

Aventurischer Bote

AVSGABE 157 ✂ JANUAR/FEBRUAR 2013 ✂ 3,90 €

SPIELHILFE:

DIE ROMMILYSER
MARK

SPIELHILFE:

DER LOHN DER MÜHEN -
BELOHNUNGEN IM ROLLENSPIEL

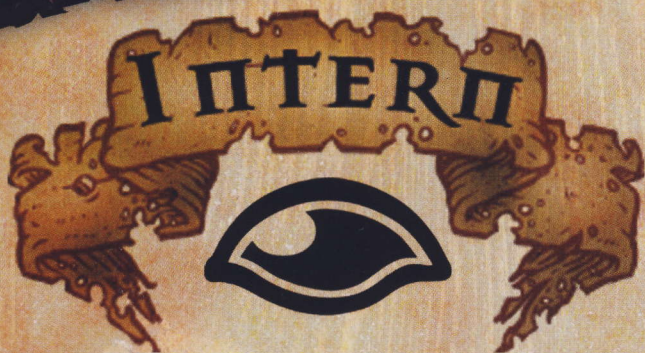
IPPERAVENTURISCHE NACHRICHTEN:

GREIFEN ÜBER GARETH

DAS MAGAZIN ZUM SCHWARZEN AUGE

AVENTURIEN





Liebe Leserinnen und Leser,

herzlich willkommen auf den ersten Seiten der Ausgabe 157. Auch dieses Mal freuen wir uns, Ihnen einen spannenden und vielfältigen Boten präsentieren zu dürfen. Im Outgame-Bereich dieses Boten werden nicht nur die Geheimnisse der aventurischen Gegenwart beleuchtet, sondern auch einige Mysterien, die im Dunkel der Geschichte liegen: „Die Treppe von Amhas“ beschreibt einen Spielort für die Dunklen Zeiten. Hier soll es eine Pforte geben, die, so sagt man, zu den Landen jenseits der Gestade Aventuriens führt. Es ist an Ihren Helden herauszufinden, ob diese Geschichten Ammenmärchen sind oder ein Körnchen Wahrheit bergen.

Der Kampagnenband „Mit wehenden Bannern“ markiert das Ende der Wildermark. In der Folge der Ereignisse wird auf dem Großen Hoftag 1036 BF aus dem umkämpften Landstrich und der Traviemark die neue Markgrafschaft Rommilyser Mark geformt. Die gleichnamige Spielhilfe in diesem Boten gibt Ihnen eine Übersicht über diese neue Provinz und deren Akteure.

Eine weitere Spielhilfe beschäftigt sich mit dem „Kult des Verstümmelten Gottes“, einem Zusammenschluss der ärmsten Bewohner Fasars. Die Gemeinschaft soll den Bettlern, Verstümmelten und Aussätzigen Schutz geben – aber nur die wenigsten ahnen, dass sich hinter der Maske des Bettlergottes ein grausiges Geheimnis verbirgt.

Doch nicht nur schaurige Überraschungen, sondern auch angenehme Erfahrungen haben wir für Ihre Spieler vorbereitet: In einer speziellen „Spielhilfe zum Beglücken der Spieler“ erfahren Sie, lieber Meister, mehr über Belohnungen. Ob Spezielle Erfahrungen, Dukaten, Ehrungen und auffindbarer Ausrüstung aller Art – hier haben wir alles zusammengetragen, was Ihre Spieler für die erlebten Härten entlohnen könnte.

Ein buntes Spektrum unterschiedlicher Berichte und Neuigkeiten aus allen Teilen des Kontinents liefert der Ingame-Bereich der Ausgabe. Sei es der Brabakuda, die Ernennung der neuen Fürstin von Albernia, die Greifen-Sichtungen über Gareth oder der unheilvolle Nebel, dem bereits Marada zum Opfer gefallen sein soll: Hier wird alles zusammengetragen, was derzeit in den Gassen und auf den Märkten Aventuriens für Gerüchte, Spekulationen und hitzige Dispute sorgt.



Thorwalscher
Walwütiger
(Schicksalspfade)

In einem Interview mit Iskir Ingibjarsson, der als Sprecher der Thorwaler Traditionalisten seinen Beinamen „Letzter Hjäldinger“ mit Stolz trägt, erfahren die Leser mehr über die merkwürdigen Ereignisse auf den Olportsteinen (Der Bote berichtete: AB 154).

Im Fokus der Berichterstattung steht auch die Wildermark, wo sich in den letzten Monaten die Ereignisse überschlagen haben. *Kaiserin Rohaja triumphiert in entscheidender Schlacht um die Wildermark – Großer Hoftag zu Rommily – Adel des Reiches schafft eine neue Provinz:* So lauten die Überschriften der Gazetten, Journale und Postillen, die rings um Darpat und Dergel verteilt werden. Der aktuelle Bericht im AB 157 fasst den turbulenten Lauf der Dinge zusammen und weckt gleichzeitig die Hoffnung, dass dem Leid geprüften Landstrich mit der Wahl einer neuen Markgräfin vielleicht doch friedfertige Zeiten beschieden sind.

In „Bräuche zum Praiosfest“ präsentieren wir die Siegerbeiträge des Praiosfest-Wettbewerbs, und ein Pressespiegel aus dem Horasreich fasst Artikel zusammen, die aus verschiedenen horasischen Zeitungen stammen. Abgerundet wird unser kurzer Ausflug in die aventurische Gegenwart von einer neuen Ausgabe des Salamanders. Doch halt – genug verraten! Nun ziehen wir uns wieder zurück ins Redaktionsstübchen und wünschen euch viel Spaß beim Lesen und Erleben all dessen, was unsere Autoren für den aktuellen Boten zusammengestellt haben.

Für die Redaktion
Britta Neigel



Der Lohn der Mühlen - Belohnungen im Rollenspiel	3
Der Kult des verstümmelten Gottes	6
Die Rommilyser Mark	9
Amhas - Stadt am Totenwasser	13
Leseprobe: Taladur 6	17
Produktvorschau	18
Myranor: Kyrbluthaven	20
Meisterinformationen zu den aktuellen aventurischen Artikeln	21
Chronologie der inneraventurischen Ereignisse	22
Impressum, Kontakt, Abonnement	23
Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Praios / Rondra 1036 BF	Beilage

DER LOHN DER MÜHEN – BELOHNUNGEN IM ROLLENSPIEL

EINE SPIELHILFE ZUM BEGLÜCKEN IHRER SPIELER VON DOMINIC HLADEK

Wie wir wissen, gibt es im Rollenspiel keine ‚Gewinner‘ oder ‚Verlierer‘. Stattdessen dreht sich das Spielerlebnis darum, gemeinsam Spaß zu haben und in die eigene Phantasie und spannende Geschichten einzutauchen. Dennoch will jeder gerne auf die eine oder andere Art belohnt werden. Abenteuer des *Schwarzen Auges* bedienen diesen As-

pekt in Form von Abenteurpunkten, Speziellen Erfahrungen, Dukaten, Ehrungen und auffindbarer Ausrüstung aller Art. Diese Spielhilfe geht auf die verschiedenen Arten von Belohnungen ein und gibt Ihnen einige Beispiele an die Hand.

„MAL SEHEN, WAS DAS PACK IN DEN TASCHEN HAT“ – ENDLICH BEUTE!

Eine der ältesten Belohnungen für Spieler ist es, ihren Helden Gegenstände zukommen zu lassen, die spieltechnische Vorteile gewähren. Besonders beliebt ist dabei Ausrüstung, die auf keiner Warenliste zu finden ist und individuelle Vorteile bietet. Sie können Ihren Helden deshalb besondere Funde zukommen lassen – beispielsweise nach dem Bezwingen von Feinden, bei der Durchsuchung von Gebäuden oder als Geschenk einer dankbaren Meisterperson.

WAFFENVARIANTEN

Hierzu bieten sich Varianten bekannter Waffen (**Wege des Schwerts 116 ff.**) an, denn in Aventurien gleicht außer in Armeebeständen wohl kaum ein Schwert dem anderen; Verzierungen, Schwerpunkte, Schärfe, Länge und Breite sind so individuell wie die Schmiede selbst.

◆ **Gekrümmte Wurfdolche:** Der hölzerne Griff geht fließend in die gebogene Klinge über, wodurch die Flugeigenschaften verbessert sind (RW je +20%). Sie könnten einem Gaukler gehören, denn ihre außergewöhnliche Form ist beim Jonglieren hilfreich (*Gaukeleien* um 2 erleichtert).

◆ **Schlankes Kurzsword:** Prädestiniert für Namen wie „Nadel“ oder „Stich“, geschmiedet für zierliche Personen wie einen jungen Adelspross oder eine Diebin. Scharf, schlank und tödlich elegant. (Gewicht -10%, *Gezielter Stich* und *Todesstoß* um 1 erleichtert)

◆ **Sturmhellebarde:** Die Klinge ist so gebogen, dass eine Ausrichtung nach vorne statt zur Seite vorliegt. Kann alternativ mit dem Talent *Speere* geführt werden, *Sturmangriffe* und *Festnageln* sind um 1 erleichtert. Sie ist als ‚ganzer Stolz und Zeichen moderner Kriegskunst‘ im Besitz von Spießbürgern zu finden.

Die Tausendfüßler-Peitsche

◆ **Hexen-Krötenschemel:** besonders große ‚Hexenringe‘ weisen ab und an einen dreizehnten, kürbisgroßen Pilz auf, der so konzentriert giftig ist, dass ein Krötenschemel-Gift aus einem solchen Exemplar wie Mäskantantel-Gift wirkt (Stufe 8, 1W6/1W3 SP/KR, Dauer 4 KR).

◆ **Kräutergärtchen:** Ein Dorf mag arm an weltlichem Besitz sein, oft kennt man aber die lokale Pflanzenwelt sehr gut. Kräuterfrauen legen Gärten an, in denen das wächst, was man in Wäldern erst mühsam suchen muss. Bei einem Spaziergang durch den Garten kriegt man nicht nur eine SE *Pflanzenkunde*, man darf sich auch an wahren Schätzen bedienen: Legen Sie anhand der Region 1W3 *sehr seltene*, 1W6 *seltene*, 2W6 *gelegentliche* und 3W6 *häufige* Gewächse fest. Ähnlich können Sie Waffenkammern, alchemistische Labore und Hexenküchen einsetzen.

ALCHIMIE UND ZAUBERZEICHEN

Alchemistische Tinkturen (**Wege der Alchimie 36 ff.**) und Zauberzeichen (**Wege der Alchimie 140 ff.**) sind ebenfalls als Belohnung bestens geeignet, denn viele Aventurier bedienen sich solcher mindermagischen Mittel.

◆ **Vitkari-Tätowierung:** Eine thorwalsche Hexe, ein Druide oder Olporter Magier kann einem Helden ein besonderes Hautbild stechen: Die verwobenen Erz-Elementarzeichen am Oberarm umringen einen Pottwal, dessen Fluke sich über den Rücken windet. Diese *Felsenrune* verleiht WS+3 und kann nach Verlust der Wirkung zur nächsten Sonnenwende wieder aufgeladen werden. Hierzu opfert der Held über 7 Tage hinweg je 3 LeP an die *Blutrune*, indem er tiefe Schnitte über Arm und Schulter setzt.

◆ **Elementares Pulver:** In einer alchemistischen Werkstatt oder einer Hexenküche kann man diese ‚Alchimie aus dem Handgelenk‘ finden. Ein Pulver, das sich beim Streuen in eines der sechs Elemente auflöst. Es ist beispielsweise geeignet für Bühneneffekte oder kleinere Zerstörungen (Feuer, 1W6 TP), zur Beschwörung von Elementargeistern, als leichte Säure (Wasser, Reinheitsgrad *unedel*, 1W6+2 TP) oder Brechmittel (Luft, Reinheitsgrad *unedel*, *Selbstbeherrschung*-Probe erschwert um *Sensiblen Geruchssinn*, sonst 1W6 KR nicht zu Angriffaktionen fähig).

KRÄUTERVARIANTEN

Auch Kräuter (**Zoo-Botanica Aventurica 227ff.**) können je nach Exemplar in ihrer Wirkung variieren.

◆ **Vierblättrige Hollbeere:** Ein sehr seltenes Kraut, das in Albarnia als Glückssymbol gilt und aus einer Verbindung von Holl- und Einbeeren entstanden ist. Die 2W6 Zweige sind zum Hollbeertee verarbeitbar, die 2W6+3 Beeren können wie Vierblatt verwendet werden, jedoch wird stets zweimal gewürfelt und der höhere Wert gewählt.

MAGISCHE ARTEFAKTE

Die vor allem mit ARCANOVI geschaffenen Artefakte aus **Wege der Alchimie 110ff.** geben einen Eindruck der zahlreichen Möglichkeiten, Zauber in Gegenstände zu binden. Im Folgenden deshalb einige Beispiele für magische Gegenstände, die ohne Einsatz dieses Zaubers entstanden sind.

◆ **Das springende Trankfläschchen:** Per ANIMATIO wurde die Trankflasche für 5 Jahre so verzaubert, dass sie bei einer Handbewegung vor den Mund aus einer Seitentasche direkt in die Hand springt und sich entkorkt, so dass der Trank in einer *freien Aktion* bereitgemacht ist, wenn eine FF-Probe gelingt. Ein perfektes Geschenk zum Dank eines findigen Zauberkundigen an einen Reisenden – und damit bei Händlern, Pilgern oder Wandergesellen auffindbar. Eine Variante für Waffen wirkt wie die SF *Schnellziehen*, aber unabhängig von der BE und bei Rückenscheiden oder Schilden innerhalb 1 Aktion.

◆ **Die Tausendfüßler-Peitsche:** Von einem Scharlatan oder Schelm könnte man zum Dank seinen wertvollsten Besitz erhalten, der bei einem spektakulären Erfolg des LOCKRUF entstand: Eine Peitsche mit vielen kleinen Füßen, die sich wie eine Schlange um den Körper seines Besitzers schmiegt und eine geringe Intelligenz (LO 14, KL 4, IN 6) entwickelt hat, mit der sie einschätzen kann, ob ihr Meister Hilfe braucht: Sie macht sich bei Gefahr griffbereit, kann Gegenstände ‚apportieren‘, sich um den Hals von unfreundlichen Personen schlingen und dergleichen mehr. Der WM beträgt +1/0, die TP sind um 1 erhöht, *Entwaffnen* um 3 erleichtert.

◆ **Das sichere Versteck:** Mittels APPLICATUS wurde ein Winkel in einer Gasse oder auf einer belebten Straße mit einem IGNORANTIA verzaubert. Von einem Dieb oder Phexgeweihten können die Helden

als Dank für ihre Hilfe erfahren, wo dieser Ort liegt und bei Bedarf für 6 SR dort untertauchen, indem sie aus den Augen eventueller Verfolger verschwinden (*Sinnenschärfe*-Probe +10). In Gareth gibt es gar bizarre magische Abkürzungen, die sogenannten *Schattenpfade* (mehr hierzu finden Sie in der Box Gareth – Kaiserstadt des Mittelreichs).

KARMALE ARTEFAKTE

Götterdiener treten immer wieder als Auftraggeber von Heldengruppen auf und können weit mehr bieten als ‚nur‘ den Dank eines Gottes. Hier eine Auswahl an Möglichkeiten, wie sich Kirchen mittels der OBJEKTWEIHE für getanes Werk an den Göttern erkenntlich zeigen können:

◆ **Schützendes Ornat:** Der weiße, verzierte Umhang mit Symbolen der Kirche wurde durch einen Praios- oder Hesindegeweihten mit ARGELIONS MANTEL geweiht und einem Helden verliehen. Einmalig wird ein gezielt auf den Träger gewirkter Zauber der Merkmale Eigenschaft, Einfluss, Form, Herrschaft oder Schaden um 12 ZFP* verringert (und bei unter 0 ZFP* wirkungslos).

◆ **Ein Beutel STERNENSTAUB:** Dieser verwirrende, dem Phex heilige Staub bewirkt bei Gegnern für 50 KR einen Verlust von 7 auf AT und 10 auf FK. Solch ein Pulver könnte auch in einem Diebesversteck gefunden werden.

◆ **Heiliger Wundverband:** Wer Peraines oder Tsas Werk tut, kann von Geweihten mit diesem Tuch mit WUNDSEGEN, das eine Wunde heilt, beschenkt werden.

◆ **Entrückter Lohn:** Wer für die Mada Basari oder dem Phex nahe Organisationen arbeitet, dem mag

es begegnen, dass man einen Handel in beiderseitigem Interesse durch PHEXENS ELSTERFLUG abschließt und die vereinbarte Bezahlung an den Sternenhimmel als winzigen, blinkenden Stern entrückt. Mit Erfüllung des Vertrages wird der Lohn direkt zu den Helden – wo immer sie sind – hinab befördert.



Sternenstaub-Beutel

„BITTE, ERZÄHLT MIR MEHR DARÜBER, MEISTER!“ – ERFAHRUNG UND LEHRMEISTER

Seit den Anfangsstunden des Rollenspiels kennt man den Mechanismus der in Punkten ausgedrückten Erfahrung, mittels der man Fähigkeiten steigern und neue erwerben kann. Gerade die Zeit zwischen zwei Abenteuern kann hierzu genutzt werden.

BÜCHER

Wege der Zauberei 83 ff. bietet eine große Auswahl an magischen Büchern, aber auch die profanen Schriften Aventuriens sind mitunter zur Vermittlung von Wissen geeignet. Ihr Studium wirkt wie ein Lehrmeister innerhalb einer TaW-Spanne bestimmter Talente und bietet oft *Spezielle Erfahrungen* oder verbilligte Sonderfertigkeiten.

◆ **Die Leitsätze von Hebel und Scheibe:** Grundlagenwerk der Mechanik von Leonardo von Havena. Rechnen 10/14, SE Mechanik 7/16, Feinmechanik 9/12.

◆ **Durchs wilde Mhanadistan:** Hauptwerk des Kara ben Yngerimm und detaillierte Reisebeschreibung über die Tulamidenlande. SF *Wüstenkundig* und *Steppenkundig* verbilligt. Geographie 4/9, SE Wildnisleben 3/9

◆ **Vademecum für das Waffenhandwerk:** Im Schwertgesellentum verbreiteter Leitfaden mit Beschreibungen grundlegender Kampftechniken und praktischen Übungen. SF *Finte*, *Ausfall*, *Meisterparade* verbilligt. Schwerter 1/8, Fechtwaffen 1/7.

◆ **Siechen des Südens:** Ausführliches Werk über Krankheiten. Bei Perainegeweihten, in Therbuniten-Spitälern, bei Abgängern der Vinsalter Schule des Lebens und Medici zu finden. SE Heilkunde Krankheiten 5/12, Anatomie 3/7, Heilkunde Wunden 2/8. Einige Ausgaben machen das *Berufsgeheimnis* Blutiger Rotz erlernbar.

LeHRMeISter

Im Folgenden finden Sie einige Lehrmeister, die Sie flexibel überall in Aventurien auftauchen lassen können.

◆ *Bruder Jacopo*: Ganz im Sinne des Nandus reist Jacopo als Lehrer durch zivilisierte und oft auch bildungsferne Gebiete, um sein Wissen in ganz Aventurien weiterzugeben. Lehren 15, Überzeugen 12, viele Wissenstalente TaW 10-18, SF Nandusgefälliges Wissen, AURA DER FORM, GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG, SEELENPRÜFUNG (inklusive AURA-PRÜFUNG), STERNENSPUR

◆ *Favilludo der Flinke*: Dieser in größeren Städten oder in belebten Reiseunterkünften zu findende gutgelaunte Scharlatan und Trickbetrüger ist gerne bereit, gegen gutes Geld seine Fähigkeiten weiterzugeben. Lehren 12, Taschendiebstahl 15, Gaukeleien 14, Gassenwissen 10, Überreden 15, Falschspiel 10; SF Ausweichen III, Schnellziehen, Improvisierte Waffen, Meisterliches Entwaffnen, Merkmalskenntnis (Illusion, Telekinese), verschiedene Kugelzauber; ATTRIBUTO, DUPLICATUS, HARMLOSE GESTALT, IGNORANTIA, IMPERSONA, GROSSE GIER, MOTORICUS, PENETRIZZEL, SEIDENZUNGE, WIDERWILLE je ZfW 10-15

◆ *Gumblad, Veteran der Dämonenschlacht*: Vom einfachen Soldaten hat er sich zum Waffenmeister entwickelt und zur Ruhe gesetzt. Seine Fähigkei-

ten gibt er nun an die neue Generation weiter. Lehren 16, viele Kampftalente TaW 10-16, Kriegskunst 14, Selbstbeherrschung 16; SF Beidhändiger Kampf II, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfgespür, Rüstungsgewöhnung III, Sturmangriff, Todesstoß, Umreißen, Windmühle

BeRUFSGeHeImNISSE

Der Erwerb neuer, bislang unbekannter Fähigkeiten ist dadurch besonders interessant, dass neue Spielmöglichkeiten eröffnet werden. Gerade über Berufsgeheimnisse bietet Das Schwarze Auge hierzu einen Mechanismus, der sich an Ihre Spielerwünsche anpassen lässt. Ein Beispiel:

◆ *Zauberteppiche*: Dieses Berufsgeheimnis der *Webkunst* ermöglicht die Herstellung magieempfindlicher Teppiche. Von wenigen tulamidischen Meistern kann man eingeweiht werden. Ob sie Materialien wie die Haare der Nachkommen von Dschinnen oder Arkanoglyphen und elementare Zeichen einweben, ist ihr jeweiliges Geheimnis. Der ARCANOVI sowie Proben für Arkanoglyphen werden um TaP*/2 Punkte der *Webkunst*-Probe erleichtert. Ein magiebegabter Weber kann *Übernatürliche Begabungen* oder Zauber auch direkt in den Teppich weben, was wie ein Matrixgeber für diesen Zauber wirkt und 1/10 AsP permanent kostet (ZfP* maximal so hoch wie TaP* *Webkunst*). Zauber mit Merkmal *Elementar (Luft)* sind um 5 Punkte erleichtert.

„HABT DANK, EDLE RECKEN!“ – soZIALE BeLoHNUNGEN

Oft genug tun wir im Alltag Dinge, die uns niemand dankt und die schnell für selbstverständlich hingenommen werden. Beim Rollenspiel sollte man deshalb nicht mit dem Dank derjenigen geizen, deren Haus und Hof die Helden retten. Von freundlichen Worten bis hin zu Ehrungen und Titeln durch Würdenträger gibt es zahlreiche Formen der Danksagung.

DANKBARKEIT UND BESONDERE GESCHENKE

Gerade weil diese Form der Belohnung innerhalb des Rollenspiels stattfindet und nicht unbedingt spieltechnische Vorteile bietet, kann man gar nicht oft genug auf sie zurückgreifen. Spieler wollen das Gefühl haben, dass man ihnen ihre Taten auch dankt und nicht der Laufbursche für undankbare Nörgler ist. Sparen Sie also nicht mit Lob aus dem Mund von Meisterpersonen und bieten Sie Ihren Helden immer wieder auch Geschenke an, deren Wert rein ideell und bestenfalls spielbereichernd ist.

◆ *Das Geschenk der Sharisad*: Diese ANIMATIO-Anwendung ist ein Seidentuch, das die Liebste des Helden für ihn anfertigen lässt, indem sie während der Zauberdauer mit dem Tuch am Körper tanzt. Es hat vor allem sentimentalen Wert für einen Helden auf Reisen, der so immer wieder im Tanz des Tuches die Bewegungen seiner Geliebten wiedererkennen kann, aber es kann auch als Ablenkung dienen oder abergläubische Gegner einschüchtern.

◆ *Der glühende Anhänger*: Kein verfluchtes magisches Artefakt, jedoch mitunter noch lästiger. ‚Alrik Starkimarm‘ hat die Taten der Helden nicht nur beobachtet, sondern ist zu einem begeisterten Anhänger geworden. Er reist ihnen nach, imitiert sie, sucht ihre Nähe oder preist sie ungefragt im nächsten Dorf an. Es ist wohl der größte Dank, als ein Vorbild für andere zu gelten – lassen Sie also große Taten Ihrer Helden genau diese Wirkung haben.



◆ *Der Kuss der Fee*: Ein magisches Wesen kann sich mit einem simplen Kuss bedanken. Neben der reizenden Szene am Spieltisch können Sie auch zeitweilige Vorteile wie *Feenfreund*, *Schwer zu verzaubern*, eine *Übernatürliche Begabung*, *Prophezeien* sowie *Spezielle Erfahrungen* vergeben.

