räuberischer Subjekte an Ferdoker Landstraße seit Frühling verstärkt, insbesondere zum Bereich Salmingen-Dunkelwald wird von gehäufte und rabiaterer Wegelagerei erzählt; Quelle ist glaubwürdig. Rate bis auf Weiteres an: stärkere Bedeckung für Handelsfahrten mit sichtbarer und abschreckender Armierung auf dieser Strecke.«

—aus einem Bericht des Stoorrebrandt-Kontors zu Ferdok an das Gareth Haupthaus, 1031 BF

Südlich der Stadt Ferdok erstreckt sich zwischen Rakula und Großem Fluss der weitläufige Dunkelwald, ein dichter Forst von über 600 Rechtheilen Ausdehnung, durch den kein größerer Weg verläuft. Den Bewohnern der Umgebung gilt der Wald als schaurig und unheimlich. Blätterdach und Tannicht schirmen den düsteren, von Farn und Unterholz durchwachsenen Waldesgrund vom Licht ab, als sei es des Waldes größter Feind. Wölfe und Waldschrate durchstreifen das Labyrinth der Bäume. Nur wenige rechtschaffene Holzfäller und Waldbauern

Im Namen Praios'

Gesucht!

Von Rechdens wegen, zur Verurteilung seiner Untaten
Raub, Wegelagerei, Einbruch, Totschlag, Brandschatzung, Presserei, Desertion, Titelanmaßung und Fügung einer Raubesbande steht unter Acht des Grafen zu Ferdok
der Vogelfreie Humbrich Bertling, genannt

»Humbert«

oder »Freiherr vom Dunkelwald«



Das schändliche Aussehen: ein bärbeißiger und gedrungener Geselle, um die 50, mit gierig großen Händen in abgewetztem Leder, trägt einen alten Spitzhut.

Woran zu erkennen: schwarzes Haar, langer Bart, buschige Brauen, Augenbinde über rechtem Auge, kaut Gulmond und Rauchkraut, stammt aus dem Angbarer Hügelland.

Was er getan: Ging 1021 BF im Felde von der Fahne des Aufgebots der Hügellande, tötete im Hügelland 1022 einen Dorfschulzen und verwundete dessen Waffenburschen, raubte ab 1023 zahlreich als Anführer einer Raubesbande im Ferdokschen und Reichsforstschen Gutsböfe, Mühlen und Schlösser aus, überfiel in mehreren Dutzend Fällen Reisende an der Ferdoker Landstraße und beraubte sie, nahm in acht Fällen Personen zu Gefangenen, um darob Geld zu pressen, lässt sich bei einem unstandesgemäßen Titel nennen, folgte dreimalig Vorladungen zum Gerichte nicht, verhöhnt die Obrigkeit.

Wo zu finden: Besitzt mutmaßlich Räuberlager im Dunkelwald, weitere womöglich in der Gft. Reichsforst und auf almadanischer Amboss-Seite. Obacht! Oft in Kompanie mit seinen Raulgesellen und Haderlumpen, weiß mit Nagelkeule und Messern umzugehen

Fürdere Belohnung: 40 Angbarer Golddukaten

zur Ergreifung und Beibringung, bei Leben oder im Tode
beim Grafen Growin Sohn des Gorbosch zu Ferdok

leben in seinen Randgebieten. In der Waldtiefe soll es manche Orks, viele sinistre Hexen und zwei gefürchtete Räuberbanden geben, die gerade dieser Tage von sich reden machen.

Lasst uns den Waldessaum etwas lichten, einen Lichtstrahl in den Forst scheinen und so einen Blick auf diese Vogelfreien werfen.

DIE ALTEINGESESSENEN: HUMBERTS BANDE

Mitglieder: etwa 20

Lager: in der Burgruine *Blutberge* im Dunkelwald, einer einstigen Baronsresidenz

Geschichte: Die Räuberbande ging

größtenteils aus einem Wegelagererhaufen vom Angbarer See hervor, der sich vor allem aus Verarmten und Heimatlosen rekrutierte, weniger aus notorischen Verbrechern. Als der damalige Anführer von Rittern gefasst wurde, sprang Humbert in die Bresche des Wortführers. Ihm war es zu verdanken, dass der Haufen nicht zerschlagen wurde. Seit zehn Jahren ist die Bande im Dunkelwald ansässig, dessen Abgeschiedenheit ideale Verstecke bietet.

Charakter: Humberts Leute kennen sich gut in der Umgebung aus und unterhalten Verbindungen zu den Waldbauern. Der Großteil lebt in der Ruine Blutberge, aber manch einer hat hier Familie und Hausstand gegründet, bestellt seine Fel-

der und nimmt nur maskiert an den Überfällen teil. Die Geächteten sehen sich als freie Menschen, die sich fernab der festen Gesellschaftsordnung von Stadt und Dorf (die sie aus ihrer Sicht häufig betrogen hat) ein neues Leben verdient haben. Den Wald sehen sie als 'ihr Reich', weswegen Humbert auch oft von anderen als 'Freiherr vom Dunkelwald' bezeichnet wird (er selbst nennt sich nicht so).

Überfälle an der Ferdoker Landstraße haben eher den Charakter einer höflichen, aber nachdrücklichen Forderung nach Wegzoll: Wer die akzeptable Summe, die sich nach dem anscheinenden Wohlstand des Opfers richtet, zahlt, erhält die Garantie, in der Umgebung des Waldes nicht weiter behelligt zu werden. Wer sich weigert, wird mit – zumeist – unblutiger Gewalt seines Geldbeutels entledigt. Manchmal muss er auch die Demütigung über sich ergehen lassen, als schlechtes Beispiel verwendet zu werden: Dann wird er an einen Baum oder seinen Esel gebunden, um andere Reise davor zu warnen, sich gegen Humberts Räuber zu stellen. Betuchte Reisende werden auch schon mal mit verbundenen Augen als Gefangene genommen, die dann so lange Gäste auf Blutberge sind, bis Lösegeld für sie verhandelt wurde.

Gelegentlich bricht die Bande auf, um entferntere Güter in Garetien und Almada zu erleichtern – durch leisen Einbruch oder krachenden Überfall mit dem Rammbock. Hierfür verwendet sie kurzfristige Verstecke in der Grafschaft Reichsforst und am Amboss-Gebirge. Geweihte und Kirchengüter bleiben verschont, da Humbert Respekt vor Menschen des Glaubens hat. Einige Bewohner des Dunkelwalds und der Umgebung machen gemeinsame Sache mit den Räubern, verhehlen die Beute und führen etwaige Kopfgeldjäger und Gardisten in die Irre.

Beziehungen: gering, anscheinlich innerhalb des Dunkelwaldes (Mitwisser, Unterstützer und Abnehmer von Beute)

Finanzkraft: hinlänglich (zusammengeraffter Schatz in der Ruine)

Volkes Stimme: »Das ist ehrliches Gesindel: Eine Plage, aber eine verlässliche Plage.« – »Lieber Geld für Humbert bereithalten, als von ihm in die Tiefen des Waldes verschleppt zu werden.«

HUMBERT,

DER 'FREIHERR VOM DUNKELWALD'
Der Bandenführer entspricht mit seiner rauen, aber väterlichen Art nur wenig dem Bild vom gierigen und groben Räuberhauptmann, das man etwa in der Stadt Ferdok von ihm hat.

Das erhält man eher dann, wenn den sonst etwas gemütlich gewordenen Mann der Jähzorn überkommt, wenn eine

Schurkentat missglückte – oder ihm auch nur eine Ungeschicklichkeit im Alltag passierte.

Einst ein wohlhabender Freibauer aus dem Angbarer Hügelland, zerbrach Humberts Leben, als er 1021 BF mit anderen Waffentreuen des Kosch in die Dritte Dämonenschlacht zog.

Unhaltbare Befehle ihres Barons und die Furcht vor Dämonen ließ die Rote um Humbert desertieren und vor dem Standgericht zurück in die Heimat fliehen. Als ihn dort der Dorfschulze verhaften wollte, verletzte dieser Humberts schwangere Frau, die bald darauf eine Frühgeburt erlitt und am Blutsturz starb. Das Heim des Bauern war tot und leer. Humbert tötete im Zorn den Schulzen, auch wenn ihn dies sein rechtes Auge kostete.

Fortan war er ein Geächteter, den ein Verbrechen zum anderen trieb.

DIE EINDRINGLICHE: RONKWERS HAUFEN

Mitglieder: ein gutes Dutzend

Lager: derzeit am Wasserfall eines Baches im Dunkelwald

Geschichte: Ronkwers Bande besteht größtenteils aus Kämpfern und Trossmitgliedern der Söldnertruppe *Schlachtplatte*, die Anfang 1030 BF in einer Fehde zwischen der Stadt Gareth und garetischen Adligen marschierte. Ronkwer war Rädelführer bei Schändungen und ungenehmigten Plünderungen, aufgrund derer er und seine Kumpane von der Truppe ausgeschlossen wurden. Seit Herbst

Im Namen Praios'

Gesucht!