TITEL UND EHREN

Mit dem Sozialstatus als Spielwert, der Verleihung von Adelstiteln und der in *Verschworene Gemeinschaften* eingeführten Organisationen mit verschiedenen Stufen der Zugehörigkeit haben Sie einige Möglichkeiten, Ihre Helden mit Ehren auszustatten. Hier einige konkrete Beispiele.

◆ *Das verfluchte Lehen*: Ein nur mäßig wohlhabender Baron kann als Belohnung ein Lehen und damit einhergehend einen Titel vergeben. Seine heruntergekommene Motte ist jedoch vom *Spuk* oder der *Gefesselten Seele* (*Wege der Zauberei* 204) eines Ahnen heimgesucht, der sie nach wie vor für sich beansprucht und die Helden vertreiben will. Bannen die Helden ihn, arrangieren sie sich mit ihm oder helfen ihm, seinen Frieden zu finden, so besitzen sie als Edle ein Lehen samt Steuereinnahmen eines kleinen Dorfes.

◆ *Die Ehrenbürgerschaft*: Bürgerrechte in mittelreichischen Städten sind mit der Erlaubnis verbunden, Besitz zu erwerben, Zünften beizutreten und ein Handwerk auszuüben. Auch der Schutz durch Ordnungskräfte und vor Gericht ist weitaus höher. Die Ehrenbürgerschaft öffnet zudem Tür und Tor bei Nachforschungen und dem Vorsprechen bei den Oberen der Stadt. Gesellschaftliche Proben sind um bis zu 7 erleichtert. Beispielsweise kann diese Ehre im Abenteuer *Fluch des Flussvaters* für Elenvina erlangt werden.

◆ *Die Erhebung in den Gareth Heldenrat*: Mit den Ereignissen um das Jahr des Feuers hat die Stadt Gareth ein Gremium von wechselnden Mitgliedern geschaffen, die sich mit ihren Taten um die Stadt verdient gemacht und sich damit diese hohe Ehre, unabhängig von Stand oder Rasse, verdient haben. Die Amtsdauer ist offen und meist mit dem Verrichten einer bestimmten Aufgabe verbunden. So mag einem Helden die Ehre und Pflicht zuteil werden, in einem Elendsviertel für Armenspeisungen und eine Verbesserung der Zustände zu sorgen, eine städtische Immanliga aufzubauen oder eine Verschwörung in höchsten Kreisen der Patrizier aufzudecken. Womöglich muss er sich aber auch selbst eine Aufgabe suchen. Mehr zum Heldenrat finden Sie auch in der Box *Gareth – Kaiserstadt des Mittelreichs*.

DER KULT DES VERSTÜMMELTEN GOTTES

EINE SPIELHILFE VON MARC JEPPESEN MIT DANK AN ARNE REITZ

Gebräuchliche Namen: Der Kult des verstümmelten Gottes

Wappen: keines

Wahlspruch: Nur wer etwas gibt, bekommt auch etwas

Erkennungszeichen: Atak-Handzeichen, an Wänden auch häufig Zinken in Form von durchgestrichenen Augen

Herkunft: Kultisten des Namenlosen, die die Ärmsten der Armen in Versuchung führten

Bedeutende Persönlichkeiten: Die Erwählten

Personen der Historie: keine

Zitat: „Eine milde Gabe für einen blinden Veteran des Khômkrieges“

—von einem Bettler in den Straßen Fasars gehört, neuzeitlich

Wichtige Niederlassung: Fasar (verschiedene Verstecke und Ritualplätze)

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: minimal

Größe: Etwa 50 Fasarer Bettler gehören dem Kult an, aber nur wenige Mitglieder haben die Weihe des Namenlosen empfangen

gebrannt. Es wird mal wieder Zeit, dass einer dieser Verrückten sich zum Propheten der Irrsinnigen erklärt und sie alle in die Wüste führt.“
—gehört von einem Gardisten eines Erhabenen, 1035 BF

„Kaum, dass ich mich selbst blenden ließ, warf mir ein gütiger Mann einen ganzen Dinar hin. Er warf ihn nicht verächtlich in meine Schale – er legte die Münze in meine Hand. Ich gab ein Opfer an den Gott und wurde dafür belohnt. Sagt, Meister, welches Opfer verlangt ihr als nächstes von diesem schwachen Körper?“

—gehört bei einer Versammlung des Kultes des Verstümmelten Gottes, neuzeitlich

Der Kult des Verstümmelten Gottes setzt sich aus den ärmsten Bewohnern Fasars, den Bettlern, Verstümmelten und Aussätzigen, zusammen. Ihre Gemeinschaft soll ihrem Schutz dienen – doch nur die wenigsten Mitglieder ahnen, dass sich hinter der Maske des Bettlergottes eines der vielen Gesichter des Namenlosen verbirgt (siehe auch *Land der Ersten Sonne* 171).

DIE GESCHICHTE DES KULTES

Der Ursprung des Kultes verliert sich im Laufe der Jahrhunderte. In den letzten Jahren breiteten sich die Bettler in der Unterwelt Fasars aus um ihr Territorium zu vergrößern und zu verteidigen, wobei es zu zahlreichen Kämpfen gegen andere Bewohner des unterirdischen Fasars kam. Vor einiger Zeit konnten die Kultmitglieder Teile der Katakomben unter der Murak-al-Kira-Arena erobern, die sie als neuen Versammlungsort wählten.

„Er ist wie wir – aussätzig, verstümmelt, leidend. Doch er konnte für diejenigen, die ihm huldigen ein eigenes Paradies schaffen. Einen goldenen Ort, an dem alle Qualen im Diesseits bedeutungslos sind.“

—aus der Predigt eines Erwählten, 1034 BF

„Harmlose Bettler! Wollen nur dein Gold, um sich dem Wein hinzugeben. Die Praiosscheibe hat ihnen das letzte bisschen Verstand aus dem Hirn

DER KULT HEUTE

In Fasar zählt der Kult zu den größten Versammlungen der Bettler und Diebe. Ähnliche, wenn auch kleinere Zirkel, haben sich auch schon in anderen tulamidischen Städten gebildet.

Die Ziele des Kultes hängen stark vom jeweiligen Anführer ab. In erster Linie geht es jedoch um den Aufbau einer großen Gemeinschaft Gleichgesinnter und um die Schädigung der Reichen und Mächtigen – sei es durch Diebstähle oder heimliche Opferungen.

In der Mutter aller Städte gehört mittlerweile, grob geschätzt, jeder zehnte Bettler dem Kult des Verstümmelten Gottes an. Es fällt auf, dass die Bettler immer dann, wenn sie sich selbst verstümmelt haben, einen besonderen Glücksfall erleben, der ihr Leben allerdings nicht dauerhaft verbessert: Ein Händler schenkt ihnen einen Dukaten, sie werden bei der Säuberung eines Viertels mit deutlich mehr Nachsicht behandelt als ihre Kumpanen oder vergleichbare Vorfälle.

AUFBAU DES KULTES

Der Kult ist in sogenannten Gemeinden organisiert, von denen lediglich die in Fasar eine nennenswerte Größe besitzt. Neue Mitglieder wirbt man ausschließlich unter den örtlichen Bettlern an. Ab und an wandert ein Mitglied oder eine kleine Gruppe in eine andere Stadt aus, um den Kult dort zu verbreiten. Besonders in Baburin hat die Glaubensgemeinschaft erheblichen Zulauf, nachdem dort eine Gruppe potenten Schwarzen Wein verkaufte und viele Menschen ins Unglück stürzte.

Um zu einem Erwählten zu werden, muss der Bettler von seinem Gott auserkoren werden. Wenn ein Gläubiger genug von seinem Fleisch geopfert hat, offenbart sich diesem der Verstümmelte Gott in Visionen und gibt dem Erwählten weitere Anweisungen für eine Weihe des Namenlosen.

AUFBAU DES KULTES

◆ *Die Erwählten:* Die drei Erwählten opfern Finger, Geschlechtsteile, Lippen, Ohren und mindestens ein Auge, um ihrem Gott näher zu kommen. Die Erwählten legen mit ihrer Weihe ihren Namen ab. Es sei Ihnen, als Meister, freigestellt, ob sich hinter den kruden Masken wichtige Fasarer befinden, die dem Namenlosen die Ärmsten der Armen zum Fraß vorwerfen.

◆ *Die verstümmelte Garde:* Wenn ein Gladiator in den Blutgruben nur verstümmelt, aber nicht getötet wird, so bietet der Kult ihm an, als Wächter zu dienen. Dabei wird ihm mittels NAMENLOSES VERGESSEN die Erinnerung an sein früheres Leben genommen, um jegliche Moral im Keim zu ersticken.

◆ *Die Hure des Gottes:* Gelegentlich entführt der Kult hübsche Bauernmädchen oder -jungen aus dem Umland, die dann zum Vergnügen der Bettler geschändet werden dürfen.

◆ *Die Kinder des Unrats:* Dieses halbe Dutzend verdreckter Kinder durchsucht die Dunkelheit des unterirdischen Fasars nach wertvollen Gegenständen, die man im Licht teuer verkaufen kann. Gelegentlich

werden sie von den Erwählten an die Oberfläche gesandt, wo sie gefährliche Prüfungen bestehen müssen (etwa Reiche bestehlen, einen Geweihten mit Unrat bewerfen). Vor jeder dieser Missionen wird eine Narbe in Form eines Fuchses, der aber genauso gut eine Ratte sein kann, auf der Stirn geöffnet. Entweder werden die Kinder erwischt, was häufig mit zerschmetterten Gliedern oder Verstümmlungen endet, oder sie locken einen Obermenschen in die Tiefe zum Rattenloch.

RÜCKZUGSORTE

◆ *Das Rattenloch:* Tief unter der Stadt haben die Anhänger des Kultes ihr eigenes Reich erschaffen. Im Rattenloch, einer schäbigen Ruine, die sich unterhalb Fasars erstreckt, steht der Rattentempel (angeblich die Überreste des Turms eines Magiermoguls). Diese Turmruine stützt das kleine Reich der Bettler, hier finden auch ihre Opferrituale statt. Einer der Erwählten, die in dem Tempel leben, zelebriert diese und fast immer findet sich jemand, der den Segen des verstümmelten Gottes empfangen will.

◆ *Die Ruinen der Arena:* Die höhlenartigen Räume unter den steinernen Sitzreihen der Achmad-al-Kira-Arena sind mittlerweile fest in der Hand des Kultes. Dort befinden sich auch einige der berüchtigten Blutgruben von Fasar, in denen die härtesten Kämpfe der Stadt ihr Publikum finden. Hier werden die götterverlassenen Kämpfer für ihr blutiges Werk in der eigentlichen Arena geschult. Wer hier verliert, schließt sich, sofern er überlebt, meist sofort dem Kult des verstümmelten Gottes an. Denn diese Kämpfer sind häufig schwer verstümmelt, können aber zumeist noch kämpfen.

DER KULT IN ANDEREN TULAMIDISCHEN STÄDTEN

Während es in Khunchom und Rashdul unter den Bettlern maximal ein halbes Dutzend (ungeweihter) Prediger gibt, hat in Baburin schon das erste Mitglied des Kultes seine Erhöhung zum ersten Erwählten der Stadt erfahren. Seit kurzem versucht ein Prediger in Thalusa eine Gemeinde zu schaffen, was in der Stadt Dulguruks einigen Erfolg versprechen könnte. Allerdings geht der Sultan sehr hart gegen den Kult vor, so dass die Mitgliederzahl überschaubar bleibt.

ZIELE DES KULTES

◆ *Rache an den Lichtmenschen:* Rache für alle Schmach, die ihnen diejenigen zugefügt haben, die tagtäglich im Licht der Sonne leben können.

◆ *Die Rückkehr des obersten Propheten:* Es soll eine Klinge des unbarmherzigen Schmerzes geben, mit der man den obersten Propheten erkennen kann. Vorrangiges Ziel des Kultes ist es, diese Klinge zu finden, um den Propheten zu suchen.

◆ *Die Vernichtung des Korglaubens:* Da die Gläubigen Kor für die Versehrung und Verbannung des verstümmelten Gottes verantwortlich machen, ist es ihre Pflicht den Korkult für den Frevel ihres Gottes zu vernichten.



WAS DENKT DER KULT ÜBER...

... die Magier der Al'Achami: „Wir fürchten nicht, dass sie uns etwas antun! Sie helfen uns, zum wahren Glauben zu finden. Sie zeigen uns den Weg zu unserem Gott. Es wird die Zeit kommen, an denen wir ihnen ebenfalls die Augen öffnen. Am Tag, an dem der oberste Prophet erscheint ...“

... die Erhabenen Fasars: „Sie nennen sich Herrscher – doch wober herrschen sie? Über die Straßen der Menschen oder über die Himmelsstraßen? Doch wenn der oberste Prophet erscheint, werden wir ihnen zeigen, dass sie über nichts herrschen – wie die Götter, die den Verstümmelten verstießen.“

... die Garden der Erhabenen: „Wichtigster, die denken, dass jeder Respekt haben muss, weil sie die Farben unwichtiger Menschen tragen.“

DIE BETTLER FASARS IN DEN AUGEN ...

... von Magiern der Al'Achami: „Formidables Material für geistige Experimente. Keinen Widerstandswillen und für eine Flasche Reisschnaps machen diese Ratten alles.“

... einer Geweihten Travias oder Peraines: „Diese armen, irregeleiteten Geschöpfe verstümmeln sich selbst, nur um Spenden zu erhalten. Sind wir so sehr abgestumpft, dass wir nicht sehen, wie sehr diese Menschen uns brauchen? Wir müssen zu den Orten gehen, an denen sie sich verstecken – vor den Garden der Erhabenen und allen, die sie quälen, und ihnen Hilfe bringen.“

DER KULT DES VERSTÜMMELTEN GOTTES IM SPIEL

◆ **Verbündete:** Da die Bettler Fasars noch nicht als kultische Vereinigung erkannt wurden, werden sie von den unterschiedlichsten Parteien als unauffällige Spione oder Kuriere genutzt. Manche stehen fest in den Diensten einiger Erhabener und erhalten problemlos Zutritt zu deren Burjs. In all diesen Funktionen können sie den Helden nützlich sein.

◆ **Feinde:** Der Kult ist ganz klar eine Sekte des Namenlosen, was wohl auch relativ schnell auffallen würde, wenn man die Bettler Fasars beobachtete und erkennen würde, wie viele von ihnen Augen, Hände und andere Körperteile verloren haben.

◆ **Mitglied:** Ein Fasarer Bettler unter den Helden kann heimlich nichtinitiiertes Mitglied des Kultes sein und irgendwann einmal im Verlauf seines Lebens als Abenteurer herausfinden, wen er wirklich anbetete. Womöglich will er sein Wissen nutzen, um den Kult zu vernichten und die Fasarer Bettler vor weiteren Qualen und Manipulationen retten.

ABENTEUERAUFWÄNGER

◆ **Die Entführung:** Die Helden kommen in ein Dorf in der Nähe von Fasar, wo einer Familie die Tochter – das schönste Mädchen des Dorfes – geraubt wurde. Jeder glaubt, dass Sklavenhändler das Mädchen nach Fasar entführt haben. Die Helden werden angeworben, das Mädchen zu finden, und müssen die Sklavenpferche Fasars absuchen, ehe ihnen ein Bettler den Weg in die Unterwelt der Stadt weisen kann, wo ein besonders grausamer Sklavenhändler seine Ware verkauft. Allerdings handelt es sich dabei um eine Falle des Kultes, der die Helden ebenfalls fangen will.

◆ **Das Massaker:** Einige der Anhänger des Kultes haben genug und stürmen den Wohnturm eines unwichtigeren Erhabenen. Die anderen Erhabenen wollen herausfinden, wer dahinter steckt, und werben die Helden an. Natürlich will jeder der Erhabenen in besonders gutem Licht dastehen und es wird schwierig, den wahren Hintergrund des Massakers aufzudecken.

MYSTERIA ET ARCANIA

DAS GOLD DES GLÜCKS

Wann immer ein Anhänger des Kultes nach der Opferung von eigenem Fleisch ein Goldstück erhält, so wurde dies mittels der Liturgie Goldene Hand erschaffen. Es soll dazu dienen, neue Seelen an den Namenlosen zu binden beziehungsweise bereits Initiierte tiefer in die Verdammnis zu locken.

DIE KLINGEN DES SCHMERZES

1035 BF verübte ein wahnsinniger Mörder eine Reihe blutiger Morde in Zorgan. Dabei nutzte der ehemalige Oronier magische Skalpelle (siehe Abenteuer **Schleiertanz** 30). Haben die Helden die drei Skalpelle behalten, so könnte der Kult versuchen, die magischen Folterwerkzeuge zu erringen, um endlich ihren Obersten Propheten wiederzufinden. Gleiches gilt für andere Klingen, denen man nachsagen könnte, die Erzartefakte des Kultes zu sein.

WERTE EINES MITGLIEDS DES KULTES

Eigenschaften: MU 11 KL 9 IN 12 CH 9 FF 14 GE 12 KO 10 KK 13 SO 1-3

Raufen: INI 9+IW6 AT 13 PA 11 TP(A) IW6+1 DK N

Knüppel: INI 8+IW6 AT 11 PA 10 TP IW6+1 DK N

Dolch: INI 8+IW6 AT 13 PA 10 TP IW6+1 DK H

Säbel*: INI 14+IW6 AT 16 PA 14 TP IW6+3 DK N

LeP 28 **KaP**** 39 **AuP** 31 **WS** 5 **RS** 0 **MR** 3 **GS** 6

Vor- und Nachteile: Verbindungen (zu Mitgliedern des Kultes), häufig Glück, Soziale Anpassungsfähigkeit/Randgruppe, häufig Blind, Einarmig, Einäugig, Einbeinig, Einhändig, Krankheitsanfällig, Lahm, Miserable Eigenschaft, Selbstgespräche, Sucht (meist billiger Alkohol), Übler Geruch, Unansehnlich, Ungebildet

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ortskenntnis (Stadtteil Fasars oder Fasarer Unterstadt)

Talente: Raufen 10, Hieb Waffen 7, Dolche 9, Überreden (Betteln) 11 (13), Gasenwissen (Fasar) 10 (12), Taschendiebstahl 7, Sich verstecken 9

Liturgien:** Namenloses Vergessen, Des Einen bezaubernder Sphärenklang, Namenlose Zweifel, Goldene Hand, Herbeirufung der Heerscharen des Namenlosen, Schleichende Fäulnis

Verstümmelte Garde: MU +2, GE +1, KO +2, KK +2, LeP +5, AT +2RS 2, Kampfreflexe, Finte, Gezielter Stich, Waffenloser Kampfstil: Mercenario, Wuchtschlag

Kampfverhalten: Ist man deutlich in der Überzahl, dann traut man sich auch an einzelne, stärker Bewaffnete heran und hofft diese durch zahlenmäßige Übermacht niederzuknüppeln. Ansonsten versucht man zu fliehen und sich zu verstecken. Gelingt dies nicht, so wirft man sich zu Boden und hofft auf Gnade oder zumindest ins Güldene Paradies des verstümmelten Gottes zu kommen.

*) nur die verstümmelte Garde

**) nur die Erwählten

DIE ROMMILYSER MARK

EINE KURZE VORSTELLUNG DER NEUEN MARKGRAFSCHAFT

VON MICHAEL MASBERG MIT DANK AN DAVID LUKESEN,
UWE MECHENBIER, KATJA REINWALD UND DANIEL SIMON RICHTER

Diese Spielhilfe enthält **Meisterinformationen** zum Kampagnenband **Mit wehenden Bannern**. Wenn Sie das Abenteuer noch als Spieler erleben wollen, sollten Sie von der weiteren Lektüre absehen.

Der Kampagnenband **Mit wehenden Bannern** markiert das Ende der Wildermark. In der Folge der Ereignisse wird auf dem Großen Hofstag 1036 BF aus dem umkämpften Landstrich und der Traviemark die neue Markgrafschaft Rommilyser Mark geformt. Die vorliegende Spielhilfe gibt Ihnen eine Übersicht über die neue Provinz und ihre Akteure. Weitere Informationen finden Sie in **Mit wehenden Bannern** ab Seite 165 sowie im umfangreichen Regionalupdate im **Aventurischen Jahrbuch**.

EINE NEUE PROVINZ

Das alte Darpatien ist Geschichte. An seine Stelle tritt eine neue Provinz, die sich in einem steten Prozess von Selbstfindung und der Aufarbeitung der jüngeren Vergangenheit befindet. Wohlhabende Bauern und fromme Patrizier der zentralen Länder am Ochsenwasser stehen ehemaligen Kriegsfürsten, entwurzelten Flüchtlingen und pragmatischen Siedlern gegenüber. Sie alle eint ein beharrlicher Optimismus: Die Schaffung der Rommilyser Mark markiert einen Neuanfang und viele sind gewillt, ihren Beitrag zu leisten.

Generell ist der Ton rauer als im ehemaligen Darpatien. Der optimistische Geist kann nicht verdecken, dass längst nicht alle Fehden beigelegt sind. Unter der Oberfläche brodelt es. Gerade in den vom Krieg gebeutelten Landesteilen ist ein Misstrauen Fremden gegenüber tief verwurzelt und man neidet den wohlhabenderen Baronen ihren Reichtum. Die Wunden, die die Kriegsjahre hinterlassen haben, werden noch lange brauchen, bis sie verheilt sind. Auch dies prägt die Rommilyser Mark als Provinz im Auf- und Umbruch.

EINE KLEINE KORREKTUR

In dem Kapitel über die Rommilyser Mark im Kampagnenband **Mit wehenden Bannern** hat sich das garetische Städtchen Horeth in die neue Markgrafschaft geschlichen. Dafür möchten wir uns entschuldigen, wissen wir doch um die Zugehörigkeit und Treue der Horether zum Königreich Garetien.



DIE REGIONEN DER ROMMILYSER MARK

Das Herz der Mark schlägt am **Ochsenwasser**, wo ein Teil des alten Darpatiens fortlebt. Die Ritterschaft ist standesbewusst und von altem Geblüt. Vor allen anderen Zwölfen verehrt man die gütige Travia, war es doch die umsichtige Regentschaft ihrer Kirche, die dem Landstrich Reichtum, Wohlstand und Sicherheit brachte. Die strengen Sittenregeln wurden aufgehoben, doch gerade in Rommilyser pflegen die Bürger weiterhin die Tugenden von Anstand und Fleiß. Von der Stadt geht auch die Rückbesinnung auf die Antike aus, die viele Gelehrte, Künstler und Abenteurer anzieht.

Ein ganz anderes Bild bietet sich im **Wehrheimer Land**, das deutlich die Narben des Krieges trägt. Die einst fruchtbare Region ist teilweise entvölkert, Felder und aufgegebene Dörfer wurden von der Natur zurückerobert. Von einem optimistischen wie pragmatischen

Pioniergeist beseelt, machen sich Alteingesessene und Zugezogene an das Werk, das verheerte Land wieder zu kultivieren. Dabei können sie sich auf die Protektion durch den Ritterbund der *Stahlherzen* und den Orden der *Bannstrahler* verlassen. Besondere Verehrung genießen die göttlichen Adelspatrone Praios und Rondra, aber auch die Perainekirche hat durch den unermüdlichen Pfleger des Landes großen Einfluss.

Der **Sichelhag** an den Hängen der Schwarzen Sichel bildet die dritte Kulturregion der Mark, ein wilder und urtümlicher Landstrich. Die wenigen hier lebenden Menschen waren immer schon eigenbrötlerisch und verschwiegen, doch in den letzten Jahren haben sie sich noch mehr in ihre Gemeinschaften zurückgezogen und sich teilweise alten, archaischen Kulturen zugewandt. So fragt man eher den Druiden aus dem nahen Hain um Rat, als einen Geweihten der Zwölf.

RÜCKBESINNUNG AUF DIE ANTIKE

Gefördert durch die Markgräfin finden die Menschen der Mark in der antiken Rommilyser Mark des Bosparanischen Reiches ein neues, teilweise verklärtes Ideal. Jene Epoche war geprägt durch Heroen und furchtlose Siedler, die das Land urbar machten, und durch kluge Herrsche, die es durch die Dunklen Zeiten zu späterer Größe führten. Das Königinnenschwert von Svelinya der Befriedenden, *Pacifer* (**Mit wehenden Bannern** 138), ist als Herrschaftsinsignium Swantjes ein Symbol für diese Rückbesinnung. Darüber hinaus nimmt die Markgräfin durch ihr Vorbild als tatkräftige und volksnahe Regentin und bei Entscheidungen in Streitfragen immer wieder Bezug auf die alten Zeiten.



Gerade in Rommilys und am Ochsenwasser folgen Gelehrte und Bürger in Kunst, Philosophie und schlichter Mode dem antiken Ideal. Man ist stolz auf die lange Geschichte des Landes, die weit über das vergangene Fürstentum Darpatien hinausgeht. Das hiesige Selbstverständnis wird durch das Bewusstsein geprägt, dass das Wirken der Menschen länger zurückreicht als das Bestehen des Raulschen Reiches und dass wiederholt unsichere und finstere Zeiten durch Tüchtigkeit, Gelehrsamkeit und Unbeugsamkeit überwunden wurden.

Die Rückbesinnung auf das Vergangene lockt allerlei Forscher und Glücksritter in die Rommilyser Mark, die die Vergangenheit bis zurück in die Dunklen Zeiten und darüber hinaus durchdringen wollen. Ihre Suche nach verschollenen Schriftstücken, alten Herrschaftsinsignien und den Ursprung volkstümlicher Legenden führt sie in verstaubte Bibliotheken, vergessene Gewölbe und verschüttete Höhlen. Ihre Erkenntnisse werden Forschung, Philosophie, Kunst und Mode in den nächsten Jahren beeinflussen und machen gerade Rommilys zu einem Hort der Gelehrsamkeit.

NACH DEM ENDE DER TRAVIAMARK

Die nach weltlichem Einfluss strebende politische Strömung der Traviakirche verliert mit dem Ende der Traviamark an Einfluss. Das Streben nach weltlicher Macht wird überwiegend als Fehler angesehen und die Geweihten besinnen sich auf ihre ursprünglichen Tugenden. Durch vorbildlichen und demütigen Dienst an der Gemeinschaft und behutsamen Missionierungen im Sichelhag übt man sich in Buße und versucht, verloren gegangenen Einfluss zurückzugewinnen.

Der Orden der **Gänseritter** wird mit dem endlich vollzogenen Friedensschluss der Häuser Bregelsaum und Rabenmund aufgelöst. Die Traviakirche vertraut den Schutz ihrer Tempel und Gläubigen nunmehr wieder der Rondrakirche an. Viele ehemalige Gänseritter tauschen das Schwert gegen die Kutte, andere lassen sich als Tempelgardisten nieder. Von einzelnen abgesehen, die sich enttäuscht abwenden, bleiben die einstigen Ordensritter der Traviakirche verbunden und tragen eine Fibel mit dem Herdfeuer als Zeichen ihrer zurückliegenden Zugehörigkeit zum Orden.

AUSGEWÄHLTE PERSÖNLICHKEITEN DER ROMMILYSER MARK

SWANTJE VON RABENMUND, MARKGRÄFIN DER ROMMILYSER MARK

Zeit ihres Lebens war Swantje (*1015 BF, dunkelblonde Schönheit mit blauen Augen) Spielball der Interessen anderer – der ihres Vaters Ucurian ebenso wie der ihres Schwertvaters Jast Gorsam oder jener des almadanischen Gegenkaisers. In dieser Zeit lernte sie vor allem eines: Geduld. Als genaue Beobachterin verinnerlichte sie die Gesetzmäßigkeiten der hohen Politik und wartete auf den richtigen Zeitpunkt, um zu handeln – und verdiente sich so den Titel der Markgräfin.

Auch als Herrscherin erweist sie sich als aufmerksame Zuhörer. Bevor sie eine Entscheidung trifft, wägt sie genau ab. Sie lässt zuerst ihre Berater reden, ehe sie sich selbst zu Wort meldet. Dabei wäre es falsch, sie als zögerlich zu unterschätzen: Swantje weiß, was sie will und verfolgt ihre Ziele mit beharrlicher Geduld. Swantjes vorderstes Ziel ist es, ihrer Provinz Frieden zu schenken, verfeindete Parteien zu versöhnen und die Taten ihrer Familie in der Vergangenheit vergessen zu machen. Mittelfristig will sie erreichen, dass die Rommilyser Mark in eine Erbprovinz umgewandelt wird.

Swantje verkörpert den Neubeginn. Obwohl sie zur Herrscherin erzogen wurde, greift sie auf ihre Autorität nur zurück, wenn es notwendig wird, nicht jedoch aus Dünkel heraus. Es ist daher möglich, dass Helden direkt mit ihr interagieren – und wenn sie sich beweisen, können sie ihren Respekt, gar ihr Vertrauen gewinnen.

GELDOR VON BREGELSAUM, TRUTZVOGT ZU WEHRHEIM

Dem markgräflichen Gemahl (*1012 BF, dunkelblonder Vollbart, athletisch, ritterlich) obliegt als Trutzvogt von Wehrheim der Wiederaufbau der Ruinenstadt. Dazu untersteht ihm die *Wehrheimer Trümmervogtgarde*, die in den Ruinen Jagd auf Räuber, Ghule und Schwarzkünstler macht. Geldor ist tugendhaft und verfügt über di-

plomatisches Geschick, ist in Verwaltungsbelangen jedoch mitunter überfordert. Ihn plagen Zweifel, ob er seiner Aufgabe gewachsen ist, denn seine größte Angst ist, sich Swantjes Vertrauen als nicht würdig zu erweisen. Daher greift er gerne auf die Hilfe von Helden zurück, um die ihm angetragene Aufgabe zu meistern.

KANZLERIN BEERGARD VON RABENMUND, BARONIN ZU OCHSENWEIDE

Mit ihrer diplomatischen Art bemüht sich die „Braut der Blutnacht“ (*1001 BF, 1,78 Schritt, braune Haare, grüne Augen) um die Versöhnung vormaliger Konfliktparteien und den Wiederaufbau verheerter Landstriche. Die besonnene Beergard ist Swantje eine wichtige Stütze und genießt das Vertrauen der Markgräfin. Während Swantje ihre Provinz bereist, leitet Beergard vom alten Fürstenpalast in Rommilys aus die Geschicke der Mark. Für Helden kann sie daher eine wichtige Ansprechpartnerin sein.

TRAVINIA VON FIRUNSLICHT, HOHE SCHWESTER DER TRAVIA

Mit demütigen Fleiß arbeitete sich Schwester Travinia (*1000 BF, 1,62 Schritt, hellblond, zwei nach Erfrierungen amputierte Finger an der linken Hand) in der Hierarchie der Traviakirche nach oben. Auch das Ende der Traviamark hat ihrer Karriere nicht geschadet und im Rommilyser Rat agiert sie als Verbindung zwischen Markgräfin und Travia-

DIE HERRSCHAFT DER MARKGRÄFIN

Als Markgräfin herrscht Swantje ohne zwischengestellte Feudalebene direkt über ihre Barone. Dies begreift sie als Gelegenheit, die Mark zu formen und ihre Vasallen stärker an sich zu binden. Aus diesem Grund ist sie oft in der Mark unterwegs und dort zugegen, wo ihr Rat oder die Lanzen ihrer Garden am dringendsten benötigt werden. Dabei setzt sie den eingeschlagenen Weg der Versöhnung fort, um ihrer Herrschaft ein starkes Fundament zu geben.

Während sie sich auf Reisen befindet, überlässt sie die Amtsgeschäfte in Rommilys vertrauensvoll ihrer Kanzlerin. Auch andere Aufgaben delegiert sie an Vertraute, vor allem an Mitglieder des *Rommilyser Rats*.

DER ROMMILYSER RAT

Regelmäßig tagt der *Rommilyser Rat* in Rommilys oder auf dem Hohenstein, um Swantje zu beraten. Ihm gehören unter anderem Kanzlerin *Beergard von Rabenmund*, Bannerherr *Gilborn Hal von Bregelsaum*, dessen Sohn *Geldor*, Reichsoberst *Bunsenhold von Ochs*, Spektabilität *Praiowane Werckenfels*, die Geweihte *Travinia von Firunslicht* sowie Swantjes Vertraute *Gerin von Sturmfels* und *Linai von Halberg-Kyndoch* an. Weitere Mitglieder werden von offizieller Seite nicht benannt. Der Rat steht explizit auch verdienten Helden offen, die so unmittelbar die weitere Entwicklung der Provinz mitgestalten können.

Seine Mitglieder beraten Swantje nicht nur, sondern unterstützen sie auch in ihren Regierungsgeschäften. Da jede einzelne Person Swantjes Vertrauen genießt, lässt sie die Ratsmitglieder auch in ihrem Namen eigenmächtig Entscheidungen treffen, um dem Wohl der Mark zu dienen.

kirche. Sie ist eine der einflussreichsten Geweihten der Mark. Über sie können Helden Zugang zu Markgräfin wie Traviakirche gleichermaßen erlangen. Zudem bietet sie sich als Auftraggeberin für Missionen in den Schattenlanden an.

ANSWIN DER JÜNGERE VON RABENMUND, BARON VON BRÜCKLING

Dem verhinderten Intriganten Answin (*995 BF, schwarzer Pagenschnitt, schwächling; standesbewusst gekleidet, gewählte Ausdrucksweise) blieben nicht mehr als sein Lehen, sein Leben und ein ramponierter Ruf. Noch leckt er auf Burg Rabenmund seine Wunden, wartet jedoch bereits auf die Gelegenheit, zum Schlag gegen Swantje auszuholen. Der dünnliche Baron ist ein unberechenbarer Unruhestifter, allerdings mangelte es ihm schon immer am Format eines großen Intriganten. Zudem fehlen ihm für einen großen Coup vorerst die Mittel und Verbündeten.

Sein ältester Sohn **Randolph Answin von Rabenmund** (*1015 BF, schwarze Haare, hager), ausgebildet am Rechtsseminar zum Greifen in Beilunk, distanziert sich zunehmend von seinem Vater und sucht die Nähe der Kaiserin.

AUBURIA VON ROSSHAGEN, PFALZGRÄFIN VON BRÜCKSGAU

Swantjes gefährlichste Gegenspielerin auf dem Parkett der Politik ist die neue Pfalzgräfin von Brücksgau (*994 BF, 1,88 Schritt, brauner Pagenschnitt, graue Augen, nobles Gebaren). Auburia will verhindern, dass das von ihr verhasste Haus Rabenmund seine alte Macht erneuern

kann. Um dieses Ziel zu erreichen, nutzt sie ihren Einfluss bei Hofe und ihre Kontakte zu Elenvina, über die sie als ehemalige Kanzlei-rätin verfügt. So kann sie etwa Eingaben aus Rommily verschleppen oder in ihrem Sinne beeinflussen.

WEITERE PERSÖNLICHKEITEN DER ROMMILYSER MARK

◆ Swantjes Schwiegervater **Gilborn Hal von Bregelsaum** (*987 BF, Vollbart, distanziert) ist als Oberhaupt seines Hauses, Burggraf von Hallingen und märkischer Bannerherr die zweitmächtigste Person der Mark. Er nutzt diese Machtfülle, um die versöhnende Politik seines Vaters fortzusetzen, jedoch ist er eher Offizier als Diplomat.

◆ Seine Tochter **Oleana von Bregelsaum** (*1014 BF, lange dunkelblonde Haare, fehlt ein Ohr), seit Jüngstem Baronin von Rosenbusch, soll nach Gilborns Willen ihm einst als Oberhaupt des Hauses Bregelsaums nachfolgen, was die energische Ritterin zu einer interessanten Partie macht.

◆ Baron **Paske Gernot von Rabenmund** (*1012 BF, 1,91 Schritt, dunkelblondes Kurzhaar, kräftig) verehrt Swantje wie eine Schwester. Er leidet unter den Erlebnisse in der Wildermark an der Seite seines Schwertvaters Ucurian von Rabenmund, die seine Tugend auf eine harte Probe stellten. Sobald ihn die Verzweiflung zu übermannen droht, stürzt er sich in waghalsige Qwesten.

◆ Seit ihren frühesten Tagen am nordmärkischen Herzogenhof ist **Linai von Halberg-Kyndoch** (*1013 BF, zierliches Halbblut mit mohischer Mutter) Swantje eine enge Freundin. Die gelehrte Ratsfrau und Hesindeakoluthin ist eine treibende Kraft hinter der Rückbesinnung der Mark auf alte Werte und protegiert Forscher und Abenteuer, die die antike Vergangenheit des Landes erforschen.

◆ Oberst **Bunsenhold von Ochs** (*979 BF, stiernackig, tiefer, schneidender Bass), dem vormaligen Adjutanten des verstorbenen Marschalls Ludalf von Wertlingen, untersteht die neu eingerichtete kaiserliche Garnison in Gallys. Eisern wacht er über die Grenze zu den Schattenlanden und ist zudem der Kaiserin Auge und Ohr in der Rommilyser Mark.

◆ Für Spektabilität **Praiodane Almira Werckenfels** (*973 BF, blond mit grauen Strähnen, hohe Stirn, ausgeprägte Wangenknochen, schneidende Stimme) steht das Reich an erster Stelle. Sie erinnert Swantje stets an ihre Verpflichtungen dem Reich gegenüber und verwendet dazu einen abgewandelten Sinnspruch des Schwertvaters der Markgräfin: „Was gut für das Reich ist, ist auch gut für die Mark.“

VERBORGENES UND BEDROHLICHES

Die folgenden Abschnitte sind als **Meisterinformationen** zu verstehen. Sie geben einen Einblick in die Mysterien und verborgenen Bedrohungen der Mark, die in den nächsten Jahren in offiziellen Publikationen behandelt werden oder als Aufhänger für eigene Abenteuer dienen können.

DER KULT DES NAMENLOSEN

Die vermeintliche Traviageweihte **Travinia von Firunslicht** ist in Wahrheit eine hohe Geweihte des Namenlosen, die seit Jahren einen immer größer werdenden Zirkel auf- und ausbaut. Sie zielt nicht bloß darauf, die Macht der zwölfgöttlichen Kirchen zu unterminieren, sondern will ihren Zirkel zur Speerspitze gegen die Heptarchen machen, um



Frieden an Darpat und Dergel Eine neue Zeit, eine neue Hoffnung

Kaiserin Rohaja triumphiert in entscheidender Schlacht um die Wildermark –
Großer Hoftag zu Rommilys – Adel des Reiches schafft eine neue Provinz

ROMMILYS. In den letzten Monden haben sich die Ereignisse überschlagen. Das Schicksal des Raulschen Reiches stand auf Messers Schneide, als die Lage in der umkämpften Wildermark durch den Angriff einer alten Feindin eskalierte. Dem beherzten Eingreifen namhafter Adliger und Helden, sowie zuletzt der Kaiserin höchstselbst ist es zu verdanken, dass das Schlimmste abgewendet werden konnte und das Mittelreich gestärkt aus den entscheidenden Schlachten hervorging. Auf einem eiligst einberufenen Großen Hoftag beriet sich der Adel und legte den Grundstein für die Erneuerung des Reiches. Am Ende entschied sich das Schicksal der häufig kritisierten Kirchenmarken ebenso wie das des zerschlagenen Darpatien. Eine neue Provinz wurde ins Leben gerufen, und schickt sich an, zu einem prächtigen Juwel in der kaiserlichen Krone zu werden.

Vom Ende der Wildermark

„Es war ein Jahr großer Verluste, aber auch ein Jahr, in dem wir zurückeroberten, was uns gehörte. Schmerzen, Entbehrungen und Trauer waren ebenso unsere Begleiter wie Freude und unbeschreibliche Triumphe. Wir standen am Ende einer Geschichte, und gleichzeitig spürten wir, dass es der Anfang von etwas Neuem, etwas Großem war.“

—Bunsenhold von Ochs, Oberst der kaiserlichen Armee

„Ha, das waren Zeiten, die ein ritterliches Herz schneller schlagen lassen! Schlachten, Abenteuer, Herausforderungen! Eine Kaiserin an der Spitze ihres Heeres, stolz und schön wie



Rondra selbst – wir waren dabei, als Legenden geboren wurden.“

—Graf Hagrobald Guntwin vom Großen Fluss, Erbprinz der Nordmarken

Einen umfassenden Bericht darüber abzu-
legen, was im vergangenen Jahr in der Wil-

dermark geschah und letztlich ihr Ende herbeiführte, würde mehr als eine Ausgabe des Aventurischen Boten füllen. So bleibt uns nur dieser bescheidene Bericht, der den erschütternden und bewegenden Ereignisse sicherlich nicht gerecht werden kann. Dem geeigneten Leser, der sein Wissen darüber vertiefen möchte, empfehlen wir daher das Kompendium *Monde des Schreckens, Saat der Hoffnung*, dessen Drucklegung kurz bevor steht.

Seinen Anfang nahmen die Ereignisse im Rondra des letzten Jahres, als ein Söldnerheer unter Führung der berüchtigten Lutisana von Perricum in den Osten der Wildermark einfiel. Im Bunde mit der Drachenmeisterin Varena von Mersingen, der Barbarenprinzessin Chayka Gramzahn und anderen konnte

sie binnen kurzer Zeit eine Reihe unvorbereiteter Kriegsfürsten im Feld besiegen. Der Konflikt entzündete sich zusätzlich dadurch, dass Verhandlungen zwischen Marschall Ludalf von Wertlingen und dem aufständischen Ucurian von Rabenmund in Hartsteen scheiterten.

Im Boron begegneten sich das kaiserliche Heer und Herr Ucurians Falkenbund vor den Mauern Wehrheims. Im so genannten *Mythraelsduell* führte ein Stellvertreterkampf zwischen jeweils zwölf namhaften Streibern beider Seiten eine vorläufige Entscheidung vor Einbruch des Winters herbei. Im Verlauf des unter rondrianischer Führung durch Hochwürden Junivera von Seshwick ausgeführten Duells ließ Seine Exzellenz von Wertlingen sein Leben durch die Klinge Herrn Ucurians. Auch Wolfhelm von Pandlarin-Bregelsaum, der Burggraf Hallingens, hauchte sein Leben im Kampf für das Reich aus. Unter den Obristen Alrik vom Blautann und vom Berg und Bunsenhold von Ochs konnten die Kaiserlichen sich zwar sammeln, doch benötigten sie dafür den Winter.

Während der andauernden Kämpfe wurden immer mehr Parteien in den Konflikt hineingezogen, unter anderem die anrainende Grafschaft Baliho, deren Burggräfin Ardariel Nordfalk von Moosgrund ihre Ritter in die Wildermark führte. Früher oder später war jeder Kriegsfürst gezwungen, Position zu beziehen, oder drohte, zwischen den Kontrahenten aufgerieben zu werden.

Einen ersten Wendepunkt erfuhr die verfahrenere Situation, als die darpatische Prinzessin Swantje Rahjandraël von Rabenmund, Ucurians Tochter und Knappin des verstorbenen nordmärkischen Herzogs, in den Konflikt eingriff. Von Elenvina aus hatte sie ihr verschworene Ritter in ihre Heimat geführt. An ihrer Seite ritt auch der verwegene Graf Hagrobald vom Großen Fluss, dem schon länger nachgesagt wurde, um die junge Ritterin zu werben. Bemerkenswert ist, dass Ihre Prinzliche Durchlaucht Swantje ihre Ansprüche dem Wohl ihrer Heimat hintanstellte.

„Wir sind nicht gekommen, um für eine Krone zu streiten, und ebenso wenig soll euch das Antriebs sein. Streitet nicht für einen Thron, nicht für eine Person – nicht einmal für Uns. Streitet für die Idee eines geeinten Reiches, eines friedlichen Reiches! Wir sind gekommen, um dieses Land zu befrieden – und Wir werden nicht eher ruhen, bis Frieden herrscht!“

—Swantje von Rabenmund zu ihren Rittern, im Winter 1035 BF

Mit diesen Worten eroberte sie die Herzen ihres Gefolges im Sturm – und viele, die bisher für ihren Vater gestritten hatten, stellten ihre Lanzen nun in ihren Dienst. Mit ihrem Vater jedoch brach die tapfere Prinzessin und hielt ihm vor, ihren Namen für seine Zwecke missbraucht zu haben. Gebrochen zog sich Herr Ucurian aus dem Konflikt

zurück, denn gegen seine Tochter wollte er nicht zu Felde ziehen.

Im Frühling endlich erreichte die Kaiserin mit ihren Garden die Wildermark, um sich der gefürchteten Söldnerfürstin Lutisana von Perricum in der Schlacht zu stellen. Die Krise des nordmärkischen Herzogenhauses hatte Ihre kaiserliche Majestät lange in Elenvina gebunden, doch wusste sie den Winter zu nutzen, weitere Schwerter und Lanzen um sich zu versammeln.

Der Frühling war geprägt durch zahlreiche Scharmützel und kleinere Schlachten, in denen sich die Kontrahenten annäherten. Weder war die verfeimte Lutisana gewillt aufzugeben, noch war die Kaiserin bereit, sich von der Erzfeindin des Reiches vorführen zu lassen. Im Ingerimm schließlich begegneten sich die beiden Heere in der *Märkischen Schlacht*, die nicht nur das Schicksal der Wildermark entscheiden sollte. Zahllose Heldentaten wurden vollbracht, namhafte Streiter beider Seiten gaben ihr Leben und Helden wurden geboren. Als der Nebel der Schlacht sich lichtete, war Lutisana von Perricum geschlagen und über ihrem Feldherrnhügel erhob sich das Greifenbanner als unübersehbares Zeichen für den Triumph der Kaiserin.

Der Reichsverräter und seine Walddörfer

Noch unbekannt ist, welches Schicksal den Reichsverräter Leomar vom Berg ereilte, der sich in den vergangenen Jahren als ‚Schwertfürst‘ in der Ruinenstadt Wehrheim festgesetzt hatte. Zuerst stand er im Sold – denn mehr Ehre als ein gewöhnlicher Söldner kennt der einstige Reichsmarschall nicht mehr! – Ucurians von Rabenmund, bevor er seinen unseligen Bund aus dem Jahr des Feuers erneuerte und an die Seite Lutisanas wechselte. Es heißt, am Ende des Jahres soll er sich mit seinem Söldnerhaufen aus der Wildermark abgesetzt haben, gerade rechtzeitig, um seiner gerechten Strafe abermals zu entgehen. Ob ihm diese Flucht tatsächlich gelungen ist und wohin sie ihn führen wird, lässt sich zur Stunde nicht sagen.

Vom Großen Hoftag

„Den Kämpfen in der Wildermark folgten die politischen Schlachten. Es blieb keine Zeit zum Verschmaufen, denn es galt, sich mit dem Adel zu beraten und wichtige Entscheidungen

zu fällen, sollte dem Triumph über die Söldnerfürstin ein zuverlässiger und kein brüchiger Frieden folgen. Es war nun unsere Verantwortung, ein Fundament zu errichten, auf dem sich eine neue Zukunft aufbauen ließ.“

—Rondrian Paligan, Markgraf zu Perricum und Reichsgroßgeheimrat

Noch vom Feld der Märkischen Schlacht entsandte die Kaiserin ihre Boten in alle Teile des Reiches, um den Adel zum Großen Hoftag zu rufen. Als Ort der Zusammenkunft wählte sie weise die Stadt Rommily, galt es unter anderem doch, eine Entscheidung zu treffen, was aus den darpatischen Lehen werden sollte.

Aus Weiden reiste Herzogin Walpurga von Löwenhaupt mit ihrem Gefolge an. In diesem befand sich nicht nur die streitbare Burggräfin Ardariel Nordfalk von Moosgrund, die selbst in der Wildermark gekämpft hatte, sondern auch ihr Sohn Arlan, der im nächsten Jahr den Ritterschlag empfangen wird. Der neue Herzog der Nordmarken, Seine Hoheit Hartuwal, ließ es sich ebenfalls nicht nehmen, in Rommily zu erscheinen. Herzog Bernfried hingegen blieb dem Ereignis fern – was von vielen als Botschaft Tobriens aufgefasst wurde, dass in anderen Teilen des Reiches weiterhin erbittert gekämpft wird. Warunk und Beilunk jedoch unterzeichneten diese Botschaft nicht: Sowohl Gwidühenna von Faldahon als auch Sumudan von Bregelsaum reisten an, um persönlich für ihre umkämpften Provinzen zu sprechen.

Bis auf Seine Erlaucht Cusimo Garlischgrötz erschienen alle Markgrafen. Irmenella von Wertlingen nahm in einer rührenden Zeremonie, in der den Gefallenen des letzten Jahres gedacht wurde, den Familienzweihänder *Molchenschnitter* entgegen, den ihr Vetter Ludalf in der Stunde seines Todes führte. Nachdem die Greifin die letzten Jahre in der Obhut der Noioniten verbracht hat, sorgte es allgemein für Erstaunen, wie gefasst sie dieses Ereignis und den Hoftag als Ganzes ertrug.