Von Rechts wegen, zur Verurteilung seiner Untaten
Mord, Raub, Wegelagererei, Brandschatzung und Mordbrand,
Totschlag, Tempelschändung, Presserei und Fügung einer Raubesbande
steht unter Acht des Fürsten vom Kosch und Grafen zu Ferdok
der Vogelfreie bekannt unter dem Namen

»Ronkwer«



Das unleidige Aussehen: ein hochgewachsenes Raubein mit grobschlächtigem Gesicht und mordlüsternem Blick, um die 30, trägt eine Rüstung mit Schulterplatten, Eisennieten und -dornen

Woran zu erkennen: braunes Haar, trägt verzierten Eisenhelm mit mächtigem, gebogenem Gehörn, Symbol der Söldnergruppe 'Schlachtplatte' auf dem Panier, stammt aus der Gosse von Al'Anfa

Was er getan: Beging mutmaßlich als Söldling schon Untaten in Garetien, Hinterkosch und fernen Landen, seit 1030 im Koscher Land als Anführer von Räubern, beraubte vielfach Reisende auf der Reichsstraße VI und anderen Wegen, verhöhte Geweihte der Zwölfe, überfiel fünfmal Gutshöfe, Schenken, Zollstationen und ein Waffenlager der Ferdoker Lanzerinnen, presste im Dutzend Geld mit Drohung des Abrennens und legte mindestens in drei Fällen Feuer an Haus und Hof, raubte den Schatz des Ingerimm-Tempels zu Uztrutz und einige Reliquien des Praios-Tempels im Kloster des Hüterordens am Greifenpass, erschlug bei all diesen Untaten selbst oder durch seine Mordgesellen mindestens sechs Personen: einen Fasskutscher aus Ferdok (Totschlag oder Mord), eine alte Frau aus dem Eslamsgrundchen (Mord), ein Zöllnerheppaar (Mordbrand) aus Dunkelforst, einen zwergischen Bauern aus Metenar (Mord), eine Ferdoker Lanzerin (Totschlag).

Wo zu finden: besitzt neuerdings mutmaßlich Räuberlager im Dunkelwald. Ob im Bunde mit dem Räuber Humbert, ist unbekannt. Obacht! Oft in Kompanie mit seinen Raub- und Mordgesellen, bewanderter Kämpfer mit dem Brabakhengel, schreckt vor keiner Heimtücke und Brutalität zurück.

Fürdere Belohnung: 60 Angbarer Golddukat

sowie ein goldener Bierhumpen und lebenslanger freier Ausschank
in den Tavernen zur Stadt Ferdok

zur Ergreifung und Beibringung bei Leben oder im Tode
beim Grafen Growin Sohn des Gorbosch zu Ferdok oder
Fürsten Blasius vom Eberstamm zum Kosch

1030 BF zieht der Haufen raubend durch den Kosch und hinterlässt eine Spur von brutalen Überfällen. Als ihm im Frühling 1031 BF die Häsher des Fürsten immer stärker zusetzten, zog sich Ronkwer in den unwegsamen Dunkelwald zurück, um künftig aus dessen Sicherheit neue Raubzüge unternehmen zu können. Doch dabei ist ihm Humberts Bande im Weg.

Charakter: Die Söldlinge sind unangenehme Zeitgenossen, denen das Gestern und das Morgen nicht viel zählen: Eidbrecher, Halsabschneider und Mörder. Direktes und brutales Vorgehen ist ihr Markenzeichen: Wer sich ihnen in den Weg stellt, verliert schnell ein Ohr oder einen Finger oder fährt gleich zu Boron. Auf den Straßen in der Umgebung von Ferdok werden Reisende bis aufs letzte Hemd ausgenommen, auch Alte, Pilger oder Götterdiener. Höfen, Mühlen und Schenken droht man damit, Feuer zu legen, wenn sie nicht ein Schutzgeld zahlen (sogenannte Brandschatzung) – und setzte dieses Schreckensbild auch schon mehrmals in die Tat um. Zu den bekanntesten und dreistesten Schurkentaten, die Ronkwers Bande in eineinhalb Jahren vollbrachte, gehören der Überfall auf ein Waffenarsenal der Ferdoker Lanzerinnen in Gerrun und der Diebstahl des Tem-

pelschatzes aus dem Ingerimm-Tempel zu Uztrutz (edle Spenden und eine Sammlung von prächtigen Handwerksstücken). Am liebsten prahlt Ronkwer von der Überrumpelung der Sonnenlegionäre und Mönche vom *Orden des Heiligen Hüters* am Greifenpass, wo die Räuber einige goldene Schalen, Kerzenleuchter und Reliquienschreine aus dem dortigen Praios-Tempel mitgehen ließen. Bei diesen Unternehmungen wurden auch vier Mitglieder von Ronkwers Haufen getötet oder gefangengenommen; von ihren Kumpanen wurden sie im Stich gelassen.

Sie glauben, dass Humberts Leute Schwächlinge sind, die sich nicht getrauen, aus ihrer Umgebung das herauszupressen, was möglich ist. Es wird Zeit, dass der Dunkelwald neue Herren bekommt.

Beziehungen: minimal (in der ganzen Provinz geächtet)

Finanzkraft: gering (Beute zerrinnt zwischen den Fingern)

Volkes Stimme: »Mörder, Mordbrenner, Tempelschänder! Das sind schlimme Gesellen. In den Niederhöhlen sollen sie schmoren!« – »Wenn du Ronkwers Blutbande begegnest, helfen dir nur noch schnelle Beine. Renn um dein Leben, sage ich«

RONKWER, 'DER AL'ANFANER'

Der Anführer der Banditen liebt es, Rohheit zu demonstrieren und Widerstand mit Gewalt zu brechen. Darin sieht er Stärke. Er schätzt brutal wirkende Waffen, gefährliche Spitzen und Kanten an der Rüstung und überdimensionierte Helme, die ihn größer erscheinen lassen. Seinen Haufen kann er zusammenhalten, solange er genügend Beute in Aussicht stellt und keine Schwäche zeigt. Aufgrund seines südländischen Akzent wird der Dröler Söldner oft für einen Al'Anfänger gehalten. Er war stets dort zu finden, wo es Krieg und Beute gab, bis er so weit über die Stränge schlug, dass ihn auch sein Söldnerbanner verstieß.

IM NAMEN DES GESETZES: DIE OBRIGKEIT

Auf die Räuberführer sind respektable Kopfgelder ausgesetzt. Viele Ritter und Gardisten der Grafschaft Ferdok trauen sich abergläubisch nicht in den Dunkelwald oder verirren sich schnell in ihm. Fremde können auf die Hilfe von Ortskundigen nur wenig zählen.

Die Baronie Dunkelwald, die einen Großteil des Dunkelwaldes einnimmt, ist ohne eine Führung, die bei der Räuberjagd helfen könnte: Der frühere Baron, *Gundulf von Salmingen*, weilte meist als kaiserlicher Kämmerer im fernen Gareth, wo er im Jahr des Feuers umkam. Sein Neffe und Erbe, der aktuelle Baron *Hagen von Salmingen-Sturmfels*, ist ein ortsfremder Nordmärker, der sich oft in Ferdok aufhält und seine Aufmerksamkeit vor allem einer Familienfehde mit einem Halbbruder schenkt.

DIE RÄUBER IM SPIEL

Die beiden Räuberbanden aus dem Kosch sind ein Beispiel für viele ähnliche Gruppen von Vogelfreien, die man in Mittelaventurien finden kann. Die Helden könnten auf Opfer der Banditen treffen, die Hilfe benötigen oder selbst überfallen werden. Interessieren sie sich für das Kopfgeld, lernen sie nicht nur die Mysterien des Dunkelwaldes näher kennen, sondern auch die möglichen Verflechtungen zwischen Räubern und der umgebenden 'ehrbar' Bevölkerung.

Im DSA-Computerspiel *Drakensang* (Mitte 2008) können Sie auf die Räuberbanden treffen und eine entscheidende Rolle im Kampf um die Vorherrschaft im Dunkelwald spielen.