Und noch weitere Gäste fanden sich ein: Von Punin kam Fürst Gwain von Harmamund, um keinen Zweifel daran zu lassen, wem Almas Treue nun und fürderhin galt. In seinem Gefolge befanden sich unter anderem Graf Gendahar von Streitzig und Reichsbaron Rafik von Taladur. Die zahlenstarke albernische Gesandtschaft brachte aus Havena die Kunde von der Verlobung des Prinzen Finnian mit der Jungfer Talena aus dem Hause Stephan. Fürst Blasius jedoch wurde durch seinen Sohn Anshold vertreten. Umgehend machten

Gerüchte die Runde, nun würde bald auch der alte Blasius die letzte Reise auf Golgaris Rücken antreten, und Prinz Anshold hatte den gesamten Hoftag über zu tun, diese zu zerstreuen.

Schon diese bescheidene Übersicht der edlen Gäste zeigt, welches Interesse der Adel dem Ereignis entgegenbrachte. Der letzte Große Hoftag lag sieben Jahre zurück. Damals wurde 1029 BF in der *Ochsenbluter Urkunde* die Zerschlagung des Fürstentums Darpatien und die Gründung der Kirchenmarken Raben- und Traviemark beschlossen. Die neue Zusammenkunft war von ebensolcher Bedeutung und eine Reihe strittiger Fragen erwartete die anreisenden Adligen. Sollten die Kirchenmarken fortbestehen, deren gesetzte Frist in diesem Jahr auslief? Würde das Reich die Wiederauferstehung Darpatiens erleben oder die Schaffung einer neuen Provinz – und wer sollte über diese herrschen?

Hinter den Kulissen begann ein zähes Ringen, das nahezu den gesamten Rondramond wahrte und bei dem die großen Häuser ihr ganzes Gewicht in die Waageschale der Entscheidungen warfen. Am Ende wurden eine Reihe von Beschlüssen gefasst, die unter dem Segen von Praios und Travia in der *Friedensbulle von Rommilys* besiegelt wurden.

Von der Friedensbulle von Rommilys

Am einfachsten noch erschien eine Entscheidung zum Schicksal der Rabenmark. Im zurückliegenden Winter konnten die Golgariten unter hohem Blutzoll einen massiven Angriff der untoten Horden des Lucardus von Kemét abwehren. Dies sicherte den Fortbestand der Rabenmark, die fortan das Bollwerk zwischen den umkämpften Schattenlanden und den Kernprovinzen des Reiches sein soll. Der Adel kam überein, dass die verheerten Lehen der Wildermark kaum in der Lage sein würden, gleichzeitig die Spuren des Krieges zu beseitigen und den finsternen Feind im Osten abzuwehren. Es blieb jedoch die Frage, was mit den verbliebenen, ehemals darpatischen Lehen geschehen sollte. Mit der Befriedung der Wildermark hatte die kaiserliche Präfektur ihren Zweck erfüllt, doch was sollte an ihre Stelle treten? Schon seit Jahren kursierten verschiedene Pläne, die von einer Restaurierung des Fürstentums Darpatien über eine Eingliederung in das Königreich Garetien oder die Schaffung einer Markgrafschaft bis zu einer Zuteilung der Baronien an die angrenzenden Provinzen reichte.

Was dem Adel in jedem Fall zu-

Randnotiz: Prinzliches Gerangel

„Nun auf nach Tobrien, alleine schaffen sie es schließlich nicht!“ Glaubt man den Gerüchten, waren es diese Worte des Grafen Hagrobald, die am Rande des Hoftags Anlass für einen kleinen Eklat waren. Der tobrische Prinz Jarlak hörte sie – und seine Reaktion soll eines Walwütigen würdig gewesen sein. Der Graf indes war durch das Toben des halb so alten Prinzen nicht zu beeindrucken und spottete weiter. Dies ließ den Weidener Prinzen Arlan sich berufen fühlen, seinem jüngeren Stiefbruder beizustehen – was dessen Gemüt noch mehr erhitzte.

Da standen sie nun, die drei künftigen Herzöge: der polternde Graf Hagrobald, eine einschüchternde Erscheinung von Ritter und Erbprinz der Nordmarken; Seine Prinzliche Hoheit Arlan von Löwenhaupt, der in den letzten Jahren zu

einem stattlichen jungen Mann von fast zwanzig Jahren herangewachsen ist; und der kaiserliche Schwertsohn Jarlak von Ehrenstein, den man bei Hofe auch ‚den landlosen Prinzen‘ nennt.

Schließlich schien der ungestüme Hagrobald der Angelegenheit überdrüssig. Mit den Worten, er streite nicht mit Knappen, wandte er sich ab. Doch Prinz Arlan gab nicht klein bei. Er stellt sich dem Ritter in den Weg und sprach: „Dann im nächsten Jahr, Ritter gegen Ritter.“ Seine Hochwohlgeboren lachte donnernd über den kecken Mut des Weideners und man gelobte sich feierlich, sich im nächsten Götterlauf in der Tjoste zu messen, sobald Prinz Arlan den Ritterschlag empfangen hatte.

Prinz Jarlak indes blieb nur sein Ärger. Bis er sich selbst wird behaupten dürfen, werden noch einige Jahre ins Land gehen.

wider schien, war eine Stärkung der kaiserlichen Hausmacht, die mit einer Ausweitung des Königreichs Garetien erzielt worden wäre – auch wenn gerade Markgraf Rondri-gan Paligan für eine solche Lösung warb.

Die Traviemark hingegen schien keinen namhaften Unterstützter im Adel auf ihrer Seite zu wissen. Zwar waren die Länder unter der Regentschaft der Traviakirche erblüht, doch mit seiner Entscheidung, der Kaiserin in der Märkischen Schlacht seine Waffenhilfe zu verweigern, hatte Kronverweser Cordovan von Rabenmund sich angreifbar gemacht.

„Welchen Namen wir dem Kind am Ende auch geben, wir müssen die darpatischen Lehen vereinen, sonst werden die Konflikte stets von Neuem entflammen.“

—Markvogt Barnhelm von Rabenmund

„Aus eigener Kraft werden sich die verheerten Länder der Wildermark nicht erholen können. Wir benötigen die Einheit unserer Heimat und die traviagefällige Unterstützung der Lehen am Ochsenwasser. Nur eine geeinte Provinz wird gesunden können.“

—Burggraf Gilborn Hal von Bregelsaum

Schließlich wurde ein Kompromiss gefunden: Ohne die Rabenmark und Perricum zu schwächen, wurden die Baronien der aufgelösten Wildermark und Traviemark zu einer neuen Provinz zusammengeführt. Doch nicht als Fürstentum Darpatien, denn der Adel beschloss, dass dieses für jetzt und alle Zeiten als aufgelöst gelten sollte, um schwe-

Das Haus Rabenmund

Am Rande des Großen Hoftags tagte der Familienrat des Hauses Rabenmund, um seine Streitigkeiten beizulegen. Gemeinsam konnten Markvogt Barnhelm, Prinzessin Swantje und Baronin Beer-gard die Einigung des von familiären Flügelpkämpfen geschwächten Hauses unter der Führung Seiner Hochwohlgeboren Barnhelm herbeiführen. In diesem Zuge wurde auch die bisherige Trennung in ein älteres, mittleres und jüngeres Haus aufgehoben. Welche Position das neue Haus Rabenmund im Ringen der höchsten Häuser des Reiches einnimmt, wird sich erst noch zeigen müssen, doch scheint sich abzuzeichnen, dass man wieder die Nähe der Kaiserin sucht, um der Familie ihren alten Glanz zurückzugeben.

Der Orden der Gänseritter

Mit dem Ende der Traviemark wurde ebenfalls der Orden vom Herdfeuer aufgelöst, auch wenn kein direkter Zusammenhang zwischen diesen beiden Ereignissen besteht. Doch mit dem endlich vollzogenen Friedensschluss der Häuser Rabenmund und Bregelsaum hatte der Orden seine Aufgabe erfüllt. Die Traviakirche – durch den Verlust ihrer weltlichen Macht ohnehin auf einen Pfad der Rückbesinnung wandelnd – gab bekannt, den Schutz ihrer Tempel und Gläubigen nunmehr wieder der Rondrakirche anzuvertrauen.

lende Konflikte nicht weiter zu nähren. Die neue Provinz solle eine Markgrafschaft sein, in Anlehnung an das alte Königreich vom Darpat ‚Rommilyser Mark‘ genannt. Als Markgrafschaft würde sie einem gekrönten Haupt auf Lebzeiten, jedoch nicht erblich zum Lehen gegeben. Dieser Umstand beeinflusste wohl letztlich auch die Entscheidung, wessen Haupt gekrönt werden sollte. Die einflussreichsten Häuser des Reiches stritten in dieser Frage. Mancher fürchtete, das Haus Rabenmund könnte mit einem Markgrafen aus seinen Reihen erstarken, andere hielten dagegen, man solle mit dem Namen Rabenmund nicht bloß den Usurpator Answin in Verbindung setzen. Die Häuser Bregelsaum und Rosshagen wurden ins Spiel gebracht, beide von großem Einfluss in der Region. Es fiel gar der Name von Oberst Alik vom Blautann und vom Berg, doch fand er nicht großen Anklang unter den anwesenden Edlen des Reiches.

Wohl auch dem Einfluss des Hauses vom Großen Fluss sowie ihren eigenen Verdiensten im vergangenen Jahr ist zu verdanken, dass die Wahl schließlich auf Swantje von Rabenmund fiel.

Von der Krönung einer Markgräfin

Nicht das Haus des Götterfürsten am Greifenplatz, sondern den eindrucksvollen Friedenskaiser-Yulag-Tempel wählte die zukünftige Markgräfin, um ihre Krone zu

empfangen und der Kaiserin den Lehnseid zu leisten. Damit bewies die noch ungekrönte Herrscherin großen Feinsinn: Nicht nur die Krönung in der Rommilyser Friedensstadt wurde von allen Anwesenden als Zeichen verstanden, dass die Herrschaft Ihrer Erlaucht im Zeichen der Aussöhnung stehen soll – auch die Geste, sich durch das Hohe Paar salben zu lassen, war in diesem Sinne unmissverständlich.

„Swantje von Rabenmund erschien in schlichtem Gewand zu ihrer Krönung, auch sonst geizte die Zeremonie mit allem überflüssigen Tand. Die Geweihtenschaft der Travia und die designierte Markgräfin schienen sich einig, dass nach all den Entbehrungen, aber auch den Irrwegen der letzten Jahre ein Zeichen der Demut angebracht war.“

—Markgraf Sumudan von Bregelsaum

„Da standen sie sich gegenüber, Kaiserin Rohaja und Markgräfin Swantje, die eine mit der prachtvollen Krone Rauls, die andere mit dem neu geschmiedeten Reif der Rommilyser Mark. Zwei junge Ritterinnen, die beide um ihr Erbe hatten kämpfen müssen und am Ende weniger bekamen, als ihnen in die Wiege gelegt wurde. Doch beide ungebrochen, stolz und entschlossen – Schwestern im Geiste, mag man meinen. Fuchs und Rabe, einst eng miteinander verbunden, dann durch Verrat entzweit. Was wieder aus ihnen werden würde, werden konnte,

schien sich in jenen Herzschrägen zu entscheiden, als sich die Blicke der beiden Herrscherinnen trafen.“

—Geldar von Zweistetten, Barde aus dem Gefolge des Grafen Danos

Das Knie gebeugt, gelobte Swantje von Rabenmund der Kaiserin – „auf die Zwölfe, Praios und Travia voran, auf die Ehre und auf die Heimat, die uns lieb und teuer ist“ – lebenslange Treue und empfahl ihr Lehen dem kaiserlichen Schutz: „Denn alleine werden Wir weder das Vergangene überwinden, noch das Zukünftige bewältigen können. So wollen Wir – im Geiste Rauls des Großen – auf ewig verbunden sein mit dem Reich, dass mehr ist als die Summe seiner Teile.“ Daraufhin streckte sie der Kaiserin beide Arme entgegen, die diese fest mit den ihren umschloss.

Als Kaiserin und Markgräfin mit ihrem Gefolge Seite an Seite den Tempel verließen, brandete auf den Plätzen großer Jubel auf. Und da Ihre Erlaucht Swantje noch am selben Tag ihre Verlobung mit Junker Geldor von Bregelsaum bekannt gab, gab es noch einen weiteren Anlass zum Feiern, den Adel wie Bürgerliche willkommen zum Anlass nahmen, Nacht und Tag zu vertauschen.

Elida Altschulz & Mythram Korsfels
(Michael Masberg)

Bosparanisches Blatt, Rahja 1055 BF

Adlerorden durchsucht Kusliker Kurier

UINSALT/KUSLIK. Aufregung in Kuslik! Es war ein Wassertagabend, als Angehörige des Ordens vom Goldenen Adler die Redaktionsräume des Kusliker Kuriers stürmten. Fast gleichzeitig wurden mehrere Redakteure der auflagenstarken Nachrichtengazette in ihren Wohnungen von Adlerrittern festgesetzt. Der Vorwurf: Majestätsbeleidigung des Horas. Stein des Anstoßes war ein unlängst veröffentlichter Artikel, in dem eine Mätresse über ihre angeblichen Liebesnächte mit dem Horas berichtet.

„Das ganze Gebäude war von den Adlerrittern umstellt“, erinnert sich ein Korrespondent des im selben Hause befindlichen *Hesindespiegels*, dessen Name nicht erscheinen soll. „Ich wollte gerade das Druckhaus verlassen, als plötzlich die Türen barsten und laute Stimmen erklangen. Ich war starr vor Schreck und fürchtete um mein Leben, als ich die gezückten Balestrinas und Rapiere sah.“

Berichten zufolge machten die Adlerritter bei ihrer Durchsuchungsaktion nicht einmal vor der Besenkammer und den Aborten halt.

Die von Anwohnern alarmierte Kusliker Stadtgarde zeigte sich angesichts der Präsenz der Adlerritter hilflos, da die Befugnisse der Adlerritter die der Stadtgarde bei Weitem überstiegen. So blieb der Stadtgarde nur die Rolle als Zuschauer, der wie alle anderen mitansehen musste, wie Kusliker Bürger abgeführt wurden. Der verantwortliche Schreiberling *Ralhion Rabrunati* hielt sich indes gar nicht im Gebäude auf. Ihn ergriffen Adlerritter inmitten einer gut gefüllten Taverne und verschwanden mit ihm in einem wappenlosen schwarzen Vierspanner mit verhangenen Fenstern.

Der Kusliker Stadtrat zeigte sich erstaunt, da er über die Aktion ebenfalls nicht informiert worden war. Dennoch wollte sich kein Stadtrat gegenüber unseren Mitarbeitern äußern. Wenngleich der Horas als Großfürst von Kuslik der Stadt vorsteht und das

Handeln seines Hausordens rechtens ist, so mag das Vorgehen dennoch die ein oder andere Frage aufwerfen. Der *Immerwährende Hort der Hesindianischen Gaben* enthielt sich ebenfalls eines offiziellen Kommentars. Aus dem Tempel war lediglich zu hören, man müsse seine Worte immer mit Bedacht wählen. Dies gelte sowohl für das gesprochene wie für das geschriebene Wort.

Die festgesetzten Redakteure wurden zu Beginn des nächsten Tages wieder freigelassen. Sichtlich eingeschüchtert und erschöpft von den Erlebnissen der letzten Stunden war niemand bereit, sich zu den erlebten Vorgängen zu äußern. Lediglich der *Schreiberling Ralhion Rabrunati* scheint sich noch im Gewahrsam des Adlerordens zu befinden. Über seinen Verbleib gibt es keine offiziellen Angaben, da der Orden bislang alle Anfragen abgewiesen hat.

Siram Kolbrik
(Martin Schmidt)

Greifen über Gareth!

GARETH. Voller Sorge blickten die Menschen in den letzten Wochen auf die Stadt des Lichts. Visionen, so hieß es, kündeten dem Erhabenen Hilberian Praiogriiff II. von einer Zeit, in der Licht und Dunkelheit den letzten Kampf führen würden. Dunkle Gesichte wurden den Dienern des Sonnengottes zuteil, und je näher die Zeit zwischen den Jahren rückte, desto häufiger wurden beunruhigende Berichte aus allen zwölfgöttlichen Ländern.

Von Angriffen auf Pilgerzüge war da die Rede, von düsteren Einflüsterungen, die aufrechte Streiter von ihrem Weg zu locken suchten, und als jene Zeit anbrach, in der die Sternenleere am Himmel dräut, da strömten hunderte und aberhunderte Pilger in die Stadt des Lichts. Vor den Toren des Sonnenpalastes harreten sie aus, viele im Büssergewand, manche verzagt, andere erschöpft, doch alle vereint in der Hoffnung auf die Gnade der Götter.

Dunkle Nächte

Während die Pilger die verfluchte Zeit nach dem letzten Tage im Rahjamond mit Fasten, Bußübungen und regelmäßigen Gebeten verbrachten, verbreiteten sich besorgniserregende Gerüchte unter den Wartenden. Zahlreiche Geweihte, hieß es, seien nicht in der Stadt des Lichtes anwesend, sondern wären teils aus eigenem Entschluss auf Pilgerfahrt aufgebrochen, teils auf Befehl des Heliodan in ferne Länder gesandt worden. Innerhalb der Tempelstadt waren Novizen und Tempeldiener emsig bereit, Vorbereitungen zu treffen, deren Sinn ihnen verborgen war und die nicht zum gewöhnlichen Ritus des Jahreswechsels gehörten, doch getreu dem Gebot des Sonnengottes folgten sie ihren Befehlen, ohne zu zögern oder zu fragen. Einige Pilger aus Beilunk, die verspätet erst während der Dunklen Tage eintrafen, brachten beunruhigende Kunde: Sie behaupteten, die Fürst-Illuminata wäre vor etwas mehr als einer Woche verschwunden, und sogleich kursierten mehrere Versionen ihrer Geschichte. Manchmal hieß es, sie wäre, auf ihrem Thron sitzend, in gleißendem Licht entrückt worden, so dass manche sie schon als Heilige preisen wollten. Anderswo hörte man, sie wäre mitten in der Nacht aus ihrem Schlafgemach verschwunden, und nur schwefeliger Gestank und ein paar Tropfen ihres erlauchten Blutes wären zurückgeblieben, und dies stürzte viele Gläubige in Zweifel und Furcht. Immer unruhiger wurde die Menge, und die Sonnendiener hatten alle Hände voll zu tun, die Ordnung und den Frieden zu wahren.

Licht der Hoffnung

In der letzten Nacht vor dem neuen Jahr hielten viele Wacht und lauschten den Choralen, die ohne Pause aus dem Sonnenpalast hervordrang. Viele fanden Trost im innigen Gesang der Geweihten, doch andere fragten, ob selbst die Diener des Sonnengottes fürchteten, dass am Ende der Nacht die Praiosscheibe sich nicht am Horizont erheben würde.

Als schließlich der Himmel rahjwärts sich rötlich färbte, war das Seufzen der Erleichterung weithin zu hören, und als die ersten goldenen Strahlen die Nacht verscheuchten, grüßten tausende Kehlen die Sonne und priesen den Götterfürsten. Gilden erhob sich die Praiosscheibe, und aus ihrem Schein sah man etwas am Himmel näherkommen, kleine Punkte zunächst, die rasch wuchsen, je näher sie der Stadt des Lichts kamen. Endlich erkannten die Menschen, was sich da nahte, und vielstimmiger Jubel brandete auf: Eine Schar von Greifen, ihr erhabenes Gefieder im Morgenlicht glänzend! Viele der Götterboten trugen Reiter, andere hielten behutsam Menschen in ihren mächtigen Pranken. Von sphärischem Klingen begleitet landeten sie inmitten der Stadt des Lichts,

ACHTUNG!

Dieser Artikel enthält Meisterinformationen zur *Quanionsqueste* und dem dazu gehörigen Abenteuerband *Lichtsucher*. Wenn Sie die Queste als Spieler miterleben wollen, lesen Sie nicht weiter!

und ehrfürchtig machten die Menschen ihnen Platz. Einige der Greifenreiter erkannte man sogleich: Unter ihnen waren die verschollen geglaubte Fürst-Illuminata von Beilunk, auch Lechmin von Hartsteen und andere Diener des Götterfürsten. Doch andere waren einfaches Volk, weitgereiste Männer und Frauen, Pilger in zerschlissenen Roben. Vielen sah man an, dass schwere Prüfungen hinter ihnen lagen, und manch ein Körper, den die Greifen hergetragen hatten, lag leblos und tot auf dem geweihten Boden.

Eine neue Sonne

Da öffnete sich das Tor der Sonne weit, und heraus trat der Heliodan, jedoch nicht in prächtigem Ornat, sondern im einfachen Pilgergewand. „Gepriesen sei der Herr Praios!“, rief er. „Gepriesen seien jene, die heute zu uns zurückkehren!“ Auf sein Zeichen hin zogen die so wundersam Angekommenen in den Sonnenpalast ein. Als aber ein Sonnengardist sich einem in den Weg stellen wollte, dem man ansah, dass er magische Künste ausübt – denn solchem Volk ist, wie jeder weiß, der Zutritt zum höchsten Tempel des Praios untersagt –, da sprach der Erhabene: „Wen die Greifen nach Gareth trugen, der ist dem Herrn ein Wohlgefallen und soll eintreten in Sein Haus!“ Und so geschah es. Die Greifen stiegen wieder in den Himmel empor und verschwanden im hellen Schein der Sonne.



ne, die wichtigsten Würdenträger folgten den Pilgern in den Sonnenpalast, und das Volk harpte aus, aufgeregt und voller Hoffnung. Bis zum Mittag hörte man von drinnen Gebete und Gesänge erschallen, und als die Sonne ihren höchsten Stand erreicht hatte,

erstrahlten alle Fenster des Heiligtums, als wäre der Herr Praios selbst herabgestiegen in sein Haus. Gleißendes Licht schoss aus der offenen Decke des Tempels gen Himmel, und für einen Herzschlag schien es, als stünden drei Sonnen am Himmel. Frohlo-

ckend erklang der Owilmarsgong, und bald verbreitete sich die Kunde unter den Wartenden: Die Queste Sankt Quinions ist zu Ende! Lux triumphat!

Firunjan Isberger (Stefan Unteregger)

Baburische Landpostille, Boron 1055 BF

Tempelvorsteher von Zorgan über den Kopf der Geweihten hinweg ernannt

ZORGAN. Wie wir erfahren haben, verlief die Ernennung des Horasiers Nestario Daneios zum Hüter des Zorganer Rosengartens (siehe Bote 154) nicht ohne Komplikationen. In Aranien ist es üblich, dass der Tempelvorsteher von den Mitgliedern der Geweihtenschaft des Tempels gewählt wird, oft sogar nach tagelangen Diskussionen und Abstimmungen. Lange Zeit konnte sich der heißblütige Djemilassar ibn Alhuara Hoffnungen machen, war er doch bei den übrigen Priestern sehr beliebt. Er gilt als Ziehsohn der Azila von Awallabad, der letzten Hüterin des Rosengartens. Doch dann erhielt die Geweihte Celeia saba Calderin, die schon seit geraumer Zeit im Rat der Splitterhüter sitzt, einen überraschenden Stimmenzuwachs. Sie soll nicht nur eine kompetente Kirchenpo-

litikerin sein, sondern gleichermaßen in der Gunst der Mhaharani Eleonoras stehen. Wenige Stunden vor dem Eintreffen von Daneios hatte sie die meisten Stimmen der Geweihten auf ihrer Seite.

Umso überraschter waren die Zorganer Priester, als sie von der Ernennung Daneios durch die Geliebte der Göttin erfuhren. Gerüchten zu Folge kam es zu Protestschreiben einzelner Priester, die diesen Präzedenzfall in ihrem Tempel nicht so einfach hinnehmen wollten. Der Zyklopäer versprach jedoch, dass er die Diener der Göttin in keiner ihrer gewohnten Freiheiten beschneiden, sondern sich hauptsächlich um den Rosengarten kümmern wolle. Der neue Hüter stellte in absehbarer Zeit eine Rundreise durch Aranien in Aussicht, um das Land und die Leute kennenzulernen und einige der ihm unter-

stellten Tempel zu besuchen. Für diese Reise stellte ihm der Mhaharan Shah höchstselbst eine Eskorte seiner Königsknappen und der Rosenritter zur Verfügung.