SULMAN AL-NASSORI

Eine Spielhilfe von
Elias Moussa und Martin Schmidt

Mit Dank an Stefan Küppers

Kurzcharakterisierung: einzigartiges magisches Forschungs- und Kampfschiff, bemüht, die Gefahren der Blutigen See zurückzudrängen; schwimmende Magierakademie

Flagge: übereinander gelagerte Elementarzeichen für Feuer, Luft, Wasser in Sigillen

Heimathafen: Khunchom, 1022 BF Stapellauf

Beziehungen: sehr groß (in Magierkreisen)

Finanzkraft: groß (Handelshaus Dhachmani, Beute)

Quellen: Land der Ersten Sonne 188, Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen 58 und 59, Efferds Wogen 58, 61 und 165

GESCHICHTE

Die *Sulman al-Nassori* wurde nach dem zaubermächtigen urtulamidischen Sultan benannt, der das Diamantene Sultanat begründete. Ursprünglich ein gemeinsames Projekt des Handelshauses Dhachmani, der Khunchomer Magierakademie und des Zaubersultans *Hasrabal ben Yakuban*, wurde letzterer schließlich aus dem Projekt ausgeschlossen, da man eine zu große Einflussnahme befürchtete. In einer Khunchomer Werft erbaut, lief die mächtige Galeasse mit flachen Aufbauten im tulamidischen Stil im Firun 1022 BF vom Stapel.

Schnell heuerten viele Zauberer aus allen Teilen des Kontinents an, so dass sich heute neben Khunchomer Artefaktmagiern auch Al'Anfaner Flottenzauberer sowie liebeldische Kenner von Hellsicht, Schadens- und Eigenschaftsmagie auf den Schiffsplanken tummeln.

Nach siebenjährigem Studium verließ im Jahre 1029 BF der erste Absolventenjahrgang das Schiff, wobei zahlreiche Adepten auch weiterhin ihren Dienst auf der *Sulman* verrichteten. Bis heute ist es das Ziel, nicht nur Schiffsmagier auszubilden, sondern auch den Gefahren der Blutigen See die Stirn zu bieten und die Küsten und Weiten des Perlenmeeres zu erkunden.

Ein AUßER- GEWÖHNLICHES SCHIFF

Die Trutzen der *Sulman* sind bis hin zu den Zwiebeltürmen verspielt-tulamidisch geschmückt. Die Dreieckssegel mit den

Symbolen der Elemente Wasser, Luft und Feuer scheinen niedergelegt und wie bei Galeeren nur als Hilfsbetakelung zu dienen. Es sind keine Ruderbänke zu erkennen, in der Bordwand sind nicht einmal Öffnungen für Riemen vorhanden. Auffällig sind die vielen magischen Zauberzeichen, die man überall auf Deck erspähen kann. Hinzu kommt das Gleifen von regenbogenfarbenem, silbrigem und sogar tief-schwarzem magischem Metall. Zahllose Edelsteine, mal farbig funkelnd oder verbraucht und blass, zieren das ganze Schiff. Das *Schiffsinnere*, das nur Akademie- und Besatzungsmitglieder betreten dürfen, weist einen Kern aus Steineiche auf und gleicht einem wahren Sultanspalast: Die *Kajüten* sind ungewöhnlich großzügig ausgestattet und die *Schiffsmesse* ist mit erlesenen Wandteppichen ausgelegt. Für die Magier und Scholaren stehen eigene *Unterrichtsräume*, *Laboratorien* und gar eine kleine *Bibliothek* zur Verfügung, nicht minder prachtvoll ausgestattet als die Messe. Um das leibliche Wohl der Besatzung kümmern sich die Bediensteten, erfahrene Seekrieger bedienen die Geschütze, und die Matrosen sorgen zusammen mit den zahlreichen Dschinnen, die an das Schiff gebunden sind oder gerufen werden, dafür, dass das Schiff in Bewegung bleibt.

Ein SCHIFF VOLLER MAGIE

Die *Sulman al-Nassori* gleitet majestätisch und mit seltsam rhythmischem Geräusch über die Fluten: Selbst bei Windstille sind die Segel dank Dschinnenzauber prall gespannt. Doch der eigentliche Grund, weshalb die *Sulman* nicht auf den Wind als Antrieb angewiesen ist, liegt unter der Wasseroberfläche. Am Heck des Schiffes befinden sich zwei parallele Wasserschrauben in Röhren, die mittels ANIMATIO rotieren und die *Sulman* antreiben. Im Krähenest des höchsten Mastes erleichtert das OCULUS ASTRALIS-Fernrohr die Erkundung. Während der Fahrt schützt eine auf den Rumpf ausgedehnte Kombination aus IGNORANTIA und WIDERWILLE das Schiff vor den Angriffen von Wasserwesen und Seeungeheuern, für die die *Sulman* nahezu unsichtbar ist. Das Innere des Schiffes wird ebenso wie das Deck nachts vom sanften Schein der FLIM FLAM-Lampen erhellt, die auf ein Kommando

hin sofort erlöschen. Sowohl zur Verteidigung als auch für den Kampf ist die *Sulman* bestens gewappnet: Mit dem APPLICATUS werden FORTIFEX, NEBELWAND, GARDIANUM und IGNISPHAERO-Breitseiten aktiviert. Zahlreiche mit dem ARCANOVI erschaffene Artefakte warten nur auf ihren Einsatz: der HARTES-SCHMELZE-Rammsporn, die MAHLSTROM- und DESINTEGRATUS-Geschosse, die CALDOFRIGOKühlung für das Hylailier Feuer und die PENTAGRAMMA-Fangnetze, um nur einige zu nennen. Durch einen bisher unbekannten Zauber ist die *Sulman* in der Lage, schockwellenartige Impulse nach unten auszustoßen, um sich gegen Unterwasserfeinde zur Wehr zu setzen. Die zahlreichen Dschinne der Luft schaffen im Notfall für Feinde ungünstige Winde und fangen gegnerische Geschosse ab, während Dschinne des Feuers die Geschütze unterstützen.

YMASH'BAH

DAS GEHEIMNIS DER MEERE

Die Anleitungen zur Rekonstruktion des Beibootes der *Sulman* fand ein Khunchomer Magier in der Hälfte der letzten Geheimnisse zu Selem in einem Buch aus Perlmutter. Nach Jahren der Forschung gelang es ihm, die Amulashtra-Zeichen zu entschlüsseln, und so erschuf er ein kleines Boot, in dem vier Personen Platz finden und mit dem man problemlos in die Tiefen der Meere tauchen kann. Leider waren dem Erschaffer nicht alle Zeichen des Buches geläufig, und so ist davon auszugehen, dass die Zauberbox des Bootartefaktes den einen oder anderen Fehler besitzt. Es fragt sich auch, wer seinerzeit die Baupläne in einem Buch festhielt, und zu welchem Zweck er dies getan hatte.

EINE MAGIERAKADEMIE AUF DEN WELLEN

Obgleich die *Sulman al-Nassori* in ihrer Gesamtheit das wohl mächtigste Artefakt der letzten Jahrhunderte darstellt, ist sie doch bedeutend mehr. Sie stellt gewissermaßen einen schwimmenden Ableger der Drachenei-Akademie zu Khunchom dar, dessen Aufgabe nicht nur darin besteht, magische Forschung zu betreiben und die Gefahren der Blutigen See zurückzudrängen, sondern auch Magier auszubilden.



Es versteht sich von selbst, dass die Unterbringung einer Akademie auf einem Schiff, und noch dazu auf einem solch besonderen, sich zwangsweise auf den Lehrplan und den Ausbildungsalltag der Scholaren auswirkt: So ist es nur natürlich, dass jeder Abgänger der *Sulman* bereits als Eleve die Grundzüge der Seefahrt erlernt, denn im Notfall muss jeder auf dem Schiff mit anpacken. Zu den vermittelten Kenntnissen, die die Seefahrer den Eleven in den ersten Wochen beibringen, gehört neben dem Knüpfen von Knoten auch das Klettern in den Segeln und das sorgfältige Reinigen des Decks. Zudem wird jedem Eleven bei seiner Ankunft auf der *Sulman* ein jahrgangsalterer Schüler, üblicherweise ein Studiosus, zugeteilt, der als Tutor und Ansprechpartner fungiert. So werden die Magister, die sich neben dem Lehrbetrieb noch um die zahlreichen Artefakte des Schiffes kümmern müssen, entlastet – und ein Zusammengehörigkeitsgefühl unter den Schülern selbst geschaffen, das seinesgleichen sucht.

LEBENSRYTHMUS

Da die *Sulman* fast rund um die Uhr in Bewegung ist, wird der Dienst der Mannschaft in zwei Gruppen verrichtet, die einander im Sechsstundenrhythmus abwechseln. Nachts sind immer einige Magister und Scholaren wach, die sich um die zahlreichen magischen Artefakte und die Steuerung des Schiffes kümmern. Für die Eleven, die jüngsten Akademiemitglieder an Bord, beginnt der Tag bereits um vier Uhr, wenn sie dem Smutje und den Seeleuten zur Hand gehen. Erst die Novizen erhalten das Privileg, bis fünf Uhr schlafen zu dürfen. Verstöße gegen die Disziplin

ÜBERBLICK

Takelage: III (H1, H1, H1)
Breite: 9 Schritt **Länge:** 40,8 Schritt
Tiefgang: 3 Schritt
Schiffsraum: 551 Quader
Frachtraum: 368 Quader
Besatzung: 40 Seefahrer und Matrosen, 60 Seekrieger und Richtschützen, 50 Magier und Scholaren, 20 Bedienstete
Beweglichkeit: hoch
Struktur: –
Preis: ca. 20.000 Dukaten ("Wie soll ich denn dieses Schiff fahren?") / unbezahlbar
Geschwindigkeiten:
vor dem Wind: 22 Meilen/Stunde
mit raumem Wind: 18 Meilen/Stunde
am Wind: 8 Meilen/Stunde
Bewaffnung: 6 leichte Rotzen, 3 schwere Rotzen, 6 Draglossas, 4 Katapulte

und Störungen des Unterrichts führen jedoch nicht selten dazu, dass auch Schüler älterer Jahrgänge wieder früher aufstehen und eine Woche lang beim Reinschiff, dem Deckschrubben, helfen müssen.

Um sechs Uhr folgt die Bordmesse, die vom Schiffskaplan gehalten wird. Die Teilnahme an der Messe ist Pflicht und wird genau überprüft. Erst danach folgt das Frühstück, das weit opulenter ausfällt, als man es sonst von Kriegsschiffen gewohnt ist, und von allen Magiern gemeinsam eingenommen wird. Im Anschluss zieht sich der Akademiemeiter, der zugleich der Kapitän des Schiffes ist, mit den Magistern und Offizieren des Schiffes zur morgendlichen Besprechung zurück. Nachdem Neuigkeiten oder der geplante Kurs des Tages kundgetan wurden, beginnt für die Schülerinnen und Schüler der Unterrichtsalltag.

Um halb zwölf wird Mittagessen serviert, das aus Suppe, Brot, Früchten und Fleisch oder Fisch besteht. Während dieses Mahls ziehen sich die Magister mit dem Akademiemeiter zu einer weiteren Besprechung zurück. Es obliegt derweil den *Candidati*, also jenen Lehrlingen, die kurz vor der Abschlussprüfung stehen, für Ruhe und Ordnung unter den jahrgangsjüngeren Schülern zu sorgen. Nach einer einstündigen Pause wird der Unterricht wieder fortgesetzt, der sich nachmittags den praktischen Dingen der Ausbildung widmet. Den Abschluss des Tages läutet das gemeinschaftliche Abendessen ein.

UNTERRICHT AUF DEM MEER

Der Unterricht auf der *Sulman* unterscheidet sich bisweilen stark von dem an einer traditionellen Magierakademie. Wenngleich Kenntnisse in Nautik, Seemannsknoten und anderen Dingen für einen angehenden Magier ungewöhnlich erscheinen, so gelingt es dem Lehrplan der *Sulman*, die wichtigsten Elemente der Magierausbildung mit den Besonderheiten einer Akademie auf hoher See zu vereinen.

Wie in jeder anderen Akademie gehört auch die theoretische Unterweisung in den magischen Standardwerken zum Lernstoff. Darüber hinaus jedoch ist die Ausbildung auf der *Sulman* zu weiten Teilen sehr viel praxisnäher als in den meisten anderen Akademien. Mit Hilfe der zahlreichen Artefakte an Bord können die Magister das theoretische Wissen der Scholaren besonders eindrucksvoll festigen und vertiefen. Doch auch zur Prüfung eines Zöglings eignen sich gerade die minderen Artefakte hervorragend. Beim Unterricht am Nachmittag wechseln die Scholaren von einem Teil des Schiffes zum nächsten und gehen dabei den Magistern und *Candidati* zur Hand. Die möglichen Aufgaben reichen von der Pflege der Bibliothek, dem Aufräumen der Labore bis hin zur Unterstützung bei der Herstellung von Artefakten, der Überwachung und Lagerung der Munition und der Steuerung des Schiffes. Letztere erfolgt durch den Akademiemeiter selbst; ihm dürfen dabei nur solche Scholaren zur Seite stehen, die für einen späteren Dienst auf der *Sulman* in Frage kommen.

Indem sie verschiedene Bereiche des Schiffsalltags durchlaufen, gewinnen die Scholaren einen umfassenden Einblick in das Leben auf der *Sulman al-Nassori*. Dies hilft ihnen bei der Entscheidung, auf welches Gebiet sie sich bei ihrer späteren Ausbildung spezialisieren wollen. Natürlich wird sorgfältig darauf geachtet, dass sich die Scholaren gleichmäßig auf alle Sektionen verteilen.

Anders als an anderen Akademien sind

Gastlehrer an Bord der *Sulman* höchst selten anzutreffen, was in der Natur der Sache liegt: Das Schiff legt bei Weitem nicht in jedem Hafen an, so dass ein Engagement durchaus länger ausfallen könnte als erwartet. Auch der Kampf gegen die Blutige See und die damit verbundenen Gefahren schrecken einen Großteil der Interessenten ab.

Zudem ist die Akademieleitung darauf bedacht, die Geheimnisse der *Sulman* zu wahren, so dass man Außenstehenden mit Skepsis begegnet. Die wenigen Gastdozenten, die bereits an Bord der *Sulman* waren, mussten sich zuvor einer eingehenden magischen Begutachtung unterziehen.

WIDERSACHER

Der Kampf gegen die Gefahren der Blutigen See brachte der *Sulman* schnell eine Reihe von Widersachern ein – allen voran die Dämonenarchen, von denen die *Sulman* bereits ein Exemplar der zweiten Tochtergeneration vernichten konnte. Auf Rache sinnt der Pirat *Vrak*, dessen Arche *Knochenotta* von der *Sulman* schwer getroffen wurde und seitdem an einer nicht heilenden Wunde leidet.

Aufgrund ihrer erfolgreichen Kämpfe gegen die Schrecken der Blutigen See muss auch der Heptarch *Darion Paligan* zu den Feinden des Schiffes gezählt werden, denn er fordert immer wieder seine Kapitäne auf, ihm die Galionsfigur der *Sulman* als Trophäe zu bringen. Für viele normale Piraten ist die *Sulman* mittlerweile selbst zu einer Plage geworden, die sie am liebsten auf dem Grund des Meeres sehen würden.

Kein Feind im klassischen Sinne, doch eine ernstzunehmende Gefahr sind die führenden Reiche zur See, das Horasreich und Al'Anfa. Die Admiraltäten beider Flotten wollen das Schiff zwar nicht zerstören, sind jedoch brennend an den Geheimnissen der *Sulman* interessiert, um sich diese für die eigenen Flotten zunutze zu machen.

PERSÖNLICHKEITEN

Kapitän und Akademieleiter der *Sulman al-Nassori* ist **Rafik Dhachmani**, ein Sohn des berühmten Rieslandfahrers *Ruban Dhachmani*. Rafiks Karriere verlief seit seinem ersten Tag steil nach oben, und der vorläufige Höhepunkt war die Ernennung zum Kapitän des magischen Kriegsschiffes.

Gab es zunächst noch böse Zungen die behaupteten, dass er diese Karriere nur seinem berühmten Vater verdankte, sind sie dank seiner Erfolge in der Blutigen See verstummt – oder wurden, so hört man manchmal, zum Verstummen gebracht. Denn Rafik, ansonsten ein gutmütiger Zeitgenosse, soll jede Beleidigung seiner Familie oder seiner selbst mit unnachgiebiger Härte und eiskalter Berechnung rächen.

Als rechte Hand des Kapitäns funktioniert ein Winddschinn, der von der Besatzung nur **Alrik** gerufen wird. Er ist ein besonders aufgewecktes, quirliges und gesprächiges Exemplar seiner Art, wenngleich auch so vergesslich, dass er sich nicht einmal an seinen richtigen Namen erinnern kann. Allein der Kapitän soll nun noch den Wahren Namen des Dschinns kennen, dieses Wissen aber eifersüchtig hüten. Unter den anderen Dschinnen, die an das Schiff gebunden sind, gilt der Wasserdschinn **Lamashtu** als der älteste und weiseste; ihm bringt man besonderen Respekt entgegen. Die Seekrieger stehen unter dem strengen Kommando von **Efferdane Hiligon**, die auf eine beachtliche Dienstzeit in der Flotte des Bornlandes zurückblicken kann. Die Seeleute wiederum werden von Bootsmann **Fedescio ya Triffinion** angeführt, der bis zu seinem Ausscheiden wegen eines verbotenen Ehrenduells der horaskaiserlichen Flotte angehörte. Wenngleich seine Loyalität magisch überprüft wurde, so halten sich hartnäckig Gerüchte, Triffinion sei ein Spion des Horasreichs und wolle die Baupläne der *Sulman* in Erfahrung bringen.