Von Celeia gab es keine offizielle Stellungnahme zu den Vorfällen, gut informierten Kreisen zu Folge soll sie sich jedoch dem Wunsch der Geliebten der Göttin gefügt haben. A'shar Hezzahr, Tarefsun des Tempels, ließ sich gar zur Aussage hinreißen, dass die beiden ja zusammen den Tempel leiten könnten – wie das hohe Paar eines Traviatempels. Es würde sich schon zeigen, wer das Sagen hätte. Hochwürden Daneios lehnte dies aber lachend ab – er sei nur mit einer Frau verbandelt. Und dabei handelte es sich um die schöne Göttin selbst. Dies waren die letzten Worte, bevor er die Türen schloss und sich mit Calderin zu vertraulichen Gesprächen zurückzog. Selbst gut informierte Stimmen wissen nicht, ob sie die lautstarken Geräusche aus der Stube des Hochgeweihten als Lust- oder Wutschreie deuten sollen.

Raminja saba Telbaresh (Marc Jenneßen)

Abenteuerlicher Bote, Praios 1056 BF

Eine Erbin für das Amazonenreich! Königin Thesia Gilia ist Mutter einer Tochter geworden.

DERAINEFURTEN. Nachdem der Abenteuerliche Bote bereits die Schwangerschaft der Amazonenkönigin Thesia Gilia von Kurkum verkünden konnte (wir berichteten in Ausgabe), steht nun die frohe Botschaft der Geburt einer gesunden Tochter an.

Unser Korrespondent Fingal Folmin hat die beschwerliche Reise ins Tal der Türme auf sich genommen, um mehr zu erfahren. Seine Bitte, Burg Yeshinna besuchen zu dürfen und einen Blick auf die kleine Thronerbin zu werfen, wurde bedauerlicherweise kompromisslos abgelehnt, aber immerhin wurde ihm ein Gespräch mit Endija, der Hebamme der Königin, zugestanden, die der Prinzessin auf Dere half und die zu diesem Zwecke ebenfalls ins Tal der Türme kam.

Die erste Frage galt natürlich dem Wohlbefinden des Mädchens und seiner Mutter. Endija erzählte, dass die Prinzessin gesund zur Welt kam und dass die Mutter die Geburt gut überstanden hat. Diese hat sich bereits erholt und das kleine Mädchen wächst und gedeiht mit jedem Tag.

Wie sich jedoch im weiteren Gespräch herausstellte, war die Geburt nicht ganz leicht – denn die Wehen setzten tatsächlich am letzten der Namenlosen Tage ein! Da eine Geburt an diesen unheilvollen Tagen natürlich nicht erwünscht war, oblag es der erfahrenen Hebamme, die Geburt hinauszuzögern, bis mit dem 1. Praios der neue Götterlauf begann und damit das Kind ohne düstere Zukunft das Licht Deres erblicken konnte.

Es steht außer Frage, dass dies von allen Amazonen mit großer Erleichterung und Freude aufgenommen worden ist. Schon allein Endija, die sich um Sachlichkeit bemühte, war anzusehen, wie schrecklich es für sie gewesen wäre, wenn die Erstgeborene der Königin in diesen Tagen zu Welt gekommen wäre, und wie froh sie über die Thronerbin ist. Sicherlich wäre die Kleine niemals Königin geworden und ihre Geburt an diesem Tage hätte über das Königinnenhaus einen dunklen Schatten geworfen. Schwertlöwin Ayla Ylarsil von Donnerbach und Reitmeisterin Antiarna waren während der schweren Stunden bis zur Geburt an der Seite ihrer Königin. Schwertlöwin Ayla selbst sprach wenige Stunden nach der Geburt in einer großen Zeremonie im Tempel Yeshinas den Geburtssegen über die Prinzessin. Auf die Frage allerdings, wer der Vater sei, wollte Endija keine Antwort geben. Und auch der Name von Gilias Tochter ist noch nicht bekannt.

*Thalia Wengenholmer
(Yvonne Klaas-Körner)*

Salamander

Quartalsschrift für angewandte Magie und Alchimie

Salamander, Firon 1035 BF

Aufruf zum Kampf gegen ‚Schand-Institute im Osten‘ – Gildenpolitisches Manöver Foslarins?!

GARETH. Nachdem auf dem letzten Allaventurischen Konvent deutlich zu merken war, dass die Weiße Gilde große Teile ihrer einstigen Einigkeit eingebüßt hat, und Saldor Foslarin nur mit knapper Mehrheit sein Amt als Convocatus Primus verteidigen konnte, versucht das Gildenoberhaupt nun offenbar seine Position wieder zu festigen. Er bedient sich dabei eines erprobten Vorgehens, denn erweisenmaßen sorgen äußere Feinde häufig für einen gestärkten inneren Zusammenhalt.

Und so hat der Gareth Akademieleiter und Großmeister der Pfeile des Lichts in den Magierakademien der Schwarzen Lande – namentlich die Institute zu Yol-Ghurmak und Mendena – neue Erzfeinde ausgemacht, denen er im Namen der Weißen Gilde den Kampf angesagt hat. In Zukunft werden die Energien und Ressourcen des Bundes daher wohl verstärkt dafür verwendet, „diese Schand-Institute im Osten vom Angesicht Deres zu tilgen“ wie sich Foslarin gewohnt unmissverständlich ausdrückte.

Im Gespräch mit Sagitta da Sambra, ihres Zeichens Hauptfrau der Pfeile des Lichts, präzierte die Vertraute Foslarins dessen Pläne: „Unser ganzes Streben muss nun der Vernichtung dieser lästerlichen Einrichtungen gelten. Es sind Horte der Verderbtheit, in denen ganz öffentlich den niederhöllischen Gegenspielern der Zwölfe gehuldigt wird, Stätten okkulten Geheimnisse, in denen dämonische Pläne zur Zerrüttung unserer Lande geschmiedet werden, und Bruthöhlen der Niedertracht, wo tagtäglich jungen Menschen der Missbrauch von Madas Gabe gelehrt wird, in der Hoffnung einen neuen Xeraan oder Galotta heranzubilden. Aus diesem Grunde seien alle götterfürchtigen

Collegae dazu aufgerufen unseren Kampf gegen diese Zerrbilder einer Magierakademie, die das

Ansehen unserer Zunft beschmutzen, zu unterstützen und sich uns anzuschließen. Unter der bewährten Führung der Pfeile des Lichts werden wir diese Schlacht gewinnen. Besonders kompetente Anwender der Magica combattiva sind hier gefragt – gleich welcher Gilde sie sich mittlerweile zugehörig fühlen.“

‚Zauberbarden‘ in der Caldaia?

REMMELSHOF. Bekanntermaßen ist der vor einigen Jahren aus einer Globule auf das Dererund zurückgekehrte Magister Eslam von Wagenhalt seit einiger Zeit damit beschäftigt das Ordenshaus der Rohalswächter im beim ‚Globulensturz‘ verheerten Örtchen Fremmelshof wieder aufzubauen. Zusätzlich zum Ordenshaus in Wagenhalt soll es einen weiteren Rückzugsort für die Mitglieder des OCR bieten, die auf Harmonie bedacht sind und das oftmals fanatische Vorgehen der Ordensführung nicht guthießen.

Nun hört man, dass Eslam in Fremmelshof ‚Zauberbarden‘ ausbilde, also Magier, die mit

Die letzte Bemerkung gilt klar der Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana, die im Jahre 1029 BF der Weißen Gilde den Rücken kehrte und bis dahin wichtige Kontingente der Pfeile des Lichts stellte. In diesem Zusammenhang ist anzumerken, dass da Sambra selbst einst ihren Abschluss in Bethana machte, bevor sie bei einem Zweitstudium an der Schwert & Stab – damals noch in Beilunk – zum Protegé Foslarins aufstieg. Sie gehört zu den schärfsten Kritikern des Gildenwechsels ihrer Heimatakademie und wird seither nicht müde, den Entschluss des Bethaner Akademieleiters Landor Gerrano mit harschen Worten zu geißeln.

Es bleibt unklar ob sie mit ihren Worten in diesem Kontext den Schulterschluss mit Bethana gesucht hat oder aber nur eine erneute Spitze gegen die nunmehr graumagischen Collegae abgeben wollte. Letzteres wäre äußert bedauerlich, denn falls es Foslarin um mehr als einen gildenpolitischen Schachzug geht, wäre er gut beraten, die Hilfe der Grauen Gilde nicht auszuschlagen – vor allem angesichts der Expertise die gerade der graumagische ODL im Kampf gegen die Schwarzen Lande bereits gesammelt hat.

Hilfe von Gesang und Musik arkane Effekte zu erzeugen vermögen. Die Gerüchte gehen darauf zurück, dass Eslam von Wagenhalt in seiner Jugend – und das bedeutet kurz vor den Magierkriegen – selbst eine Ausbildung am Ring der Meister vom Elbenlied in Gareth, einer untergegangenen Magierschule, erhielt und somit offenbar als letztes Mitglied dieser untergegangenen magischen Tradition gelten muss.

Ob diese Gerüchte wahr sind oder aber jeder Substanz entbehren: In jedem Fall hat sich mit dem Namen ‚Zauberbarden‘ ein neuer Spottbegriff herausgebildet, mit dem der Führungszirkel der Rohalswächter die liberale Fraktion um Eslam von Wagenhalt belegt.

Bund des Weißen Pentagramms protestiert gegen das ‚Lehrmeister-Unwesen‘

GARETH. Außer durch den Kampf gegen die Akademien der Schattenlande (siehe anderer Artikel) bemühte sich Convocatus Primus Saldor Foslarin jüngst auch durch erneute Angriffe gegen die Praxis, magische Zöglinge in einem persönlichen Lehrverhältnis auszubilden, um eine stärkere Profilierung gegen seine gildeninternen Kritiker und Rivalen. Die Meinung der Weißen Gilde zur Ausbildung bei persönlichen Lehrmeistern ist hinreichend bekannt, doch Foslarin wurde nicht müde, während gildenübergreifender Konsultationen, die als Nachwehen der Geschehnisse des Konvents zu werten sind,

wiederholt gegen das „unsägliches Lehrmeister-Unwesen“ zu wettern. Nur eine ordentlich kodifizierte Ausbildung an einer ausreichend reglementierten Akademie könne das hohe Niveau der Absolventen gewährleisten und verhindern, dass durch gefährliche Unachtsamkeiten oder moralische Unzulänglichkeiten eine Gefährdung für die einfache Bevölkerung entstehe.

Damit bezieht er ein weiteres Mal deutlich Position gegen die Praktiken der Schwarzen Gilde, bei der eine persönliche Beziehung zwischen Lehrer und Schüler eher die Regel denn die Ausnahme ist.

Rhenaya da Coralldo (Franz Janson)

Von der Wahl einer Albernischen Fürstin

HAVENA. Trotz zahlreicher Tumulte: Albernia hat bald eine neue Fürstin. Dies ist das Ergebnis der großen Brautschau von Havena, zu der Kronverweserin Idra ni Bennain anlässlich der Verlobung ihres Enkels Finnian ui Bennain eingeladen hatte. Die Bewerber hatten sich in einer Reihe göttergefälliger Prüfungen zu beweisen und mussten schließlich auch ihr Geschick während einer traditionellen Flussregatta zeigen, die die Albernische Krone in Erinnerung an den Helden Niamad ui Bennain ausgerichtet hatte. Nachdem all dies geschehen war, entschied sich die Kronverweserin letztendlich für die 15-jährige Talena vom Draustein, eine Maid aus den heimlich albernischen Gefilden.

Dem Ruf der Fürstin aus dem Efferdmond (Der Bote berichtete in Ausgabe 155) kamen zahlreiche Familien aus allen Teilen des Kontinentes nach, unter ihnen zahlreiche Vertreter des Hochadels nebst großer Dienerschaft, aber auch viele Schausteller und Gaukler, die den anwesenden Gästen einen unterhaltsamen Aufenthalt in der Hauptstadt des Fürstentums Albernia garantierten. So war von den frühen Tagen des Ingerimm bis zum Ende des Festes am 16. Ingerimm – dem 333. Jahrestag der großen Flut – kaum ein Durchkommen am Halplatz vor dem Fürstenpalast. Im Palast selbst herrschte große Neugier darüber, welche Familien letztendlich in Idras innere Auswahl gelangt waren. Voller Stolz begrüßten dort Kronverweserin und Kronprinz die adligen Gäste. Über die Reihenfolge ihrer Vorstellungen entschied das Los einer Efferdgeweihten. Und so traf der Wille des alten Gottes zuerst den Herzog und Markgrafen Cusimo Garlichgrötz, der für seine noch junge Tochter Larona warb. In gewohnter Manier kam er gleich zum Wesentlichen und machte der Kronverweserin ein interessantes Angebot. Falls die Entscheidung Idras auf das erst dreijährige Kind fiel, so würde sich Cusimo bereit erklären, bei der anstehenden Besetzung des Vizeadmiralspostens der Westflotte den Favoriten der Albernischen Krone, Rateral Bedwyr Sanin, zu bevorzugen. Ein Paukenschlag, dem die nachfolgenden Familien erst einmal nachkommen mussten.

Doch auch die Konkurrenz des Herzogs war von Rang und Namen. Viele Brautwerber hatten Bilder ihrer Bräute mitgebracht und hofften so Finnians Gunst zu gewinnen.

Im Namen des Königreiches Andergast wurde für die Enkelin des Grafen von Salza geworben, wohlbemerkt: eines Vasallen der nostrischen Krone! Aus dem ehemaligen Darpatien fand trotz der turbulenten Zeit ein Vertreter des Hauses Baernfarn den Weg nach Havena, um für eine der Ihren

de. Konnte diese, etwas eigenwillige, Präsentation noch vielen Zuschauern ein Schmunzeln abgewinnen, endete die Preisung für das Koscher Haus Salmingen zum Teil in ungläubigem Gelächter, zum Teil auch in hitzigen Wortgefechten, da der Wortführer Hagen von Salmingen-Sturmfels es durch unglückliche Wortwahl schaffte, die Albernier gegen sich aufzubringen.

Das Horasreich war durch seinen Comto Schatzkanzler namhaft vertreten, jedoch galt die beworbene Braut aus dem Hause Ash Manek sicher nicht als beste Wahl des Lieblichen Feldes. Zu sehr treibt manchem Horasier noch der Name Galahan die Wutfalten auf die Stirn und so wirkte es, als wollte man mit dieser Braut vor allem sicher gehen, im Falle einer Ablehnung nicht den Fehdehandschuh folgen lassen zu müssen. Als im Folgenden der albernische Grafensohn Annlir Galahan aufgerufen wurde, um die eigene Tochter vorzustellen,

hielten deswegen nicht wenige den Atem an. Doch Vater und Tochter aus dem Honinger Grafenhaus glänzten zur Verwunderung aller mit Abwesenheit. Der schreckliche Grund hierfür sollte erst Tage später offenbar werden. Aus dem Fürstentum Albernia selbst blieben noch zwei weitere Bewerber: auf der einen Seite die Tochter des auf Crumolds Auen verstorbenen Abagunder Burggrafen, auf der anderen Seite Talena vom Draustein

aus dem zahlreich vertretenen Hause Stephan, eine Nichte der Gräfin von Bredenhag. Zur großen Überraschung aller trat sehr spät am Abend noch ein weiterer Kandidat auf den Plan. Es war niemand Geringeres als Goldo Paligan, in Al'Anfa der Großartige genannt. Der Grande bat – nein forderte die Teilnahme für seine hübsche Enkelin. Seine arrogante Vorstellung, in der er mit Al'Anfas Reichtum protzte, verärgerte viele Anwesende, doch Idra schien auf das Spielchen des Granden eingehen zu wollen und ließ zum Schrecken vieler Herrn Paligans Bewerbung zu.

So war es nun an dieser illustren Menge an Werbern und Kandidatinnen, sich in einer Reihe von ausgesuchten Prüfungen zu beweisen – Prüfungen, die den vielen Brautwerbern Geschick, Wissen und diplomatische Kunstfertigkeit abverlangten. Es galt zum Beispiel Minnekunst zu beweisen und so die Vorzüge



Talena vom Draustein

zu sprechen. Der garetische Adel setzte sich derweil für die Enkelin des Grafen Danos von Luring ein. Auf schnöde Bildnisse wollten sich die Gesandten Almadras nicht beschränken. Der Graf von Ragath, Brandil von Ehrenstein-Streitig, hatte stattdessen seine Tochter Rahjada mit nach Havena gebracht. Trotz – oder wegen – ihrer schon 25 Götterläufe schien die rassige Almadanerin dem jungen Fürsten sehr zu gefallen. Von anderem Schlage war da das Auftreten der Weidener aus dem Hause Pandlaril, die auch vom Koscher Grafenhaus vom See unterstützt wurden, da die beworbene Maid mit beiden Familien verbunden war. Statt eines Bildes der Elfjährigen wurde dem Prinzen ein gekonnt verarbeiteter Zweihänder präsentiert, welcher im Falle des Zuschlags mit Freuden für das Haus Bennain streiten wür-

der Damen zu preisen, aber auch Ritterlichkeit und Geschick waren gefragt. Auch waren die Werber aufgefordert, sich darum zu bemühen möglichst viele Adlige für ihre Sache zu gewinnen und so Unterstützer für ihre Prüfungen zu gewinnen. So wurden die folgenden Stunden auch durch allerlei politische Ränkespiele geprägt.

Doch kaum waren die letzten Prüfungen bewältigt, da erregte eine weitere Begebenheit vor allem die Gemüter des Windhager Markgrafen, der anwesenden Nordmärker und Horasier: Die Pforten des Fürstenpalastes öffneten sich erneut und herein trat die Hetfrau der Hetleute, Jurga Trondesdottir! An der Seite der Thorwalerin stand ihre Nichte, Idun Kjaskasdottir, ein Mädchen von 16 Jahren, das dem Prinzen sehr selbstbewusst und auf recht kecke Art ihre Zuneigung gestand. Und so forderte die Hetfrau für ihre Nichte einen Platz unter den Bräuten, denn auf diese Weise – so erklärte Jurga – würde sich das gute Verhältnis zwischen Thorwal und Albernia, das sich unter der „Freundin Invher“ etabliert hatte, auch zukünftig vertiefen lassen. Insbesondere Cusimo Garlischgrötz protestierte hierzu lautstark und forderte die sofortige Entfernung der „Piratin“. Der Kronprinz, dem man eine Vorliebe für die Seefahrt nachsagt, schien jedoch Gefallen an der thorwalschen Maid gefunden zu haben und bat seine Großmutter, ihre Bewerbung zuzulassen. Nach einigem Zögern akzeptierte Idra ni Bennain schließlich Jurgas Anliegen. Jene, die nicht aufhören wollten zu protestieren, erinnerte sie daran, dass vor nicht allzu langer Zeit die thorwalschen Ottas Albernia im Kampf gegen ein mächtiges Seeungetüm beigestanden hatten. Havena war der Hetfrau noch einen Gefallen schuldig.

So konnten sich also auch Jurga und die Ihren zu den Reihen der Brautwerber gesellen, als die Krone am nächsten Tag zur Regatta gen Kyndoch rief. Diese traditionsreiche Flussfahrt erinnert daran, wie Niamad ui Bennain vor etwa 400 Jahren, nach der Niederschlagung der Havener Magier, mit wenigen Getreuen gen Kyndoch eilte, um seiner Heimat gegen die nahenden Orken beizustehen. Jener Brauch war von Generationen albernischer Fürsten aus dem Hause Bennain gepflegt worden und blieb zuletzt nur Invher ni Bennain aufgrund des Kriegsausbruchs verwehrt.

So wandelten die Unterstützer der diversen Bewerberinnen in den folgenden Tagen auf den Spuren des Befreiers von Havena. Dabei waren sie immer begleitet von den aufmerksamen Prüfern der Krone, denn auf dem Weg entlang des Flusses galt

es vielerlei Aufgaben zu erfüllen, die an die Abenteuer des Helden Niamad erinnerten. Am 16. Ingerimm, dem Jahrestag des großen Seebebens, kehrten die Schiffe zurück nach Havena. An diesem bedeutsamen Tag wollte die Kronverweserin ihre Entscheidung darüber treffen, wer sich künftig Fürstin Albernias nennen dürfe.

Doch bevor dieser Entschluss fallen konnte, sollte sich noch vielerlei Schreckliches zutragen. Sowohl die Teilnehmer der Regatta als auch die in Havena zurückgebliebenen Gäste des Fürstenhofs berichteten von allerlei beunruhigenden, ja unheiligen Ereignissen! Viele der Reisenden auf dem Fluss gerieten in Fallen und Hindernisse, welche in ihrer fauligen Art an die nachtblaue Gegenspielerin des alten Gottes gemahnten!

Schlimmes geschah auch in Havena, wo es dunkle Paktierer fertig gebracht hatten, die Efferdperle aus dem Alten Tempel zu stehlen. Nur mit Mühen gelang es, dieses bedeutsame Artefakt zurückzugewinnen. Schrecklicher noch: Den Dämonendienern war es auch gelungen, den neuen Efferdtempel Havenas zu entweihen! Durch eine Gruppe tatkräftiger Recken, die von niemand anderem als dem Prinzen Finnian selbst angeführt wurden, konnte diese Verschwörung niedergeschlagen werden. Doch nicht alle Untaten dieser Tage konnten verhindert werden.

So war Annlir Galahan ein Opfer dieser widerwärtigen Beschwörer dunkler Mächte geworden. Er konnte nur noch tot aus dem geschändeten Tempel geborgen werden. Glücklicherweise gelang es, seine Tochter verletzt, aber immerhin lebend zu retten.

Bald stellte sich heraus, dass einige der verantwortlichen Paktierer Verbindungen zu einem zerschlagen geglaubten Kreis von Dämonenanbetern unterhielten, der Havena unlängst durch die Beschwörung einer Seeschlange in Gefahr gebracht hatte. Überraschenderweise fiel letztendlich sogar ein Verdacht auf Jurga und die Ihren, da einer der Verschwörer offenbar auch Kontakt zur Otta der Thorwalschen Delegation gehabt hatte.

Und dieser Verdacht sollte sich erhärten, wenn auch auf unerwartete Art. Kaum, dass die Adligen ihre Erkenntnisse zusammengetragen hatten und sich die ehrwürdige Geweihte Larona Seeträumer mühte, mit einem alten Choral den dämonischen Bann, der die Efferdperle in unheiligem Metall versiegelt hatte, zu brechen, traf dieser efferdgefällige Gesang auch eine weitere anwesende und vom dämonischen Hauch verpestete Person. Es war Idun Kjaskasdottir, die von Jurga beworbene Braut! Von Dämonen getrieben griff sich das Mädchen die Axt eines ihrer

Begleiter, stürzte auf Larona zu und hieb mit einem unmenschlichen Schlag auf den Schädel der Geweihten ein. Ein unsägliches Trubel entstand, aus dem erneut der Choral erklang, den eben noch Larona vorgetragen hatte, dieses Mal gesungen von tapferen Recken, welche den Text während der vergangenen Tage aus den Händen von Paktierern gerettet hatten. Als es der Palastgarde endlich gelungen war, für Ruhe zu sorgen, da lagen die alte Geweihte und die junge Braut regungslos am Boden. Für Larona kam jede Hilfe zu spät. Die weitgerühmte Geweihte, die lange Zeit der Efferdkirche vorgestanden hatte, war tot.

Dank der Hilfe eines Geweihten der Peraine kam indes die Nichte Jurgas wieder zu Bewusstsein. Gerüchten zufolge soll, während sie zu Boden stürzte, ein unheiliges, gallertartiges Wesen aus ihrem Mund entwichen sein. Und tatsächlich stellte sich bald heraus, dass das Mädchen unter dem Einfluss unheiliger Mächte gestanden hatte. Sie selbst konnte sich an ihre Tat nicht mehr erinnern. Prinz Ruadh, seines Zeichens Magus, erbat von Jurga die Erlaubnis, das Mädchen einer eingehenden Untersuchung unterziehen zu dürfen. Dies gestattete die sichtlich aufgewühlte Hetfrau, die Havena bald darauf wutentbrannt und ohne ihre Nichte verließ, um den nach Thorwal deutenden Spuren dieser Verschwörung nachzugehen.

Die dunklen Pläne der Dämonendiener waren damit vorerst vereitelt, wenn auch unter schrecklichen Verlusten. Auch war so manche Frage zu den Beweggründen der Paktierer offen geblieben. So wurde in den kommenden Tagen noch viel darüber gerätselt, ob sich die Jünger der nachtblauen Ersäuerin wirklich erhofft hatten, dem Prinzen eine verdorbene Braut an die Seite stellen zu können, um sich dann an der Segnung des Paares in einem auf blutige Weise entweiheten Tempel zu ergötzen.