Für den geistlichen Beistand an Bord sorgt der für einen Efferd-Geweihten sehr umgängliche **Omar al-Alam**, der dem pragmatischen Zweig der Kirche nahe steht und es als seine persönliche Questе betrachtet, die *Sulman* im Kampf gegen die Blutige See zu unterstützen.

GEHEIMNISSE DES SCHIFFES

Obwohl die *Sulman* als Ganzes eigentlich bereits ein Mysterium für sich darstellt, beherbergt sie in ihrem Innern zahlreiche weitere Geheimnisse. Nachfolgend seien Ihnen drei davon präsentiert.

◆ Um der Bedrohung durch die Dämonenarchen zu begegnen, arbeitet die Spezialistin für Humusmagie Magistra **Khari-ma saba Meriban** gemeinsam mit dem Bewegungszauberer Magister **Magnus Valpo Manzanar** an einer Waffe, die speziell auf den Kampf gegen Dämonenarchen zugeschnitten ist. Sie versuchen, Geschosse aus elementarem Holz zu entwickeln, die den Dämonenarchen empfindlich zusetzen. Projekte wie dieses werden von fast allen Lehrmeistern an Bord unter größter Geheimhaltung vorangetrieben: Zum einen will man verhindern, dass das entwickelte Wissen dem Feind zugespielt wird, zum anderen möchte man sich gegenüber seinen Collegae bedeckt halten. Ingeheim hoffen die meisten Magister, dass gerade ihre Forschungen die entscheidende Wende im Kampf gegen die Blutige See herbeiführen werden.

◆ Das wohl am besten gehütete Geheimnis der *Sulman* ist gleichzeitig auch der

größte Schwachpunkt des Schiffes: *Sharnaars Spiegel*, ein urtümliches Artefakt aus der Zeit des Elemer Großsultanats, mit dessen Hilfe es überhaupt erst möglich wurde, dass auf dem Schiff so viele Artefakte gleichzeitig aktiv sein können. Der verhüllte Meister *Tubalkain von Selem* spielte das Artefakt in die Hände der Khunchomer Spektabilität – was er damit bezweckte, ist nach wie vor unbekannt.

◆ Ungewiss ist das Schicksal derjenigen Baumeister, die einst die Pläne für die *Sulman* entwarfen und deren Umsetzung überwachten. Um zu verhindern, dass sie ihr Wissen weitergeben konnten, wurde einer von ihnen an Bord gebracht – und auf Geheiß des Kapitäns dort festgesetzt. Ein Zauberbann hindert ihn daran, sein Geheimnis auszusprechen, und seine Identität an Bord ist nur dem Kapitän bekannt: Handelt es sich um einen der magischen Lehrmeister oder vielleicht doch eher um einen unauffälligen Matrosen?

Nassiban al'Orhima hingegen, eine andere Baumeisterin, hatte derartiges vorausgesehen und rechtzeitig ihre Flucht geplant. Heute lebt sie in einem kleinen Küstendorf, wo sie auf eine Möglichkeit wartet, der Akademieleitung den vermeintlichen Verrat heimzuzahlen.

DAS SPIEL MIT/AUF DEM SCHIFF

Die *Sulman al-Nassori* ist ein fahrendes Wunder: Sie können sie als schwimmende Magierakademie, als hochmagisches Forschungsschiff in den Weiten der Meere oder als letzte Rettung in der Blutigen See einsetzen. Stets jedoch sind die Leiter des Schiffes darum bemüht, Außenstehenden nur das Allernötigste zu zeigen.

Diese Geheimniskrämerei wird insbesondere von den Lehrmeistern kultiviert. Dabei ist es zu einem beliebten Wettstreit geworden, einander die Forschungsergebnisse zu entwenden. Diese halbbernstete Wettkampf, mit dem man sowohl Phex als auch Hesinde ehren möchte, wird vom Akademieleiter wohlwollend betrachtet. So werden wenigstens gegen ihn selbst keine Intrigen geschmiedet – und gleichzeitig kann er sicher sein, dass falsche, unsinnige oder gefährliche Forschungsergebnisse bereits frühzeitig durch rivalisierende Kollegen aufgedeckt werden.

Was aber mag an jenem Tag passieren, wenn aus Spiel plötzlich Ernst wird? Was, wenn ein Lehrmeister sich plötzlich in der Ehre gekränkt fühlt und vor nichts mehr zurückschreckt, um seine Forschungsergebnisse wieder zurückzuerlangen oder diejenigen eines Kollegen zu entwenden?

DIE JADEKRIEGER

von Martin John

»Winzige Jadefiguren? Und dann noch von unreinem Stein und mit Einschlüssen? Mehr bringt ihr mir nicht? Dafür gibt doch keiner einen halben Schekel! Verkaufen, sofort. Die echsischen Dinger als uralte Artefakte, wie immer. Stellt euch dumm, das wirkt.«

—ein Mirhamer Händler, vor zwei Jahren

»Räumungsverkauf:

Silberschmuck, Opale, aranische Tücher und Kusliker Parfüm.

Kaufe:

Ausschließlich Jadefiguren aller Art. Zahle bar.«

—Aushang an einem von der Garde versiegelten Pfandhaus in Hafenviertel in Al'Anfa

»... und so verkünden wir also: Nach dem bedauernswerten Unfall empfiehlt die Groß-Alanfanische Universitätsschule, sämtliche bearbeiteten Bestände an grüner Jade, namentlich alle Bildwerke, sculpturae und plasticae bis zu einem Spann Höhe umgehend abzuliefern. Wer derlei Objekte wider besseres Wissen zurückhält, wird mit Confiscation bestraft.«

—ein Herold auf dem Al'Anfaner Drachenmarkt

DER HINTERGRUND DES SCHÄTZES

Amulette und Schmuckstücke aus Jade sind seit alters her im Süden Aventuriens ein gebräuchliches Handelsgut. Der grüne Schmuckstein scheint Veränderungs- und Verwandlungsmagie zu begünstigen und ist daher auch häufiges Schmuck- und Studienobjekt der aventurischen Magierschaft. Jade von größter Reinheit zu untersuchen ist jedoch in den letzten Jahren schwieriger geworden, da nach der Zerstörung Altaïas die Jade-Steinbrüche auf Altoum verwaist sind. Nur Güldenlandfahrer bieten größere Mengen hochwertiger Jade an – für teuer Geld, versteht sich.

Umso überraschender war die jüngste Entdeckung des greisen und eigenbrötlerischen Magiers *Simondo Lupines*. Auf den Spuren des verschollenen Werkes *De Lithis – Kompendium der wunderwirkenden Steine* (Wege der Zauberei 88) begutachtete er ausführlich die Auslage eines befreundeten Kunstsammlers: Dabei fiel ihm auf, dass zwischen unscheinbaren, beschädigten Figürchen aus unreiner Jade, die samt und sonders bewaffnete Krieger des geschuppten Volkes dar-

stellten, ein einziges vollkommen intaktes Exemplar eine weitaus stärkere Affinität zur Magie barg, als er erwartet hatte.

Hastige Studien unter Mithilfe von eilig herbeigerufenen Historikern und Saurologen förderten zusätzliche Erkenntnisse zu Tage: Die Jadefigürchen waren mitnichten, wie ursprünglich angenommen, ein Werk

keiten ihrer kaltblütigen Truppen. Um den nie versiegenden Hunger der Tempelstädte nach frischem Menschenblut und willfähigen Arbeitern dennoch zu stillen, erschuf sie eine Armee von Kriegern aus steinernen Jadefigürchen, die, in unheiligen Riten belebt und zu vielfacher Größe angewachsen, für kurze Zeit Schrecken und Tod auch

in die kalten Zufluchtsorte der Menschen in den Höhen der Berge trugen. Über das Ende des Feldzugs irgendwo bei den Spinnenbergen der Keke-Wanaq schweigen die echsischen Hieroglyphen. Umso erstaunlicher war die Erkenntnis des Forschers, dass die magischen Matrixfäden des Jadekriegers noch immer intakt waren und auf den mächtigen Ruf zur Erweckung harhten.

Den schlagartigen Ruhm durch seine Entdeckung weidlich auskostend, hielt Magister Lupines mit seinem Fund nicht hinter dem Berg. Nach zusätzlichen Studien der echsischen Sprache setzte er einen öffentlichen Termin für die Erweckung des Kriegers an.

Die öffentliche Darbietung seiner Kunst geriet allerdings zur Schauer Vorstellung, als der sichtlich angeschlagene Magier nach ausführlicher Darstellung seiner Forschung den Echsenkrieger mit erstaunlich schlichten Zaubersworten erweckte. Während sich der mannsgrößer angewachsene Steinkrieger auf seinen Befehl hin stumm bewegte und ohne zu zögern einige eigens zu diesem Zweck herbeigeschaffte Sklaven erschlug, ohne selbst auch nur die geringste Verletzung davonzutragen, verschied Lupines während seines Vortrags am Rednerpult.

Der Jadekrieger hielt inne und war nach dem Tod seines Erweckers auch durch die Wiederholung der magischen Worte nicht mehr zu weiteren Handlungen zu bewegen und scheint seitdem langsam wieder an Größe zu verlieren. Die echsischen Zaubersprüche jedoch sind nun einem größeren Kreis von Gelehrten bekannt, von denen nur die frömmen den Tod des greisen Magiers als schlechtes Omen deuten. Zahlreiche andere hingegen diskutieren interessiert die Herkunft der Jadefigur. Man rätselt



alanfanischer Kunstschleifer, sondern ein Teil der Jahrtausende alten Hinterlassenschaft eines echsischen Hohepriesters: der *Skrechu Shadrr*, die, wie aufgrund von entschlüsselten Fragmenten auf Pyramidenruinen im Umland von Mengbilla angenommen wird, mehrere Menschenleben lang erfolgreich die schwarzhäutigen Ureinwohner des Dschungels in Scharen jagte und versklavte. Erst am Rand der eisüberkrusteten und bitterkalten Gebirgsketten stieß sie an die Grenzen der Möglich-

über die Legende von einer ganzen Armee von Jadekrieger, die sich Gerüchten zu Folge tief im Dschungel in den Ländern der Waldmenschen befinden soll und ihrem Herrn zu unvorstellbarer Macht verhelfen könnte.

FÜR DEN MEISTER: DER SCHATZ IM SPIEL

Das Vorhandensein von unbesiegbaren Krieger, die auf ein magisches Wort hin ihrem Herrn zu Diensten stehen, lässt sich nicht in den Studierstuben der Magier verborgen halten. Mittlerweile hat das Gerücht die Runde gemacht, kursiert über die Marktplätze und durch die Kneipen und wird als Matrosengarn in aller Herren Länder weitergetragen. Manche Statue wird dieser Tage ernstlich bemüht oder augenzwinkernd mit den Zauberworten besprochen, und wenn sie auch aus Holz besteht, zwei Meter hoch ist oder gar einen Praios-Heiligen abbildet.

Offen und verdeckt werden die Krieger aus der grünen Jade gesucht, die jedoch aufgrund ihres ungeschlachten Aussehens als kaum begehrter Schmuck selten zum Sortiment der Schmucklädchenbetreiber, Händler und Hehler des Südens gehören. Schon haben findige Betrüger begonnen, eigene Figürchen nach berichtetem Aussehen herzustellen und zum Verkauf feilzubieten.

Neben der Jagd nach den Jadefiguren verfestigt sich schließlich die Geschichte vom Stamm der Keke-Wanaq in den Köpfen der Menschen. Sie sollen – unwissend oder böswillig – zahllose der begehrten Figuren an einem geheimen Ort aufbewahren, die den kühnen Entdecker zu einem mächtigen Mann oder einer mächtigen Frau machen würden.

Wenn Sie Ihre Helden auf die Jagd nach der Jadearmee in die grüne Hölle schicken wollen, bereiten Sie die Expedition durch Gerüchte, Zeichen der intensiven Suche und verschiedene Versuche, gefälschtes Material an den Mann zu bringen, langfristig vor. Die Zauberworte als Kern der Geschichte sollten ebenfalls an ihr Ohr dringen und den Helden durch ihre Fremdarbeit im Gedächtnis bleiben. Sie lauten:

»Ggg'chassar arrak
(Erhebe dich, Jadekrieger!)

Ggg'skar arrak
(Folge mir, Jadekrieger!)

Ggg'ssm arrak
(Vernichte meine Feinde, Jadekrieger!)

(zur echsischen Sprache siehe **Raschtuls Atem** 125)

Es kursieren auch etliche Variationen der Entdeckungsgeschichte. Der Tod des Ma-

giers wird gerne verschwiegen oder einem missgünstigen Konkurrenten in die Schuhe geschoben. Je nachdem, wo die Helden von der Geschichte erfahren, verweben sich einheimische Vorstellungen von Macht und Glück mit Elementen der Geschichte: Im tulamidischen Raum besiegt der Jadekrieger erfolgreich böse Dschinne, in der Festumer Variante steht er dem Magier von nun an zum Arbeiten zur Verfügung und mehr auf diese Weise dessen Wohlstand, usw. Die Keke-Wanaq gelten fast überall als unheimlicher Stamm, der Spinnendämonen verehrt und voller Blutrünstigkeit und Heimtücke ist.

Genauere Informationen zu diesem Waldmenschenstamm entnehmen Sie bitte **In den Dschungeln Meridianas 157**.

EXPEDITIONEN

Aus den folgenden drei Parteien, die besonders am Erwerb der Jadekrieger interessiert sind (und darüber hinaus aufgrund ihrer jeweiligen Möglichkeiten noch eine ernstzunehmende Chance haben, den Schatz auch zu erreichen) können Sie eine auswählen, der sich die Helden anschließen können. Um keine unerwünschten Neider auf den Plan zu rufen, geschieht die Anwerbung vornehmlich heimlich, still und leise. Gerade ortsfremde Abenteurer sind als unbeschriebenes Blatt besonders gerne gesehen.

Der Idealist

„Ein Heer unbesiegbarer Krieger? Ahnt ihr überhaupt, was man mit einem solchen Schatz alles Gutes tun könnte? Wir könnten die Schwarzen Lande überrennen, Maraskan zum Reich zurückführen, die Orks endlich besiegen – im Alleingang!“ *Alrik Wolfacker*, ein frisch gebackener Abgänger der Kriegerakademie zu Gareth ist Feuer und Flamme, Kaiserin Rohaja persönlich die Welt zu Füßen zu legen. Er misstraut aber allen Südländern gründlich, seit ihm direkt nach seiner Ankunft im Hafen nacheinander Pferd, Rüstung und Geldbörse gestohlen wurden. Seinen Karaben Yngerimm und seinen Bastan Munter hat er allerdings gelesen: Aus dem Reisetagebuch seines verschiedenen Vaters kennt er Beschreibungen anderer Jadekrieger, die dieser im Dschungel sah – und den Weg dorthin. Er verliebt sich unsterblich in die erste Mohafräule, die ihm im Dschungel begegnet.

Der Sammler

„Das könnte denen so passen, mit Jahrtausende alten Artefakten Krieg zu spielen! Diese Tröpfe wüssten den Wert einer Statue aus der frühen Siedlerzeit nicht zu schätzen, und wenn man ihnen damit den Holzkopf einschlägt, ha! Nicht mit mir!“

Der Kunstsammler *Quintilian Fontanoya*, in dessen Ausstellung sein langjähriger Freund, der Magier *Simondo Lupines*, die erste der magischen Figürchen entdeckte, hat ein natürliches Interesse daran, den Vorgängen auf den Grund zu gehen. Darüber hinaus hat er gründlich recherchiert und schließlich herausgefunden, auf welchem Weg das Schicksal die magische Statue schließlich in seine Hand gespielt hat. Diesen ist er bereit, zurückzuverfolgen – ins Herz des Dschungels! *Quintilian* lebt in seiner Welt der schönen Künste, ist ebenfalls bereits recht alt und neigt überdies zum Jähzorn. Immerhin ist er reich und kann den Helden ein gutes Angebot machen: Geld spielt für ihn keine Rolle. Nur heimlich und schnell soll es gehen. Einen alten Mann durch den Dschungel zu geleiten ist jedoch keine leichte Aufgabe.

Die Kultisten

„Oh, Ihr kommt nicht von hier. Das ist gut. Kräftig seht Ihr aus. Jung. Und schmuck“, sagt die südländische Schönheit mit den großen Augen und dem tiefen Ausschnitt. Und ob man wohl auch Manns genug wäre, ein kleines Abenteuer zu wagen, fragt sie. Der Kult der Skrechu von Schwarzmaraskan hat seine Augen, Ohren und Agenten schier überall und wird alles daran setzen, den Schatz der verbliebenen Echsenkrieger in die Hände zu bekommen. Im Gegensatz zu allen anderen Interessenten ahnt man auch bereits vom Fluch der Jadekrieger. Je tiefer man sich in den Dschungel wagt, desto häufiger macht der Kult von seiner finsternen Macht über die Echsenwesen und Schlangen Gebrauch, um sich der aufkommenden Gefahren zu erwehren, was sich schwerer und schwerer verbergen lässt. Die Helden sollten früher oder später merken, dass sie für sämtliche Himmelfahrtskommandos ausgewählt werden und dass sich die Anführerin *Carmina Delazar* ausschließlich von rohen Vögeleiern ernährt.