Es bleibt die Hoffnung, dass das vielgeplagte Havena in Zukunft vor den Untaten dunkler Kultisten verschont bleiben wird.

All diese erschütternden Ereignisse, die Trauer um die weithin verehrte Geweihte Larona Seeträumer und den Grafensohn Annlir Galahan, sie wogen schwer auf den Herzen der Gäste des Fürstentums. Die Kronverweserin entschied jedoch trotz all dieser Schrecken, nicht auf die Wahl einer Braut zu verzichten, denn solches hätte am Ende doch nur den Dämonenfreunden und Feinden Albernias in die Karten gespielt.

Ausgerechnet dem jugendlichen Kronprinzen gelang es daraufhin erneut für Aufregung zu sorgen, als er sich dafür stark machte, die durch seine eigene Hand errettete

Galahantochter in die engere Wahl einzubeziehen. Dies missfiel einigen der Gäste und sorgte am Ende sogar für den Rückzug der horasischen Bewerbung.

Doch der Kronverweserin standen noch genug ansehnliche Familien zur Wahl. Von einer Kandidatur nahm sie allerdings schnell Abstand: Mit sehr markigen Worten verabschiedete sie Goldo Paligan und machte klar, dass Albernia nicht käuflich ist und dass Stolz und Ehre in diesem Land immer noch groß geschrieben würden. Auch das Haus Galahan fand – sehr zu Finnians Enttäuschung – keine weitere Erwähnung

mehr. In einer langen Rede hob Idra die Leistungen hervor, durch die Vertreter einzelner Familien in den vergangenen Tagen gegläntzt hatten.

Dann verkündete sie schließlich ihre Entscheidung. Die Wahl der Kronverweserin fiel auf eine der albernischen Bewerberinnen: Talena vom Draustein aus dem Hause Stepahan.

Diese Wahl einer albernischen Braut für den albernischen Prinzen mochte so manchen der von weither angereisten Gäste enttäuscht haben; sie kann vielleicht sogar als Zeichen der Schwäche gedeutet werden.

Sicherlich, aber zielt die Entscheidung darauf ab, diesem Land – das in der Vergangenheit immer wieder durch den Gegensatz zwischen jungen und alten Adelshäusern entzweit wurde – innere Ruhe zu bringen. So könnte die Einigkeit Albernias zum Vermächtnis der Kronverweserin für ihren Enkel Finnian werden.

*Für den Aventurischen Boten
Danyll ui Maecymynn
(Marcus Buss und Daniel Maximini,
mit Dank an alle Gäste des
Allaventurischen Convents 2012)*

Bosparanisches Blatt, Praios 1036 BF

Politische Hintergründe der Fürstinnenwahl

UINSALT/HAVENA. Die Brautschau zu Havena ist vorüber und mit ihr eine höchst bemerkenswerte Geschichte. Die Albener dürfen die Maid Talena vom Draustein als zukünftige Fürstin begrüßen. Wer aber glaubt, dass die Wahl dieser Dame alleine auf den Fähigkeiten des Adels vor Ort basierte, unterschätzt die Kronverweserin Idra wohlmöglich gewaltig. Auch wenn die Wahl einer albernischen Braut für den albernischen Prinzen wohl nicht wenige der von weither angereisten Gäste verärgert haben mag, ist diese Entscheidung doch hintergründig und bedacht. Talena ist Abkömmling des uralten Adelsgeschlechts der Stepahan und wurde nach dem Tod der Eltern am Hof ihrer Tante, der neuen Gräfin zu Bredenhag, Maelwyn Stepahan erzogen. Die Wahl dieses Mädchens mag das Bedürfnis der alternden Kronverweserin widerspiegeln, die traditionelle Splitterung des albernischen Adels in alte und junge Häuser endlich zu überwinden. Idra ni Bennain scheint den Wunsch zu hegen, ihrem Enkel ein vereint stehendes und versöhntes Albernia zu hinterlassen. Die machtbewussten Stepahan gelten derzeit als stärkste Vertreter jener alten Häuser, welche auf die Bennain und Ihresgleichen gerne als „Piratenadel“ herabblicken – was darin begründet liegt, dass ihre Ahnen nach dem Fall der Havener Magier, vor nun über 400 Jahren, nicht in der Lage gewesen waren, die eigenen Interessen gegenüber Niamad ui Bennain und dessen Nachkommen zu behaupten und somit viel an Einfluss und auch Landbesitz verloren. Während in anderen alten Familien die Gedanken immer noch in diesem Feindbild gefangen sind, scheinen die Stepahan mittlerweile Idras Interesse an einem einigen Fürstentum zu teilen. Dies tut das streng

rondrianisch geprägte Haus wohl im Hinblick auf zukünftige Schlachten im Osten. Als Bündnispartner konnte Gräfin Maelwyn den Grafen Fenwasian von Winhall gewinnen, der ihr Ansinnen am Hofe unterstützte. Somit boten zwei der einflussreichsten alten Familien gemeinsam dem Fürstenhaus die Hand. Ob nun aus dieser Verbindung zwischen jungem und altem albernischen Adel tatsächlich ein einiges Albernia entsteht, wird die Zukunft zeigen.

Aus der Ablehnung der viel versprechenden Verbindung mit der Tochter des Herzogs und Markgrafen Cusimo Garlichgrötz scheint derweil eine neue politische Option erwachsen zu sein. Den albernischen Ambitionen auf die Vizeadmiralität der Westflotte hat Cusimo durch die Ernennung der Hildgit von Grötz einen Riegel vorgeschoben. Allerdings verzichtete der Herzog in Havena auf allzu großes Schmollen, stattdessen bot er Idra mit Nachdruck die Verbindung von Finnians jüngerer Schwester Branwyn mit seinem Erstgeborenen Orsino an. Die Kronverweserin schien nicht abgeneigt zu sein, und so sollen Gerüchten zufolge schon bald Verhandlungen in dieser Angelegenheit geführt werden. Sollte es wirklich zu dieser Verbindung kommen, würde das nicht nur die Häuser Bennain und Garlichgrötz aneinander binden. Orsinos Mutter Heldora Grimberta vom Großen Fluss ist die Tochter des neuen Herzogs Hartuwal der Nordmarken. Während also der Windhag und das Herzogtum Grangor so zu neuen Freunden im Süden werden würden, näherte sich Albernia zugleich dem Nachbarn und ehemaligen Feind im Osten. Auf diesem fruchtbaren Boden könnten einige der noch offenen Kriegswunden endlich heilen.

Ursprünglich hatte Herzog Cusimo den

horasischen Cronconvent darum gebeten, seine Tochter als offizielle Partie der Horaskrone zu empfehlen. Die anschließende Wahl des Convents verkam jedoch zu einer Beleidigung des Herzogs, erwählte man doch eine Maid aus der chababischen Grafenfamilie Ash Manek. Diese Entscheidung war wohl bewusst getroffen worden, denn schon der Vater der Dame war von geringem Range und trug zudem den Bastardbalken im Wappen. Im Horasreich hatte man die Untaten Romin Galahans, des Vaters des albernischen Kronprinzen, noch nicht vergessen. Der Name Galahan war somit für liebfeldische Ohren mit Schande verbunden und der Cronconvent erkannte die Gefahr einer Braut aus prominentem Hause. Wäre diese in Albernia abgelehnt worden, hätte es für die Horaskrone die größtmögliche Beleidigung dargestellt.

Dass nun Cusimo dennoch mit seiner Tochter Larona um Finnians Hand anhielt, kam für die Horasier überraschend, ebenso die Botschaft, dass der Herzog keinen Cronconvent mehr braucht, sondern als Herzog des Westens inzwischen sein eigener Machtfaktor ist.

Allerdings konnte auch die horasische Delegation Havena mit erhobenem Haupt verlassen. Denn als der junge Kronprinz seine Absicht verkündete, die gerettete Galahanbraut in seine Wahl einzubeziehen, obwohl diese mit ihren Anhängern keine der Prüfungen absolviert hatte, zog der Comto Schatzkanzler die Kandidatur der Ash Manek aus Protest zurück. So wurde aus der vermeintlich aussichtslosen Braut aus horasischer Sicht eine Bloßstellung des Bräutigams. Denn nun schien es, als sei Ihre Liebden Finnian nicht gut genug für eine liebfeldische Landherrentochter.

Im Nachhinein dürfte dem Comto Schatzkanzler auf Grund dieses Rückzugs nun allerdings Ärger ins Haus stehen. Denn trotz des politischen Kalküls der Entscheidung zeigten sich die restlichen Vertreter der Horaskrone wenig begeistert, wurden sie von der Entscheidung des Comtos doch nicht vorab informiert. Als dann auch noch Gerüchte aufkamen, die Dame Ash Manek könne in den Prüfungen möglicherweise weit vorne gelegen haben, zweifelte man zwar nicht die Entscheidung des Rücktritts an, forderte aber den Schatzkanzler auf, selbst aus allen Ämtern zurück zu treten. Schließlich sei es beleidigend gewesen, ob einer solchen Ausgangslage nicht zumindest zuvor gefragt worden zu sein. Der Comto Schatzkanzler

dürfte durch sein Handeln viele Unterstützer und Freunde verloren haben. Viele weitere Teilnehmer der Brautschau haben jedoch in Havena neue Freunde gewonnen und so verließen nicht wenige Gesandte anderer Provinzen Albertaina guten Mutes. Den Vertretern des Hauses Baernfarn waren von vorne herein nicht die besten Aussichten zuerkannt worden, doch konnten sie immerhin neue Bündnisse mit albertainischen Adligen schließen. Auch für manche Weidener war die Reise nicht vergebens, erhielt doch ein noch landloser Ritter das Angebot über die Verwaltung einer Windhager Baronie am Großen Fluss und zugleich die Zusage des Markgrafen, einen Tross Bettler aus Grangor geschenkt zu bekommen, damit die Besiedlung dieses

recht kargen Landstriches einfacher fällt. Und auch die Almadaner Delegation verließ Havena glücklich, denn war man unter Selindian in außenpolitischer Hinsicht noch stets der vor die Tür verwiesene Außenseiter, erfreute man sich nun großer Akzeptanz und Beliebtheit. Ein Gefühl, das Kraft gab – und so erscheint es gar möglich, dass der Graf zu Ragath nun bald selbst zur Brautschau ruft, hat dieser doch gleich drei Töchter, die es zu verheiraten gilt. Und keine dieser Töchter aus dem Hause Ehrenstein-Streitig dürfte eine schlechte Partie darstellen.

*Eine Analyse des Bosparanischen Blattes,
von Danilo Maximiliario di Minni
(Daniel Maximini und Marcus Buss)*

Abenteuerlicher Bote, Rondra 1036 BF

Horasischer Baumeister im Königreich am Kap

BRABAK. Es ist nicht selten, dass horasische Schiffe in den Hafen der Königsstadt einlaufen und es ist auch nicht allzu selten, dass diese Schiffe hohen Besuch mit sich bringen. Doch als die Schivonelle 'Khadantreu' am Mittag des 27. Peraine 1035 BF einlief, meinte man zu spüren, dass hier etwas geschah, über das Phex seinen Mantel auszubreiten versuchte. Eine Delegation der Familie Zeforika war an diesem Tag schneller am Kai, als man das *Praios noster* hätte beten können, und nahm die horasischen Gäste in Empfang. Dass sich unter den Reisenden aus dem Norden auch Gaiomo Geraucis, der älteste Spross der angesehenen und mächtigen Familie aus der Königsstadt, befand und das Ziel nicht der königliche Palast, sondern das Anwesen der Zeforikas war, führte in der Folge zu wilden Mutmaßungen in den Straßen und Gassen. Doch wer genau von horasischer Seite der Gesandtschaft angehörte und in welchem Auftrag sie nach Brabak gekommen war, ließ sich zunächst nur schwer feststellen. Es kostete nicht wenig Silber und rahjagefähige Getränke, den Matrosen der Besatzung Informationen zu entlocken und dem geneigten Leser auch dieses Geheimnis offenlegen zu können. Doch letztlich konnte der Bote dennoch herausfinden, dass die 'Khadantreu' auf private Rechnung ins Königreich am Kap gesegelt und die höchste Persönlichkeit an Bord Ezzelino Merzari sei. Dies ist eben der Baumeister, der zuletzt die Erweiterung und Modernisierung der Werft Cabazzo in Belhanka leitete.

Aus diesem Wissen musste sich ein Zusammenhang zu der vergebenen Konzession zum Bau einer Werft durch König Mizirion im Phex 1035 BF aufdrängen. Damit scheint die Vermutung naheliegend, dass die Zeforikas die Konzession erstanden und kein Konkurrent mit einer Werft in das Königreich dringt. Dem aufmerksamen Leser wird im letzten Boten die beschämende Verwechslung, die er uns nachsehen mag, der Zeforikas mit den Geraucis in dieser Frage aufgefallen sein. Warum hingegen die Zeforikas eine weitere Werft zu errichten gedenken, erscheint schwer zu beantworten.

„Bei Efferd! Die kommen doch nicht mehr hinterher mit dem bisschen Platz, den sie da drüben haben.“

—Gordo, Hafenarbeiter mit Pfeife und einer Ruhe, die Boron zur Ehre gereichte

„Also wenn Ihr mich fragt, so hat es etwas mit dieser Handelscompagnie zu tun. Aber wer fragt mich schon?“

—Inarés Queseda, Weibelin der Stadtgarde

„Bei den Zeforikas weiß man nie. Aber man darf sich fast sicher sein, dass es was ganz Großes und Wundervolles ist, das sie da planen. Mit ist es egal, solange ich nicht aus der Stadt weg muss.“

—Panfilo, Arbeiter der Werft in Brabak

„Bestimmt hat es etwas mit der Goldenen Allianz zu tun. Sie schlagen nun gegen die Al'Anfaner los und bauen daher eine weitere Werft. Deshalb ist auch dieser horasische Zierfah... äh ... Baumeister hier ... Ich muss jetzt aber auch schnell weg ...“

—Seemann, der seinen Namen lieber nicht preisgeben wollte

„Man sagt, die Geraucis hätten in der letzten Zeit nach ungebundenen Männern und Frauen gesucht. Vielleicht wollen die noch mehr Kolonien im Süden errichten. Und dann brauchen sie natürlich auch neue Schiffe. Das Geld dafür müssten die ja haben, bei Phex! Na? Verstanden, was ich sagen will?“

—Vitario, Gast in der Hafenkneipe 'Fliegender Fisch'

Diese Stimmen machen deutlich, wie vielfältig die Beweggründe für den Bau der Werft sein mögen. Dennoch darf man getrost davon ausgehen, dass viele der Gerüchte, die in Brabak heuer zahlreicher sind als die Palmen

Die Armen brauchen eine Speisung an Leib und Seele!

Lasst sie nicht darben, in
TRAVIAS und PRAIOS' Namen!
Gareth betet
Garfküchen, rollende Suppenkessel,
Messen für Bedürftige
Die Stiftung bittet zum großen
Spendenball, Hotel Seeländer,
15. Rondra.
Gareth betet. Kurz ist der Zunger
– lang ist das Zeil.



im Königsgarten, wenig glaubwürdig, andere hingegen recht naheliegend scheinen.

Im Blick auf die Vorgänge im Ganzen mag es verwunderlich anmuten, dass bereits einen Mond nach der Vergabe der Baukonzession im Phex 1035 durch König Mizirion ein Baumeister aus Belhanka nach Brabak reist. Und tatsächlich legt dies zwei Vermutungen sehr nahe: Entweder hatte der König bereits im Vorfeld seine Bereitschaft für die Bauerlaubnis signalisiert oder aber der Erbauer war sich sicher, dass König Mizirion, ob der klammen Staatskasse, seine Einwilligung geben würde. Gleichwohl es zum jetzigen Zeitpunkt reine Spekulation ist, so gibt es doch zu denken, dass die *Brabacische Verei-*

nigte Occidental-Compagnie gegründet und fast zur gleichen Zeit mit der Planung einer neuen Werft begonnen wird, an der offenbar sowohl die Zeforika als auch die Geraucis beteiligt erscheinen. Es wird selbstverständlich Aufgabe des Boten sein, all diese Wirkungen nach Kräften durch hesindegefällige Beobachtungen und nandusgefällige Nachforschungen aufzulösen.

Fest aber steht schon jetzt, dass die Schivonelle am nächsten Tage bereits den Hafen der Königsstadt wieder verließ. An Bord waren neben dem horasischen Baumeister Ezzelino Merzari auch Gaiomo Geraucis und Dorio Zeforika, ein ehrgeiziger Neffe des Familienpatriarchen. Das Ziel der ‚Khadantreu‘

hingegen war trotz großer nandusgefälliger Mühen nicht in Erfahrung zu bringen.

Ein letztes noch wollen wir nicht verhehlen: Bei den Nachforschungen wurde des Öfteren gemunkelt, es gäbe noch andere Interessenten an den Vorgängen im Königreich. So wie unsere Quellen es uns wissen ließen, waren einige davon ganz offenbar nicht aus Brabak, sondern sprachen mit Akzent, der eine fremde Herkunft verriet. Auch erschien es, als wären diese Interessenten in ihren Beweggründen oftmals weniger von Nandus beseelt, denn sie es von Phex waren ...

Muliro Larekos (Christian Bender)

Aventurischer Bote, Rondra 1036 BF

Der Brabakuda schlägt zu!

BRABAK. Der Brabakuda, ein gefürchteter Pirat der Charyptik, ist offenbar einer kleinen Flottille von brabakischen Handelsschiffen gefolgt, die im Perainemond aus der Hafenstadt aufbrach. Der Brabakuda treibt bereits seit einigen Jahren sein Unwesen in den Gewässern rund um das Mysob-Delta und hat sich einen Ruf als gnadenloser Blutsäufer errungen. Gerüchten zufolge soll es sich um einen Utulu handeln, der jedoch so groß und massig ist, dass manche ihn für einen Schwarzogger halten. Verängstigte Überlebende seiner Überfälle berichten davon, dass seine Gier nach Gold so groß sei, dass er sogar die geraubten Reichtümer fressen soll. Dadurch sollen sogar seine Zähne zu Gold geworden sein! Es gibt auch mehr als einen Bericht über die Tötung des Piraten, sei es durch Abenteurer, ehemalige Gefährten oder gar bei Meutereien durch seine Mannschaft. Jedoch erwiesen sich alle diese Meldungen als falsch, tauchte er doch jedes Mal kurze Zeit später wieder auf.

Ob die Jagd nach der Flottille in einem Zusammenhang mit der Ankunft horasischen Baumeisters Ezzelino Merzari steht, bleibt ungewiss.

Unsere Gebete gehen an den Herrn Effder, dass das Südmeer diesen Schlächter verschlingen mag!

Dorio Bocacilio (Michael Mingers)

Thorwal Standard, Rondra 1036 BF

Bann über Nördliche Olportsteine ausgesprochen. Marada verschollen?

THORWAL. Beunruhigende Neuigkeiten sind erneut von den Nördlichen Olportsteinen zu hören. Dichter Nebel scheint die ganze See nördlich der Insel Dibrek einzuhüllen. Und der Nebel bringt den Schrecken. Ist Marada Opfer oder gar Urheberin des Unheils?

Die Berichte Dutzender Ottas und Knorrs bestätigen die Gerüchte. Der Nebel scheint gefährlich, geradezu grauenerregend. Die Ruderer wollen Geräusche, Stimmen aus dem Nebel gehört haben; Schlachtensang, ungeheures Gebrüll, ängstliche Rufe, Todesschreie. Andere lauschten verführerischen Stimmen, die Ruhm, Reichtum oder levthanische Zuwendung versprochen. Einige wollen gar die Gesichter ihrer Ahnen oder ihrer Liebsten als Schemen ausgemacht haben. Kein Schiff aber, das sich zu weit in den Dunst wagte, kehrte daraus wieder hervor.

Jurga Trondesdottir, unsere tapfere Hetfrau der Hetleute, zögerte nicht lange und sandte Schiffe der Hjalskari zum Schutz der Seewege und zur Beobachtung des Nebels. Er scheint sich nicht zu bewegen – momentan jedenfalls nicht. Nur die Runjas kennen die Ausdehnung der Dunstglocke nach Norden und Westen. Auch eine Runaotta der Olporter Runajasko, Rufer und Beherrscher der nautischen Elemente, soll gen Berik in See gestochen sein. An Bord befinden sich auch Geweihte des Swafnir, um dem Gezücht Hranngars entgegenzutreten. Jurga rechnet also offenbar mit dem Schlimmsten.

Die Geweihten des Wälgottes sahen in diesem Nebel schon vor Wochen eine ernsthafte, vielleicht gar niederhöllische Bedrohung und berieten sich mit Trondes-

Tochter. Vor einigen Tagen sprach daher die Oberste Hetfrau gemeinsam mit dem Vorsteher der Halle des Swafnir in Thorwal, Ôle Swafgardson, vor den mächtigen Steineichenstämmen der Halla des großen Tempels einen Bann über die Gewässer nördlich und westlich von Dibrek. Keine Otta soll sich dem Nebel nähern oder die Gewässer befahren, wenn ihr das Seelenheil der Mannschaft lieb ist.

Ob sich all unsere freiheitsliebenden Nordleute an diesen Bann halten werden, steht in einer anderen Rune geritzt. Zwar lassen sich wohl die meisten abergläubischen Seefahrer durch das Machtwort eines respektierten Swafnirgeweihten oder aus purer Angst vor Unholden abschrecken, aber der eine oder andere wird seinen Mut beweisen wollen, wittert Beute oder vermisst einen zur Friedlosigkeit verdamnten Verwandten, der sein Dasein als Ausgestoßener auf den Inseln fristete.

Nichts ist bisher aus dem Nebel hervorgebrochen. Aber auch ein Lebenszeichen der wenigen Bewohner, die auf den Inseln siedeln, bleibt aus. Die meisten aufrechten Thorwaler betrübt dies wenig, handelt es sich doch hierbei meist um Ausgestoßene und Piraten. Aber auch die Flotte Marada der Wölfin sammelte sich auf der Insel (der Bote berichtete in Ausgabe 154). Viele ehemalige

Anhänger der Hetfrau sorgen sich um ihren Verbleib und den ihrer Getreuen. Sie werfen Jurga vor, den Bann nur ausgesprochen zu haben, um eine lästige Konkurrentin los zu werden. Manch einer spricht gar davon, dass Jurga den Nebel selbst nur zu diesem Zweck gerufen haben soll, und schwört, sie auf dem nächsten Hjalding deswegen zur Rede zu stellen. Aber diese armen Seelen, die aufewig im alten Thorwal leben, irren. Jurga hat ihre Aufrichtigkeit schon vielfach erwiesen. Ist es nicht viel wahrscheinlicher, dass Marada selbst das Unheil heraufbeschworen hat? Ob aus Ungeschick oder Bosheit weiß niemand zu sagen. Will sie den Nebel gen Thorwal entsenden, um sich an Jurga zu rächen? Oder ist Marada selbst Opfer ihres Tuns geworden?

Nicht nur die Hetleute Thorwals reagieren auf die Bedrohung. Die Gemeinschaft der Efferdbrüder schließt sich dem Bann an und verbietet jedem Kapitän, der das Meer der Sieben Winde befährt, sich den betroffenen Inseln zu nähern.

Auch die Horaskrone zeigt sich furchtsam. Gerüchte sprechen von einer Flottille, die sie in den Norden entsandte, um die Nördlichen Olportsteine abzuriegeln. Dies dürfte angesichts der Größe des Gebiets aber eher ein symbolisches Unterfangen sein. Warum sollte einem Horasier auch gelingen, was noch nicht mal ein aufrechter Hjaldinger wagt? Von der zuvor in den Norden entsandten Karracke *Shafirs Feuer* indes fehlt jede Spur. Die HPNC erklärt ihre Niederlassung auf

Gandar für „vorübergehend geschlossen“, womit sie wohl auch nicht mehr wissen als wir. Glückliches Thorwal! Endlich scheint dieser Schandfleck auf dem Land der Freien getilgt – offenbar zieht der Schrecken aus dem Norden immerhin ein Gutes nach sich. Die HPNC empfiehlt Kauffahrern auf dem Weg nach Riva, sich nah an Thorwals Küsten zu halten. Ihre Kauffahrer sind nach alter Sitte willkommen, aber ihre Kriegsschiffe sollen sich nicht wieder an unsere Küsten wagen. Wir haben seit dem letzten Krieg dazulernt und werden dem Adler die Flügel brechen, wenn es ihn nach Rache für Gandar dürstet.