DER WEG ZUM SCHATZ

Verorten Sie den Jadeschatz im Siedlungsgebiet der Keke-Wanaq, irgendwo zwischen Hôt-Alem, Sylla und Al'Anfa. Die begehrten Figuren sind im Lauf der Jahrhunderte mehrfach von Ort zu Ort transportiert worden und können sich nun an jeder Stelle befinden, die Ihnen günstig erscheint. Die Keke-Wanaq sind ein Waldmenschenstamm, der nicht lange fackelt, wenn sich Eindringlinge in ihr Gebiet begeben. Zum Zeitpunkt des Abenteuers befindet sich jedoch ein Großteil der Stammeskrieger auf einem Plünderzug gegen Randgebiete des Kemi-Reiches, weshalb die Helden das Glück haben, niemals einer allzu großen Zahl an Kriegern gegenüber zu stehen.

Szenen im Dschungel

Schmücken Sie die Reise mit folgenden Szenen aus:

♦ Die Waldmenschen haben die Helden entdeckt und beharren sie aus der Dichte des Dschungels mit Pfeilen und Speeren. Wenn sich die Helden hinter einige Totemmarkierungen flüchten, sind sie vor den Angriffen sicher: Allerdings befinden sich hier auffällig viele Schädelpyramiden und Skeletthaufen. Ein altersschwacher Schlinger (**ZBA 167**) betrachtet das Gebiet als sein Revier und hütet dadurch das Tabu eines Begräbnisfeldes.

♦ Ein schwer verletzter Waldmensch stellt sich als Häuptlingssohn vor und will Helden, die ihm helfen, zu seinem Stamm führen und sie belohnen. Der Häuptlingssohn trägt eine ungewöhnliche Haartracht: Er ist in Wahrheit ein Gefangener der Keke-Wanaq, die ihn zu diesem riskanten Spiel zwingen. Helden mit hoher *Menschenkenntnis* durchschauen das Spiel schnell.

♦ Ein gewaltiger Riesenaffe (**ZBA 67**) jagt durch die Wipfel der hohen Bäume und veranstaltet dabei ein ohrenbetäubendes Geheul. Er frisst ausschließlich Waldmenschen, aus deren Gefangenschaft er sich vor Jahren befreien konnte. In seiner Nähe sind die Helden sicher, so lange sie sich nicht an den zahlreichen reifen Bananen und Kokosnüsse vergreifen.

♦ Aus dem Maul einer verwitterten Statue, die ein unkenntliches urzeitliches Monster zeigt, entspringt ein klarer, glitzernder Wasserstrahl, der sofort im Dschungelboden versickert. Große Schlucke haben eine verjüngende Wirkung (um ein Jahr, der Effekt ist einmalig).

DER SCHATZ IN DER RUINENSTADT

Am Ziel ihrer Suche angelangt, finden die Helden die Überreste einer verwitterten Ruinenstadt, auf deren Mauern fein säuberlich zahlreiche kleine Jadekrieger (Anzahl nach meisterlichem Ermessen) aufgereiht sind. Deren Präsenz soll auf eine vage Ahnung der Schamanen hin eine Ausbreitung der Skorpione eindämmen, deren Nester überall unter der Stadt liegen (zum Hintergrund des mythischen Kampfes gegen Skorpione vergleiche **Meridiana 197**). Dennoch wimmelt es überall von den giftigen Tierchen (2W20 Stück, **ZBA 174**). Einzelne Jadekrieger können hier bereits erweckt werden und speißen die Skorpione ohne viel Federlesen auf. Sollten Sie den Endkampf dramatischer gestalten wollen, führen die Waldmenschen direkt nach der Bergung der Jadekrieger einen groß angelegten Angriff aus.

DIE JADEKRIEGER

Es existieren insgesamt noch etwa 50 Jadekrieger, die nach dem Tod der Skrechu ohne

die präsenste Kraft ihrer magischen Worte wieder an Größe verloren und nach und nach von Mitgliedern des Stammes der Keke-Wanaq aufgesammelt wurden. Ein kleiner Teil davon wanderte über Umwege in die Städte des Südens und wurde dort im besten Fall einer Sammlung zugefügt, üblicherweise jedoch irgendwo verramscht. Die Jadekrieger sind zwei Finger hoch, haben ungewöhnlich scharfe Kanten, besitzen eine mattgrüne Oberfläche und bilden verschiedene Echsenwesen mit Bewaffnung ab. Neben den bekannten Grundbefehlen zur Steuerung der Krieger existieren noch weitere, die nach Ihrem meisterlichen Entscheid von den Helden vielleicht noch entdeckt werden können. Ein erweckter Jadekrieger wächst auf etwa 2 Schritt Größe an und ist eine sehr robuste Kampfmaschine, die vor allem aufgrund ihrer steinernen Beschaffenheit kaum vernichtet werden kann und darüber hinaus bis auf Magie mit dem Merkmal *Objekt* gegen sämtliche Zauber immun ist.

Jadekrieger

Echsenwaffe: INI 8+1W6 AT 15 PA 15 TP 1W+5 DKN

LeP 70 AuP unendlich RS 20 WS— GS 4 MR 8 GW 15

Sonderfertigkeiten: Schwanzschlag

Besondere Eigenschaften: Resistenz gegen Feuer, Immunität gegen Magie (außer Merkmal Objekt), Verwundbarkeit und hohe Empfindlichkeit gegen karmales Wirken des Praios (oder besser: Pprsss)

Sobald das Erweckungswort ausgesprochen wurde, wächst das Jadefigürchen innerhalb weniger Augenblicke auf Lebensgröße an. Von dieser Zauberwirkung sind alle Krieger in Hörweite betroffen. Der Jadekrieger folgt und kämpft nur auf den Befehl seines Erweckers und erfüllt die Anweisungen seiner magischen Worte. Mit dem noch unentdeckten Ruf »Ggg' shirr szzir Tkar!« (Schlafe nun, Jadekrieger!) könnten die Kämpfer auch ebenso schnell wieder zurückverwandelt werden. Wenn sich der Erwecker mehr als 144 Herzschläge lang mehr als 50 Schritt entfernt oder aber stirbt, fallen die Jadekrieger in eine Starre und verlieren sehr langsam an Größe (ein Finger pro Tag), bis sie wieder ihren Ausgangszustand erreicht haben.

Ein ANALYS zeigt Magie in unbekannter Repräsentation (eine Magietradition der Skrechim) und Anklänge der Zauber TRANSFORMATIO und ANIMATIO. Jede Art von praiotischem Karmawirken in ihrer Nähe erzeugt heftigen Schaden an den Echsenkriegern (nach meisterlichem Ermessen, womöglich reicht auch die Berührung eines Praios-Geweihten).

Jadekrieger, die im unerweckten Zustand

beschädigt wurden (oder die im erweckten Zustand mehr als die Hälfte ihrer LeP verloren haben), können von den Zauberworten nicht mehr erweckt werden. Durch die geringe Anzahl und die mögliche Schadhafteit der Figuren haben Sie die Möglichkeit, die Existenz der Krieger in Ihrem Aventurien nach Wunsch zu steuern: Mehr als vereinzelte Figuren werden im offiziellen Aventurien in Zukunft nicht auftauchen – vielleicht ein Glück, denn auf den Figuren lastet ein lebensgefährlicher Fluch.

DER FLUCH

Der Fluch der Jadekrieger besteht darin, dass ihre ruhende Magie zwar stets den Lauf der Zeit überdauert, Satinavs Hörner jedoch stattdessen dem jeweiligen Herrn der Krieger zusetzen.

Jeder, der einen Krieger zum Kampf einsetzt, altert mit zunehmender Geschwindigkeit (und nach meisterlichem Ermessen). Dies wurde auch Magister Lupines bei seinen Experimenten zum Verhängnis. Die alten Echsen waren Meister der Manipulation der Zeitströme und Verjüngungstechniken, den Helden stehen diese Möglichkeiten jedoch kaum zur Verfügung.

Werfen Sie Ihre Helden nicht ins Greisenalter, ohne ihnen eine Möglichkeit zur Rettung zuzugestehen. Ein graues Haar am Heldenhaupt mag noch ein achtloses Schulterzucken erzeugen, einige unerwartete Falten, ein ausfallender Zahn und Gelenkschmerzen sollten schnell eine Ahnung des drohenden Dilemmas erzeugen. Interessant wird die Sache spätestens dann, wenn den Helden klar wird, dass sie keine Möglichkeit haben, die Krieger wieder in ihre Ausgangslage zurückzuverwandeln, da ihnen das nötige Zauberwort nicht bekannt ist.