Hakkon Hjördisson

(Christian Vogt, mit Dank an Judith Vogt, Michael Masberg und Julian Klippert)

Aventurischer Bote, Efferd 1056 BF

Der Letzte Hjaldinger steht Rede und Antwort

Tsamilla Rotzenberg, unsere Botenkorrespondentin im fernen Riva, scheute keine Kosten und Mühen, um den merkwürdigen Ereignissen an Thorwals Küsten auf den Grund zu gehen (Der Bote berichtete in Ausgabe 154). Zurzeit weilt sie in Olport und konnte Iskir Ingibjarsson, den Sprecher der Traditionalisten in Thorwal, zu einem Gespräch bewegen.

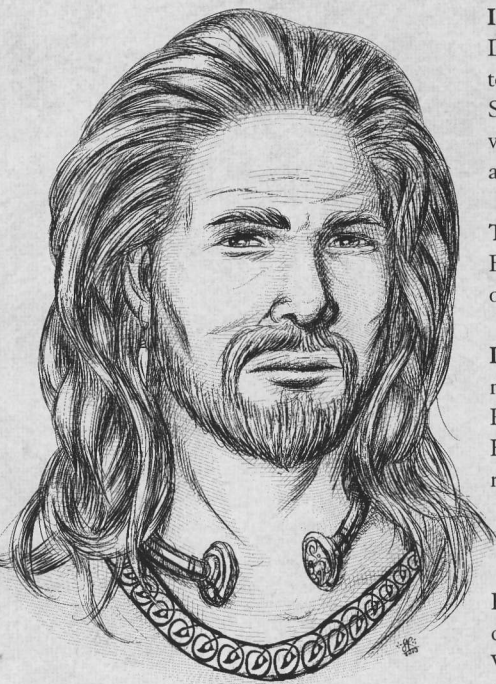
Tsamilla Rotzenberg: Hetman Iskir Ingibjarsson, Ihr tragt den Beinamen „Letzter Hjaldinger“. Könntet Ihr unseren Lesern außerhalb Thorwals erklären, was dies bedeutet?

Iskir Ingibjarsson: Wir Thorwaler stammen von den fernen Gestaden jenseits des Meeres der Sieben Winde – aus Hjaldingard. Doch in den vielen Jahren seit der Besiedlung Aventuriens haben sich unsere Werte gewandelt. Die Oberste Hetfrau Jurga Trondesdottir spricht gar von einem geeinten Staat Thorwal. Vielleicht denkt sie bereits an einen Staat unter einer Königin. Das sind nicht die Werte der alten Hjaldinger. Sie haben nie ihr Knie vor einem Monarchen gebeugt. Ich stehe für diese alten Werte ein wie kein anderer, und daher nennt man mich wohl den letzten wahren Hjaldinger.

TR: Vor ihrer unglücklichen Heerfahrt gen Glorania war Marada Gerasdottir, die Wölfin, unangefochtene Sprecherin der Traditionalisten und damit ein Gegenpol zur Obersten Hetfrau. Nun habt Ihr diese Rolle angenommen. Wie kam es dazu?

II: Die Runjas waren mit mir, so konnte ich Glorantias Heermeis-

ter überwinden und sein verfluchtes Schwert den Geweihten des Swafnir übergeben. Dies hat Vielen gezeigt, dass mir die Mächte des Schicksals hold sind. Außerdem wurden mir Visionen zuteil, die mich als Schiffsbrüchiger ereilt haben – ein weiterer Hinweis, dass ich auserwählt bin, die Hjaldinger zu ihren alten



Iskir Ingibjarsson

Werten zurückführen. Die Nordleute können diese Zeichen deuten, und schenken mir daher ihr Vertrauen. Ich werde dieses Vertrauen nicht enttäuschen. Muss das mit dem schnöseligen GeIhrze und GeEuchze sein?

TR: Ihr selbst ward zunächst Teil der Heerfahrt Maradas – dann ließ Ihr selbst mit- samt Eurer Schiffe die Wölfin nach einem Streit allein weiterziehen und habt nun ihre Rolle inne. War Euer Ausscheiden Kalkül? Und wie gelegen kommt Euch Maradas kürzliches Verschwinden?

II: Pass besser auf, was du fragst, Mädchen. Deine feinen Mittelländer-Öhrchen könnten dir bei den derben Worten Olporter Schimpfkunst sonst noch rot werden oder vor Schreck abfallen, wenn ich frei heraus antworte!

TR: Nun gut, Eure Skaldenkunst in allen Ehren – lassen wir das. Ihr spracht von Visionen. Was genau hat es damit auf sich?

II: Sie wurden mir zuteil, als ich mich gemeinsam mit dem alten Foggwulf [Anm. d. Red.: Asleif Phileasson] auf einer Fahrt nach Hjaldingard befand, der alten Heimat unseres Volkes. Die Reise scheiterte katastrophal, und einer der größten Helden Thorwals ist für uns verloren. Aber dennoch war das Vorhaben nicht gänzlich ohne glückliche Fügung. Gesichte wiesen mir den alten Weg der Hjaldinger. Sie zeigten mir, dass unser Volk sich bereits seit langer Zeit auf einem falschen Kurs befindet. Sie zeigten mir, dass wir zu den Ursprüngen zurückkehren müssen, um wirklich frei zu sein.

TR: Und Marada Gerasdottir? Mit ihr ist unter Umständen noch zu rechnen. Sie versucht ihr Glück mit einer Expedition nach Swafnirland anstatt Hjaldingard, da sind

sich viele meiner Quellen inzwischen einig. Um sich versammelte die Wölfin ausgerechnet eine Bande Gesetzlose. Hat sie Euch ins Vertrauen geschlossen? Wisst Ihr mehr?

II: Die Wölfin muss tief gesunken sein, wenn sie bei den Utlagi, den Friedlosen, um Unterstützer wirbt. Nach ihren Niederlagen in der Vergangenheit muss sie sehr verzweifelt sein. Sie sollte sich vielleicht einfach geschlagen geben und sich mir anschließen. Ich habe bewiesen, dass ich der bessere Hetmann bin.

TR: Warum Swafnirland?

II: Sie muss beweisen, dass die Mächte des Schicksals ihr hold sind, wenn sie will, dass die Nordleute ihr folgen. Swafnirland wird uns vorenthalten. Wir Nachfahren der Hjaldinger müssen uns zunächst als würdig erweisen, um das Eiland erneut in Besitz nehmen zu können. Ich habe dies nun verstanden. Bevor wir die alte Heimat, sei es Hjaldingard oder Swafnirland, erreichen, müssen wir zunächst zu den Traditionen unserer Ahnen zurückkehren. Aber jeder muss wohl seine Fehler erst selbst begehen. Ich kann nur hoffen, dass nicht zu viele tapfere Rekkar der Wölfin blind ins Verderben folgen.

TR: Eure Vorgängerin als Sprecherin der Traditionalisten war eine erbitterte Gegnerin Jurga Trondesdottirs, der amtierenden

Hetfrau der Hetleute. Wie werdet Ihr Euer Konkurrentin begegnen? Und was wird Jurga von Euren Plänen halten? Sie stehen den Reformen, die bereits ihr Vater angestoßen hat, sicherlich im Wege.

II: Wir sind alles andere als einer Ansicht. Und wir waren nie Freunde. Das wohl. Dennoch setze ich auf Zusammenarbeit. Auch Jurga wird einsehen, dass wir unsere Freiheit nicht aufgeben dürfen. Nur so können wir all dies wieder erlangen, was einst uns gehörte.

TR: Und was soll das sein? Sprecht Ihr von erneuten Kaperfahrten der Nordleute, wie jüngst in Elenvina geschehen?

II: Hier sieht man, dass Jurga durchaus traditionellen Wegen gegenüber aufgeschlossen ist. Wir werden einen gemeinsamen Weg finden können. Aber nein, ich denke an fernere Vergangenheit. Dazu wird auch eine Abkehr vom Einfluss falscher Götter nötig werden.

TR: Falsche Götter? Spielt Ihr hier auf die Herrschaft der Priesterkaiser an und den Einfluss aller wahren Zwölfgötter auf Euer Volk?

II: Unter anderem.

TR: Ein anderes Thema. Die jüngsten Ereignisse auf den Olportsteinen sind durch-

aus als beunruhigend zu bezeichnen. Wisst ihr etwas Näheres? Besteht eine Verbindung zu Maradas Expedition? Und was haltet ihr von den Bemühungen des Horasreiches?

II: Diese verfluchten Horaskriecher sollten sich nicht in der Nähe unserer Häfen sehen lassen. Wir haben ihren feigen Angriff auf Wehrlose nicht vergessen. Doch diesmal sind wir vorbereitet. Wir dulden keine Einmischung in unsere Angelegenheiten. Hüte Dich, Adlerthron!

(Nach kurzem Schweigen) Natürlich besteht Grund zur Sorge. Jurga würde nicht grundlos einen Bann über die nördlichen Steine aussprechen. Schiffe sind verschwunden, und ein Nebel hüllt die Inseln ein. Mit dem Nebel kommt das Grauen. Das wohl! Aber vielleicht sind die Swafnirpriester mit ihrem Bann auch zu vorsichtig und verschließen die Augen vor Wahrheiten. Ein Gefühl sagt mir, dass die Ereignisse einen Schlüssel zu weiteren Hinweisen auf die Vergangenheit unseres Volkes darstellen. Und diese Erkenntnisse finden sich auf dem Bannland der Nördlichen Olportsteine.

TR: Vielen Dank für die Antworten.

*Tsamilla Rotzenberg
(Christian Vogt, mit Dank an Judith Vogt,
Michael Masberg und Julian Klippert)*

Sheniloer Hesindeblatt, Ingerimm 1055 BF

Klage gegen horasischen Schatzkanzler

INSALT/HAVENA. Zwist im horasischen Kronkonvent: Baronet Eslam von Efferdas strebt eine Klage gegen Comto Schatzkanzler Vilemon Kantra an.

Excellenz Vilemon hatte jene Gesandtschaft aus dem Horasreich nach Havena angeführt, welche im Ingerimmond dem albernischen Erbprinzen Finnian ui Bennain eine Kandidatin als künftige Braut vorstellte. Dafür hatte der Kronkonvent, die Versammlung aller hohen Stände des Lieblichen Felds, das Edelfräulein Ricarda Ulabeth ash Manek bestimmt. Deren Aussichten, Braut des Prinzen zu werden, waren dem Vernehmen nach gut, was die friedlichen Bande zwischen dem Reich des Horas und dem Fürstentum Albernia gestärkt hätte.

Doch kurz bevor Kronverweserin Idra ni Bennain die Entscheidung bekanntgab, welches Mägdlein Finnians Verlobte wer-

de, zog der Schatzkanzler die Bewerbung der kleinen ash Manek zurück: Nachdem Durchlaucht Idra nachträglich eine Thorwalerprinzessin und eine Galahantochter zugelassen hatte, sei die gesamte Brautschau zur Scharade geworden, bekundete Vilemon Kantra vor dem versammelten Adel des Raulsreichs.

Gegen diese Entscheidung sprachen nicht alle Mitglieder der Gesandtschaft des Kronkonvents. Doch zumindest aus Sicht Baronet Eslams ist der Rückzug ein Grund zur Klage: Der Schatzkanzler habe diese Entscheidung eigenmächtig gefällt, ohne sich der Zustimmung der Vertreter des Hauses der Edlen versichert zu haben und damit die Ehre dieser Versammlung befleckt. Es scheine ihm, Eslam, dass dadurch eine andere Kandidatin protegiert werden sollte, vielleicht ja Larona, die Tochter des Herzogs von Grangor.

Die Möglichkeit einer bewussten Missachtung des Auftrags aus dem Haus der Edlen, Jungfer Ricarda zur albernischen Fürstenbraut zu machen, ist für viele horasische Adelige unerhört. Wenigstens habe Excellenz Vilemon sich zuvor mit den anderen Vertretern seiner Gesandtschaft beraten müssen, die als Vertreter des Kronkonvents nach Havena gereist waren, meinen selbst gemäßigte Stimmen.

Baronet Eslam hingegen geht einen Schritt weiter: Er hat im Haus der Edlen den Antrag gestellt, darauf hinzuwirken, den Comto Schatzkanzler von seinen Pflichten zu entbinden zu lassen, auf dass Ehre und Ansehen des Hauses wieder hergestellt seien.

Gishtan re Kust (Wolf-Ulrich Schnurr)

Loge beider Vaquirien unter neuer Führung

BALIIRI/VINSALT. Der ein oder andere unserer geneigten Leser wird sich der Gründung der „Loge vom goldenen Strome beider Yaquirien“ im Jahre 1027 BF entsinnen. Damals wurde dieser Zusammenschluss von Adligen aus Almada und dem Lieblichen Feld von Machthabern aus beiden Reichen misstrauisch beäugt, wusste man doch nicht recht, was man von der Gruppierung, zu der durchaus Edelleute eines gewissen Rufes wie Dom *Ansvin von Al'Muktur* oder der mittlerweile verblichene *Orsino Romeroza*, halten sollte. Manche mutmaßten gar, dass unter dem Deckmantel dieser Loge eine Annexion der almadanischen Lande an das Horasreich vorbereitet werden sollte.

Die Krisen, welche in den Landen am Yaquir in den folgenden Jahren wüteten, brachten solchen Argwohn ebenso zum Verstummen wie auch jegliche Aktivität der Loge schnell zum Erliegen kam. Die Beziehung zwischen den yaquirischen Landen war mit der *Schlacht von Morte Folnor* an einem Tiefpunkt angelangt und erst nach dem Ende des sogenannten Mondenkaisers und den nachfolgenden diplomatischen Verhandlungen zwischen den Reichen, begannen sich die Beziehungen allmählich zu entspannen.

Zum Ende des Jahres 1034 BF hin begannen die Mitglieder der Loge beiderseits der Grenze wieder verstärkt damit, ihre Kontakte zu intensivieren: Am Rande von Wagenrennen in Punin, dem Belhankanischen Fest der Freuden oder den Theaterfestspielen zu Vinsalt und Kuslik traf man zusammen und beriet, wie man die Loge wieder zu neuem Glanz führen könnte. Man kam schließlich überein, alle Mitglieder zu einer ‚Siebentägigen Sommerhatz‘ auf Schloss Baliiri zu laden, um sich gegenseitig der alten Schwüre zu versichern.

Auf diesem Treffen jedoch kam es zu einem Eklat, der beinahe zur endgültigen Auflösung der Loge geführt hätte: Während der Jagd überraschte der berühmte Dom *Ansvin von Al'Muktur*, einer der Vorsitzenden der Gilde, seine Gemahlin *Tsajane* bei einem geheimen Stelldichein mit dem gastgebenden Burggrafen von Baliiri. Erst nach einigen Verwicklungen stellte sich heraus, dass dieser und einige weitere Zwischenfälle von einem verräterischen Getreuen des Burggrafen inszeniert waren, um dem Ansehen des Ehrenmannes zu schaden.

Nichtsdestotrotz bestand Dom Ansvin darauf ob seiner heftigen Gefühlsausbrüche, die beinahe zum Ende der Loge geführt hätten,

vom Vorsitz der Loge zurückzutreten. Seine Solidarität bekundend tat sein Amtsbruder Signor *Randulfio Aurandis* es ihm gleich und machte es damit nötig einen neuen Vorstand der Loge zu wählen – der Tradition gemäß bestehend aus je einem Vertreter der beiden Reiche.

Mit recht eindeutiger Mehrheit wurden *Domna Madalena di Punta-Falcomar* für das Fürstentum Almada und Signor *Armato della Pena* für das Horasreich als neue Vorsitzende akklamiert – zwei junge Edelleute, die bislang in erster Linie durch ihre häufige Präsenz auf Bällen, in Salons und bei Empfängen sowie großen Eifer und besondere Eleganz auf dem Tanzparkett aufgefallen sind.

Angesichts dessen ist es kaum verwunderlich, dass bereits kritische Stimmen mahnen, unter der neuen Führung verkäme die ehrwürdige Loge vermutlich zu einer reinen Feier- und Festgesellschaft, die sich von politischen Ambitionen gänzlich verabschieden werde.

Auch wenn wir den frischgebackenen Vorsitzenden eine glückliche Hand bei ihrer neuen Aufgabe wünschen, gibt es bereits erste Indizien, die solche Befürchtungen zu bestätigen scheinen: So gehörte zu den ersten Amtshandlungen der beiden der Kauf eines verschwenderisch ausgestatteten Flusseggers, um rauschende Ballnächte auf dem die Reiche verbindenden Yaquir feiern zu können und auch vom Erwerb eines eigenen Weingutes der Loge war die Rede.

Benvenuto Botta (Franz Janson)

Bräuche zum Praiosfest

Aus aktuellem Anlass findet der geneigte Leser hier einige Geschichten und Gedichte, die sich mit den Bräuchen zum alljährlichen Praiosfest beschäftigen.

„Magier haben es in Gareth, der Stadt des PRAios, nie leicht. Aber noch nie musste ich solche Demütigungen erfahren wie an diesem PRAiosfest. Die Glocken läuten den ganzen Tag und die Predigten der Geweihtenschaft handeln natürlich leider von der angeblichen ‚Niederträchtigkeit, die aus Magie erwächst‘.

Die meisten nicht mit Madas Gabe gesegneten Menschen begegnen Zaubern mit einer demütigen Mischung aus Angst und Ehrfurcht.

Doch heute, trunken von den allgegenwärtigen Hetzreden, zeigen

sie ihre aus Neid, Vorurteilen und kindlicher Unwissenheit gespeiste Abneigung gegen Magie ganz offen. Einer hat mir sogar vor die Füße gespuht – wäre es ein Knabe gewesen oder aber an einem anderen Tag geschehen, so hätte ich den frechen Kerl für seine Dreistigkeit gerügt. Doch heute wage ich es nicht, denn auch, wenn ich mit SEINEN Lehren nicht übereinstimme, so steht die Macht des Götterfürsten außer Frage und diese Stunde steht die Sonne im Zenit und ich bin sicher, SEIN besonderes Augenmerk ruht auf dieser Stadt. Also habe ich die Angelegenheit auf sich beruhen lassen, bin weiter meines Weges gegangen und habe mich stattdessen in mein Quartier zurückgezogen.

Den Anfeindungen von draußen konnte ich durch das Schließen der Fensterläden zwar

Diese Beiträge stammen von den Gewinnern unseres kleinen Praiosfestwettbewerbs. Vielen Dank an alle Teilnehmer.

entkommen, aber leider liegt mein Zimmer in unmittelbarer Nähe zur Stadt des Lichts. Ich weiß nicht, ob der Hochgeweihte die Macht des Götterfürsten nutzt, um seine Stimme so weit hallen zu lassen, dass es sogar bis in meine Stube dringt. Fast möchte man es meinen, doch dieses schelmische Verhalten würde ich eher PHEX zuordnen.

Ich bin versucht, einen SILENTIUM zu wirken; allein, es erscheint mir wie ein Sakrileg, die Worte eines Praioten mit Magie aussperren zu wollen. Aber ein wenig Kerzenwachs in den Ohren sollte die gleiche Wirkung haben – und dem Götterfürsten nicht freveln.“

—aus dem Tagebuch von Magus

Alrik H. F. Auriga, 1. Praios 1006 BF
(Alexander Jakob)

Am letzten Tag des Jahres verstummte das Badehaus. Die Laternen hingen vereinsamt im Garten, das Rascheln des Geschenkpapiers erstarb, die Düfte nach Zimt, Kakao und Äpfeln lösten sich auf, alle Festlichkeit verschwand beim Anblick des Toten.

Dario verschränkte die Arme des Schwarzmagiers und betrachtete den aufrecht stehenden Leichnam. Der Wiederbelebte stand mit hängenden Armen vor dem Kaminfeuer und starrte blicklos ins Leere.

Im Körper des Illusionisten schien die Magie des Nekromanten seit ihrem Körpertausch ihren ganz eigenen Willen zu haben. Weder verriet ihnen der Untote, wer ihn umgebracht hatte, noch wollte er sich ins Reich der Toten zurückschicken lassen.

„Das da“, Dario zeigte auf das fehlende Auge, „erinnert mich an etwas.“

Ta'Ira hob eine Hand und legte sie an die Wange des Untoten. „Was für ein unwürdiges Opfer“, murmelte sie.

Das Feuer im Kamin erstarb und es roch plötzlich nach kalter Asche.

„Ein Beschwörer der Toten hingegen.“ Sie wandte sich Dario zu. Ihre sonst dunklen Augen leuchteten seltsam. Ihr Mund verzerrte sich zu einem hässlichen Grinsen. „Der Tausch ist Sein Geschenk. Dein Auge wird Ihm gefallen.“ Wie ein Knurren drang der Satz aus ihrer Kehle. Das Messer in ihrer Hand zuckte vor. Und erstarrte.

Gleißender Schmerz durchdrang Darios Kopf und der Boden sackte unter ihm weg.

Er wachte wieder nicht dort auf, wo er zusammengesunken war, doch diesmal stand Miyas Kusine vor ihm. „Da hast du mich gerade noch rechtzeitig hergebracht.“

„Nicht ich ...“ Er zeigte auf Miya, der mit einer benommenen Ta'Ira am Arm im Türrahmen erschien. Pergamentgeruch schien sich im Gang auszubreiten und ihnen die Treppe herauf zu folgen. Als sie ins Freie traten, rieselte Schnee vom Himmel.

Im Sommer.

In Brabak.

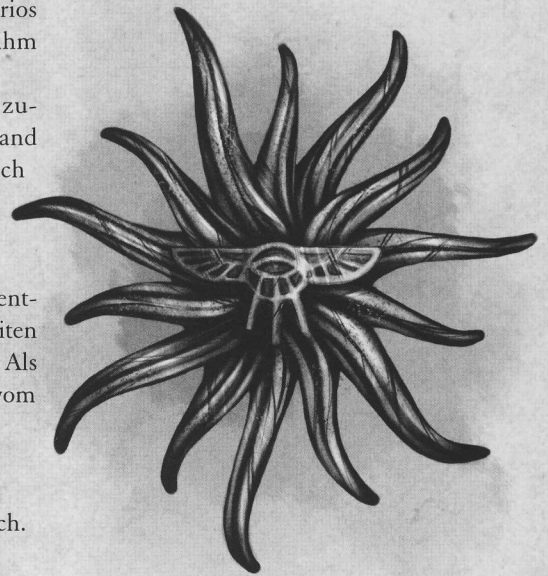
„Mitternacht“, murmelte Ta'Ira schwach.

„Hübsche Illusion“, sagte Sherizeth. „Die Gäste werden sich freuen.“

„Ich hoffe, Ebbo hat genug Bier geliefert, um ein ganzes Badebecken zu füllen“, brummte Miya.

Dario lachte müde. „Frohes Neujahr.“

Siham Tariksunya (Bettina Ain)



Zum Praiosfeste

Preiset PRAIOS, Fürst der Götter,
feiert heut SEIN höchstes Fest!
Ehret IHN, den Seelenretter,
der den Gläub'gen nie verlässt!

Verneigt euch vor des Höchsten Scharen,
Ucuri, Scraan und Darador.
Rühmet die den Glauben wahren,
Obaran und Branibor.

Seht PRAIOS' Mal am Himmel prangen,
das Dunkel nur SEIN Licht besiegt!
Doch vergesst nicht, was vergangen,
nur kurze Zeit zurück es liegt.

Finstre Tage, die da waren,
Nächte voller Spuk und Trug.
Dunkle Schemen, die gebahren
Höllenwerk und Hexenflug.

Schwarze Schatten, die dort schlichen:
Wechselbalg, Daimonenkatz,
Seelenlose, lang verblichen,
erhoben sich zur Menschenhatz.

Wer wahren Glaubens ließ ein Licht
tags wie nachts im Heime brennen
und betete, damit ihn nicht
die Seelenfänger holen können.

Vergangen sind die dunklen Tage,
von PRAIOS' Macht hinfort getrieben.
SEIN Schein im Herzen jeder trage,
der treu im Glauben ist geblieben.

Nun feiert, singet, lasst erschallen
euer Lied bis Alveran,
verlautbart in der Götter Hallen:
„PRAIOS hat uns wohlgetan!“

Mit Licht und Sang soll dann erstrahlen
des höchsten Festes Tag und Nacht.
Lasst uns Glanz am Himmel malen
mit Jubelfeuern frisch entfacht!

Heißt jeden, der euch fragt, willkommen,
schenkt den Ärmsten Speis und Trank,
gebt den Niedersten der Frommen,
und sicher ist euch PRAIOS' Dank.