Ein probates Mittel besteht darin, die Jadekrieger zu zerstören, wodurch der Fluch schlagartig gebrochen ist. Im Kampf sind sie jedoch kaum zu bezwingen: Ist ein rettender Abgrund in der Nähe, in dem die Krieger zerschellen können? Der Weg vom Dschungel zurück an die Gestade der Zivilisation ist weit und dauert lange.

Nutzlos sind die Krieger dennoch nicht: Durch ihre handliche Größe können sie ohne weiteres im unveränderten Zustand ihren Platz in einen Heldenrucksack finden. Es mag zahlreiche Situationen geben, in denen der Einsatz eines fast unzerstörbaren Kämpfers trotz des hohen Preises seinen Wert hat. So lange der Fluch der Figuren noch unbekannt ist, mag ein unbeschädigtes Exemplar ohne weiteres 500 bis 800 Dukaten einbringen. Der Preis steigt noch einmal an, wenn mehrere geborgene Figuren zusammen verkauft werden können.

Aventurischer Bote Rahja 1030 BF

Im Zeichen der Schlange –

Grausame Überfälle in der Wildermark

Würdenträger aus Adel und Kirche versammeln sich in diesen Tagen in Eslamsgrund, um auf Einladung des Drei-Schwester-Ordens die Heimesnacht zu begehen. Im Rahmen dieser Veranstaltung sollen Spenden gesammelt werden, die dem Wiederaufbau der gebeutelten Grenzmarken zugute kommen. Und eine solche Unterstützung haben diese Länder bitter nötig, denn nicht nur Krankheit und Armut plagen die Menschen dort, sondern auch namenlose Kreaturen in Menschengestalt, die schreckliche Verbrechen verüben.

»Nicht weit von hier haben götterlose Schurken ein Götinnenhaus der gütigen Perrine ausgeraubt und die Geweihte geschändet. Wie soll dieses Land den Segen der Götter erhalten, wenn man sich so an ihren Dienern vergeht?«

—Growthin Beringer, Freibauer in Eichhaus

»Am helllichten Tag überfällt die Schlangenbrut Händler und abgelegene Gehöfte. Diese Räuber dienen einem Schlangengötzen – daher auch ihr Name –, und ihr blutleerer Anführer ist ein faulender Paktierer.«

—Herbo Ranfel, Fuhrmann

»Der Rauch führte uns zu den qualmenden Resten der Fuhrwagen. Die Gaukler waren grausig niedergemacht. Nur einen Spielmann hatten sie am Leben gelassen, ihm aber die Finger abgeschnitten.«

—Tarona, ein reisender Abenteurer

»Die Schlangenbrut scheint größere Ortschaften oder die Nähe von Befestigungen zu meiden. Wenn uns die Kunde von ihren Freveln erreicht, haben sie sich längst in die wilden Wälder zurückgezogen und ihre Spuren verwischt.«

—Leutnant Wulfhelm von Oppstein

Bisher weiß man nicht viel über die Bande, die in der gesamten Wildermark ihr Unwesen treibt. Allerdings kennt man das Zeichen, in dem sie agiert: eine schwarze Schlange auf blauem Grund. Dieses Zeichen brachte ihr auch ihren Namen ein, denn das verängstigte Volk nennt sie 'die Schlangenbrut'. Über ihren Anführer gibt es verschiedenste Gerüchte – mal soll er ein Vampir sein, mal ein Totenbeschwörer aus der Warunkei, dann ein untoter Krieger oder gar der Finstermann selbst. Einig ist man

sich nur darin, dass es sich nicht um einen Mensch handeln kann: Welcher Mensch könnte auch solche Gräueltaten verüben?

Bei einem Zwischenhalt in Gareth auf seiner Reise nach Eslamsgrund versicherte uns Fenn Weitenberg von Drölenhorst, Oberst der Reichsarmee und Stellvertreter von Marschall von Wertlingen: "Wir werden uns um dieses Problem kümmern."

Es bleibt für die Menschen am Darpat zu hoffen, dass diesen Worten Taten folgen.

Michael Masberg

mit Dank an Uli Lindner

Erzmagierin auf der Spur der Magierkriege

Prishya von Grangor rüstet Expedition nach Eslamsgrund aus

PUNIN. Im Pentagrammaton zu Punin pfeifen es die Spatzen bereits seit einiger Zeit von den Dächern, doch wollten nur wenige Angehörige der magischen Zunft den Gerüchten Glauben schenken. Prishya von Garlichgrötz zu Grangor, einstige Spektabilität zu Punin und Convocata Prima der Großen Grauen Gilde des Geistes, soll Geldgeber für eine Expedition in das südliche Eslamsgrund suchen, hieß es. Dabei war die Erzmagierin nach ihrem Zusammenbruch im Jahr des Feuers¹ eher dafür bekannt, sich in ihrer Studierstube in der Akademie der Hohen Magie einzuschließen. Wie sich jetzt jedoch herausstellt, entsprachen die Gerüchte der Wahrheit, und schon bald soll die einst so brillante Sphärologin und Erzmagierin mit recht kleinem Gefolge, zu dem angeblich auch Mitglieder der Grauen Stäbe und der Rohalswächter gehören sollen, aufbrechen. Aus dem Umfeld der Erzmagierin heißt es, dass sie vor allem Fragmenten des alten Wissens nachspüren wolle, deren Bedeutung sie sich nicht mehr bewusst ist. Offenbar hofft sie, verlorene Erinnerung wiedererlangen zu können, indem sie diverse Relikte und besonders prägnante Orte der Magierkriege im südlichen Garethien untersucht. Möge Hesinde ihre schützende Hand über Collega Prishya halten und einer derart brillanten Vertreterin unserer Zunft ein wenig ihrer einstigen Größe wiedergeben.

Uli Lindner

¹ Sie wurde während der Schlacht um Gareth von einem Schwarm Borbarad-Moskitos attackiert und verlor dabei große Teile ihres einstigen Wissens. Mehr dazu im *Aventurischen Boten* Nr. 119.

Aventurischer Bote, Frühling 1031 BF

Donnersturmrennen

Ferrara – Eisenherr kündigt neue Rennkutsche an

GARETH. In weniger als einem Jahr richtet die Heilige Kirche der Göttin Rondra das 76. Donnersturmrennen aus. Während allerorten über die mögliche Rennstrecke gleichsam gerätselt wie spekuliert wird, wetteifern die Stellmachereien bereits um den neuen Siegeswagen.

Den Wettstreit hat unlängst die renommierte und weit über die Stadtgrenzen Gareths bekannte Stellmacherei Ferrara-Eisenherr eröffnet. Als erster Hersteller verkündete Ulinai Ferrara-Eisenherr, die Leiterin des gleichnamigen Kutschenherstellers, stolz die Anfertigung einer eigens für das Donnersturmrennen geplanten Rennkutsche. Das neue Gefährt, so Frau Ferrara-Eisenherr zuversichtlich, werde alle bisher gefertigten Rennkutschen in den Schatten stellen.

Die Planungen für das Unternehmen *Siegeszug*, zu dem sich Frau Ferrara-Eisenherr sonst nicht näher äußerte, laufen nach Informationen des *Aventurischen Boten* bereits seit einigen Jahren. Gerüchten zu Folge soll ein erster Entwurf der neuen Rennkutsche in den Wirren des Jahrs des Feuers zerstört worden sein. Damit es vor dem Donnersturmrennen zu keinen weiteren Verzögerungen mehr kommt, hat Ferrara-Eisenherr die Sicherheit auf dem Gelände der Stellmacherei noch erhöht: Tag und Nacht patrouillieren dort ehemalige Soldaten der Reichsheeres, die das Geheimnis um die neue Rennkutsche schützen.

Vom wohl schärfsten Konkurrent der Garether Wagenschmiede, der Königlich Kusliker Karossenmanufaktur, gibt es bislang keinerlei Reaktion auf die Ankündigung aus dem Hause Ferrara-Eisenherr. Es ist jedoch davon auszugehen, dass die Stellmacherei aus dem Lieblingen Feld auf die unverhohlene Kampfansage aus Gareth reagieren wird.

Für Überraschung sorgte in Gareth eine Nachricht aus dem fernen Aranien: Die kaum bekannte Stellmacherei Serai al'Perphi aus Zorgan kündigte in tulamidischer Manier an, den künftigen Siegeswagen für das Donnersturmrennen zu bauen.

Martin Schmidt