Dann lasst Ruhe Einkehr halten,
betet still zu SEINER Pracht.
schläft, ihr Jungen, schläft, ihr Alten,
ewig währt des Höchsten Wacht.

Preiset PRAIOS, Gott der Fürsten,
feiert heut das größte Fest!
Ehret IHN, den Allerhöchsten,
den unser Glauben nie verlässt!

*Lichtbringer Arkon von Hohe,
Lieder und Gedichte zu Ehren
des Götterfürsten,
Praios 1035 BF (Heiner Jürgensen)*

die erzdämonischen Kulte zu brechen und im dann befriedeten Osten den Einfluss des Rattenkinds auszubauen. Daher wird sie weiterhin vorsichtig agieren und jegliche Bemühungen gegen die Heptarchen unterstützen.

Zu den Mitgliedern der Verschwörung zählen Swantjes Schwägerin *Oleana von Bregelsaum*, Ritterin *Elwine Firuna von Ockenheld* – Schwester der Baronin von Rappenfluhe –, die Raubritterin *Selfmina von Torbelstein* (**Schild des Reiches 164**), der einflussreiche Viehhändler *Dergal Brandner* (**Schild des Reiches 160**) und Junker *Rodalf von Fuchsbach* (**Stätten okkulten Geheimnisse 111**), ein Offizier der Rommilyser Friedensgarde. Die beiden Letztgenannten werden in zukünftigen Publikationen keine Rolle mehr spielen und stehen Ihnen zur freien Verfügung. Die Helden können sie enttarnen und eine Ahnung von der Namenlosen Bedrohung bekommen, ohne dass sich vorerst eine Verbindung zu Travinia herstellen lässt.

DIE GOLEMMÄID

Die Golemmeisterin *Yolande* (**Schild des Reiches 160**) ist verschwunden, doch ihre größte Schöpfung lebt fort: ihre ‚Tochter‘ *Varessia* (Gestalt eines zehnjährigen Mädchens mit blonder Lockenpracht). Die lebenssechte, bemerkenswert intelligente Golemmaid hat sich ein Refugium in den Kavernen der Dergelhügel eingerichtet und verfolgt den Plan, selbst Leben und sich so eine eigene Familie mit der ‚perfekten Mutter‘ zu schaffen. Da sie über keine astralen Kräfte verfügt, ist ihr Vorhaben zum Scheitern verdammt, was Varessia jedoch nicht daran hindert, mit mechanischer Beharrlichkeit ihre düsteren Forschungen zu betreiben. Mehr zu Varessia finden Sie im Kampagnenband **Mit wehenden Bannern**.

DER SEELENMARSCHALL VON WEHRHEIM

Unter der Führung des Geistes von *Geldor von Eberstamm-Mersingen*, zu Lebzeiten der Marschall Weidens, versammeln sich zu Vollmond die ruhelosen Seelen der während der *Schlacht auf dem Mythraelsfeld* gefallenen kaiserlichen Soldaten vor den Mauern Wehrheims. Sie sind an das Wort des verstorbenen Kaisers *Selindian Hal von Gareth* gebunden, der ihnen versprach, dass ihr Kaiser sie in die letzte Schlacht und

zur Erlösung führen wird. Nun warten sie auf den *Kaiser* (!), der sie zur letzten Heerfahrt ruft.

FATAS SEITEN

Auf dem Weg ihre Provinz wieder aufzubauen und zu einer bestimmenden Machtgröße im Mittelreich zu machen, muss die Markgräfin einige Rückschläge hinnehmen, denen sie mit Geduld und politischem Fingerspitzengefühl begegnet. Dabei können und sollen die Helden an der zukünftigen Entwicklung der Rommilyser Mark Anteil haben als Barone, Mitglieder im Rommilyser Rat und vertrauenswürdige Personen, auf deren Sachverstand man gerne zurückgreift. Ab der nächsten Ausgabe des **Aventurischen Boten** werden zudem mit Dergelsmund und Wutzenwald zwei Baronien vorgestellt, deren Barone von offizieller Seite nicht benannt werden.

Nachfolgend finden Sie einige Wegpunkte der weiteren Entwicklung der Provinz skizziert. Weitere Anregungen, wie Sie die Rommilyser Mark in das Spiel Ihrer Runde einbinden können, finden Sie im **Aventurischen Jahrbuch**.

◆ **1036 BF** wird die Kapelle von Marbofelden vor den Mauern Wehrheims errichtet und Ende des Jahres geweiht. In Kürze entsteht um die Marbokapelle ein neuer Stadtteil, von dem aus der Wiederaufbau der Stadt in Angriff genommen wird. Am **24. Rahja** wird Swantjes Tochter *Svelinya Ucuriana* geboren.

◆ **1037 BF** kann Swantje ihre Vertraute Linai als Nachfolgerin des kurz zuvor verstorbenen Stadtvogts von Rommily, *Redenhardt von Oppstein*, durchsetzen.

◆ **1038 BF** beginnt die Kaiserin ihre Gardetruppen für einen Schlag gegen die Schattenlande zu sammeln. Swantje ist gewillt, dem Heerbann zu folgen, versucht aber, der Kaiserin Privilegien für ihre Provinz abzuhandeln. In der kriegsmüden Mark kommen die Vorbereitungen nur schleppend voran, zumal Swantje mit einer komplizierten zweiten Schwangerschaft ringt.

◆ Am **18. Praios 1039 BF** wird Swantjes magisch begabter, jedoch kleinwüchsiger Sohn *Merwan Wolfhelm* geboren.

◆ Im selben Jahr beginnt der kaiserliche Vorstoß in die Schattenlande, an dem sich auch die Markgräfin beteiligt.

AMHAS – STADT AM TOTENWASSER

Ein Spielort für die Dunklen Zeiten von René Lütke

VORBEMERKUNG

Die nachfolgende Beschreibung behandelt einen Schauplatz, der selbst in den Dunklen Zeiten ein Mythos ist und von dem nur die Elemiten wirklich wussten, wo er lag. Ob es noch heute einen Zugang zu Amhas gibt und wer davon weiß, liegt in Ihren meisterlichen Händen.

„Jenseits der Treppe von Amhas liegt ein Zauberreich, das die Kopthanim nur für sich beanspruchen und das tausendmal prächtiger sein muss als Elem, das sie mit den gewöhnlichen Sterblichen teilen müssen. Einst begab es sich, dass der Koptha An’Rasghul durch die Pforte trat und ...“

—Beginn eines Elemer Märchens etwa 320 v.BF

„Die Wudu sind jedoch nicht die einzige Quelle der Inspiration. Auch die Amhasier sind Meister der Beschwörung und der Blutmagie. Sie verstehen sich gar darauf mit ihrer Lebenskraft zu zaubern oder anderen Kreaturen diese zu entziehen und in Sternenkraft umzuwandeln. Doch müssen sie süchtig nach Blut sein, kämpfen sie doch mit Stab und Schwert Schulter an Schulter mit ihren Kriegern gegen ihre Feinde. Wozu hat man seine Lakaien, wenn man doch ihre Arbeit tut? Vielleicht können wir sie ja bei unseren nächsten Verhandlungen für ein paar Chimären interessieren, die dieses Handwerk effektiver ausführen ...“

—der Hohe Koptha Marwan Ar-Ennum zu einer Leibsklavin, Elem, 251 v.BF

In Elem führt eine steinerne Treppe einen Berg hinauf, die Treppe von Amhas genannt wird und für die meisten Bewohner Elems vor einer

Felswand endet. Für die mächtigen Kopthanim Elems jedoch öffnet sich die *Dunkle Pforte* und sie schreiten hinüber in die geheimnisvolle Stadt Amhas jenseits des Ehrenen Schwertes (siehe **Im Bann des Diamanten** 69).

Die mächtige, von den sogenannten *Amhastalan-Magiern* regierte Stadt Amhas liegt weit entfernt, an der Küste eines Binnenmeeres, das Totenwasser genannt wird – jenseits der Gestade Aventuriens. Einmal durch die Pforte getreten befindet man sich direkt in den finsternen Gassen von Amhas wieder, das in seiner Düsternis nicht weniger exotisch ist als das dekadente Elem selbst. Die Pforte von Amhas ist auch für Helden der Dunklen Zeiten, die in der Gunst Elems stehen oder aber die Macht haben, sich selbst Zugang zu verschaffen, der Weg zu jener geheimnisvollen Stadt im fernen Rakshazastan, dem Riesland der Legenden.

DIE GESTALT DER STADT

Aus der Ferne wirkt Amhas wie ein schwarzer Felsen, der sich aus dem Wald erhebt. Die Innenstadt von Amhas ist durch gewaltige Mauern aus schwarzem, Licht absorbierenden Schattenstein in zwei konzentrische Ringe unterteilt, in deren Mitte sich der Festungsberg mit der Zitadelle der Amhastalan und dem Tempel des Amhas befindet. Der höher gelegene, innere Stadtring ist den Würdenträgern und Reichen vorbehalten, während der äußere Ring den einfachen Untertanen und Händlern als Zuhause dient.

Jenseits der Mauerringe jedoch wuchert die Stadt wild und unkontrolliert, sodass ein Gürtel der Unterwelt und Armut die Stadt umschließt. Allen Stadtteilen ist jedoch gemein, dass es kaum offenen Plätze und breite Straßen gibt. Die engen Gassen bieten angreifenden Heeren und in früheren Zeiten angeblich auch Vulkanschraten und Riesen nur wenig Raum zum Manövrieren. Dichte Nebelbänke stehen allnächtlich über dem dunklen Gewässer nahe Amhas und auch die Nadel- und Riesenpilzwälder, die die Siedlung umgeben, sind ständig davon erfüllt.

Wenn bei Nacht Nebelschwaden in die Straßen kriechen, ragt nur die Zitadelle aus dem Nebelmeer hervor und die bedeutenderen Wege der Ringe sind von einem kränklich grünen Licht von Phosphorpilz-Lampen erfüllt. Unter der Stadt erstreckt sich das Labyrinth, ein Wirrwarr aus Kanälen, Kellern und Tunneln, das Diebesgilden, uralten Götzenkulten und geheimnisvollen Zaubern Heimat bietet.

Versorgt wird die Stadt durch Waldbauernhöfe, die natürliche und künstliche Lichtungen bebauen. Auch im Handel ist Amhas für das nördliche Riesland bedeutend und seine goldenen *Amra* sind gern gesehene Zahlungsmittel (Der Wert entspricht einem Dukaten.)

DIE ZITADELLE

Die eigentliche *Zitadelle* ist ein wuchtiger Turmbau aus Schattenstein und das Zentrum der Amhastalan, den Magokraten der Stadt. Hier residiert ihr Anführer, der *Horcan*, ein mächtiger Hexerkönig, doch befinden sich auch die Forschungsräume, Bibliotheken und Versammlungshallen in der Zitadelle. Im Volk erzählt man sich allerlei Geschichten über die Zitadelle, insbesondere in Nächten in denen gespenstisches grünes Leuchten den Turm umzieht. So soll es Räume geben, in denen Formlose zur Einrichtung gebannt wurden und einigen Gerüchten zufolge auch kurzzeitig von diesem Bann befreit werden können, um unliebsame Gäste verschwinden zu lassen.

DER TEMPEL VON AMHAS

Etwas unterhalb der Zitadelle, im *Tempel des Amhas*, wird der Stadtgründer *Amhas* als Stadtgott, Herr der Magier und des Kampfes verehrt. In den *Dunklen Zeiten* gibt es keine Priester, einzig die Töchter des Amhas bewohnen das Gebäude. Diese werden je nach Eignung zu Kämpferinnen oder Tempelprostituierten ausgebildet und gehen angeblich auf den ehemaligen Harem und die Leibgarde des sterblichen Amhas zurück. In einem opulenten Schrein wird hier auch *Mahyna*, die Göttin der Magie, als Mutter des Amhas geehrt.

YAL-AMHAS

Das kleine Elemer Viertel liegt im Inneren Ring und erstreckt sich am Fuß der Zitadelle rund um die *Pforte von Elem*. Die geheimniskrämerischen Elemiten gestatten es nur wenigen Amhasiern – zumeist den Sklaven –, durch die Pforte zu schreiten. In direkter Nähe zur Pforte findet sich sowohl die *Gesandtschaft Elems* als auch der *Elemitische Tempel*. Die Botschaft Elems ist ein opulenter Palast elemitischer Bauart, in dem es den Botschaftern an nichts fehlt, was die elemitische Heimat zu bieten hat. Doch nur wenige Elemiten halten es länger in der Stadt aus, setzen ihnen doch die Kälte, die Dunkelheit, der Nebel und die beengten Straßenzüge von Amhas zu. Es werden vor allem *Mahabor* als Herrin des Totenreiches und *Ras'Rag* als Herr der Kraft angebetet. Die zügellosen Rituale im Tempel werden von den Amhasiern gerne besucht. Außerdem werden *H'Zint* und *Amn-at-Terioths* sowie ihre Tochter *Sz'yss'ssar* verehrt. Eine Gleichsetzung von Amhas und Amn-at-Terioth wird von den elemitischen Priestern angestrebt, doch tun sich die meisten Amhasier schwer mit dieser Deutung. Das dritte bedeutende Gebäude ist das *Elemitische Kontor*, in dem der Großteil des Handels zwischen Elem und Amhas vollzogen wird.

ASUR-AMHAS - DER INNERE RING

Der Innere Ring wird von den Residenzen der wohlhabenden Amhasier geprägt. Hier erheben sich auch viele *Türme der Amhastalan*, die diese als ihre privaten Refugien abseits der Zitadelle unterhalten. Das größte Gebäude im Inneren Ring ist der *Tempel des Güldenens*, der hier als Gott des Wohlstandes und der Macht verehrt wird, der für seine Gaben jedoch große Opfer fordert. Nach Amhas war er lange Zeit der bedeutendste Gott der Stadt. Traditionell hat ein Ork das Amt des Tempel-Oberen inne. Um 350 v.BF versucht der Kult jedoch die Macht in der Stadt an sich zu reißen, doch die Amhastalan schlagen den Aufstand blutig nieder. Der Tempel bleibt unangetastet und den Amhasiern ist weiter gestattet hier zu beten, doch die überlebenden Priester des Güldenens werden in den Untergrund getrieben. Der *Triumph-Obelisk der Goldenen Horde* vor dem Tempel wird als Siegesdenkmal der ganzen Stadt verehrt. Auf ihm ist die Geschichte der Goldenen Horde, der auch Amhas in seinen sterblichen Tagen angehört haben soll, dargestellt. Von enormer Bedeutung für das Volk sind auch die unterschiedlichen *Häuser der Gilden*. Besonders einflussreich ist die Handelsgilde, die heimlich nicht nur gegen andere Gilden arbeitet, sondern sich auch zu den Feinden der Elemiten zählt, untergraben diese doch ihr Monopol auf exotische und seltene Handelswaren.

BAVUT-AMHAS - DER ÄUßERE RING

Dieser Stadtteil wird von den Wohnstätten und Geschäften der einfachen Amhasier dominiert. Der wohl wichtigste Ort ist der große *Sklavenmarkt* von Amhas. Auf dem Markt werden vor allem Menschen



verkauft, darunter auch Tulamiden, rothaarige Menschen vom Fuß des Drachenwalls und grünhaarige oder -häutige Menschen aus dem tiefen Süden. Auch Goblins und Affenmenschen werden häufig als Sklaven für niedere Arbeiten gehandelt. Seltener Sklaven sind dagegen Mahre, Wogengrolme sowie die Lananshi (siehe entsprechender Abschnitt). Wahre Exoten stellen Waldtrolle und Echsenwesen dar, darunter die Naghas. Außerhalb der Auktionstage dient der Platz als regulärer Marktplatz. In bequemer Nähe zum Markt liegt die als ‚Grube‘ bekannte *Arena* der Stadt, deren in die Erde eingelassenen Stufen einen der brutalsten Kampfplätze der Region umgeben.

Im Äußeren Ring liegen auch die *Kasernen der Söldner von Amhas*. Auch wenn der Name es vermuten ließe, handelt es sich hierbei nicht um eine Söldnertruppe sondern um das stehende Heer der Stadt. Jedoch vermieten die Amhastalan kleinere Einheiten ihrer Krieger gegen gutes Gold an andere Reiche. Die Söldner in ihren schwarzen, mit Stacheln verzierten Rüstungen, die aus den Werkstätten der dunklen Zwerge der Finsterbinge (siehe *Schatten über Bosparan 151*) stammen sollen, sind überall gefürchtet. In Friedenszeiten patrouillieren sie bei Tag und Nacht durch die Straßen von Amhas. Wo der Äußere Ring das Totenwasser berührt, findet sich der *Hafen* der Stadt. Von hier aus betreibt Amhas mit anderen Siedlungen der Küste Handel. Die Hafeneinfahrt wird durch einen tentakelbewehrten Wächterdämon gesichert.

DIE UNTERSTADT

In der Unterstadt leben diejenigen, die in den Ringen entweder als arm oder als Abschaum gelten. Die meisten Häuser sind aus Holz oder Lehm erbaut. Das wichtigste öffentliche Gebäude ist das von den Elementen inspirierte *Almosenhaus*. Von den Stadttoren des Äußeren Rings aus verläuft die *Straße von Amhas* nach Süden. Die Einwohner der Unterstadt verwenden die einzige breite Prunkstraße der Stadt oft als provisorischen Marktplatz. Außerhalb wird die Straße durch mehrere Festungen vor feindlichen Heeren gesichert. Am Stadtrand findet sich mit der *Kaserne der Bestienreiter* die erste dieser Festungen. Die Bestienreiterei ist ein Geschenk Elems an die Stadt, insbesondere die vier Schlinger, die hier ausgebrütet und mittels Chimärologie vor der Kältestarre gefeit wurden. Auch andere Chimären versucht man hier zu Reitzwecken zu halten, aber sonst sind eher heimische Mammuts und Wollnashörner als Reittiere gebräuchlich.

In den Schatten der Unterstadt jedoch herrschen die *Diebesgilden* und obskure *Götzenkulte* wie Dämonenkulte und die Diener des Göttlichen Schattens aus Yal-Mordai, einer tulamidischen Siedlerstadt an der Küste.

BEWOHNER UND MACHTGRUPPEN VON AMHAS

DIE AMHASIER

Die Bewohner von Amhas sind im Gegensatz zu den Elementen groß, schlank, eher blass und neigen auch zu hellen Haar- und Augenfarben. Ihre Gefühlswelt kann man als kühl und kontrolliert beschreiben, doch im Verlauf der *Dunklen Zeiten* lassen sich viele wohlhabende Amhasier von den Elementen zu immer größerer Dekadenz anstiften; der Luxus und die Orgien in ihren Residenzen nehmen spürbar zu. Die Amhasier glauben, dass alle Lebewesen perfektioniert werden können und müssen. Die ultimative Ausformung dieser Philosophie sehen sie in ihrem Gott Amhas, der von einem sterblichen Magier zu den Göttern aufstieg.

DIE AMHASTALAN

Seit der Vergöttlichung des Amhas werden die Amhasier von seinen Schülern, den Amhastalan, und ihrem Anführer, dem *Horcan* oder *Hexerkönig* regiert. Er trägt das Schwert B'ymash und den Stab Ri'arbal, die auf Amhas zurückgehen, als Symbole seiner Herrschaft. Der Horcan ist der jeweils mächtigsten Zauberer des Ordens. Die Amhastalan sind Anwender dunkler Kräfte und Meister der Blutmagie, die Zauberkraft bisweilen auch aus der Lebenskraft anderer Lebewesen gewinnen. Sie verstehen sich insbesondere auf die Beschwörung, und Pakte mit Amazeroth sind keine Seltenheit. Alle Amhastalan führen eine Zauberstab aus Vizrangy-Holz und ein Schwert aus Meteoreisen. Im Kampf tragen sie bisweilen einen Helm aus schwarzem Meteoreisen zu ihren dunklen Kapuzen-Roben und Lederrüstungen. Berühmte Amhastalan in den Dunklen Zeiten sind unter anderem Ung'mor, der Spinnenherr, die finsterschöne Galatea Muran und der Schwarzzork Nu'ul ‚Knochenhaar‘.

DIE ELEMITE

Für die Amhasier sind die Elementen lange Zeit ein Zaubervolk aus einem magischen Reich und dieser Nimbus verfällt selbst dann nur langsam, als klar wird, dass sie Angehörige derselben Rasse wie die Einwohner von Yal-Mordai sind. Die Elementen sind besonders an Wissensaustausch mit den Zauberern von Amhas interessiert. Ihr bevorzugtes Handelsgut ist die Chimärologie. Die elementischen Koptha schaffen für ihre Gastgeber zahlreiche Chimären und so findet man in Amhas beispielsweise daimonide Finsterzweig-Maden, die Kanäle und Minenschächte graben, Hybriden aus Nagah und Mensch, die Kopf und Oberkörper eines Menschen, aber den Unterleib einer Schlange aufweisen und der Kälte des Nordens besser trotzen, oder sphingenhafte Mensch-Raubkatzen-Mischlinge als anschiessame Haustiere der Reichen. Doch experimentieren sie auch mit Kombinationen, die sie nicht im heimatlichen Elem versuchen wollen, so beispielsweise Kombinationen von Mensch und Ameisenkönigin, die schnelllebige Armeen von Plätklern und Arbeitern gebären können, oder warmlüftige Versionen von Reitechsen. Letztere Versuche waren bereits recht erfolgreich und so konnte der Groß-Sultan von Elem Amhas bereits vier Schlinger für seine Reiterei erhalten, die der Kälte trotzen können. Elementische Sklaven werden ebenfalls durch die Pforte von Amhas importiert, meist jedoch nicht für den offenen Markt, sondern als Geschenke für ausgesuchte Würdenträger von Amhas. So finden sich in Amhas bisweilen Tulamiden, Waldmenschen und auch eine Hand voll Achaz. Weitere Importe aus Elem sind insbesondere aventurische Rauschmittel, Edelsteine, Seide und hier unbekannte Materialkomponenten für Zauber. Im Gegenzug führen die Koptha finsternes Zauberkwissen, exotische Materialien wie Vizrangy-Holz und Schattensteine oder riesländische Kreaturen durch die Pforte von Amhas zurück nach Elem. Eine Besonderheit stellen Nagah-Sklaven dar: Sie sind ein Prestige-Objekt der Mächtigen von Amhas und die Verträge mit Elem untersagen es ausdrücklich, lebende Nagah durch die Pforte zu transportieren.

Der bedeutendste Botschafter während der Dunklen Zeiten ist wohl Koptha *Bal-al-Haghul*, der ein erstaunlich langes Leben führt. Es verliert sich im Nebel der Geschichte, ob er letztlich seinen Feinden und damit möglicherweise den Helden zum Opfer fällt oder nach dem Verlust des Pforten-Schlüssels in Amhas verbleibt.

DIE SCHWARZORKS

Die schwarzen Orks der Stadt sind größer als ihre Vettern in Aventurien, doch ansonsten unterscheiden sie sich nur wenig von ihnen. Halborks sind gerade in den ärmeren Schichten von Amhas kein ungewohnter Anblick.

Die Orks von Amhas leben sehr ähnlich wie die Amhasier selbst und wenn man von Vorbehalten gegen ihr wildes und barbarisches Aussehen absieht, sind sie in der Stadt bestens akzeptiert. Die hiesigen Orks glauben an Amhas und den Gülden, doch in den späten *Dunklen Zeiten* begeistern sich viele auch für den elemitischen Kult des Ras'Rag, ganz so als spräche der Kult ihre Natur an. Ein großer Teil der in Amhas beheimateten Orks und Halborks verdingen sich bei den 'Söldnern von Amhas'. Einige dieser Schwarzork-Söldner werden gar nach Elem gebracht und stranden nach dem Schließen der Pforte nach Amhas.

Ein sowohl herausragender wie auch tragischer Ork der Dunklen Zeiten ist *Adza'org*, der seine Laufbahn als brillanter Feldherr bei den Söldnern begann, doch durch seinen aus Beutegut gewonnen Reichtum in Dekadenz verfiel, immer fettleibiger wurde und sich auf einer elemitischen Orgie zu Tode fraß, was zu einigen Verstimmungen zwischen Amhas und Elem führte.

DIE LANANSHI

Die Lananshi, eine Bezeichnung der Amhasier für ihre seltenen elfischen Sklaven, sind geschätzte Diener und Konkubinen der Mächtigen, deren Vorfahren einst als Kriegsgefangene in zwei legendären Heerzügen verschleppt wurden.

Jeder Lananshi hat irgendwo den 'Stern Im'ya's' tätowiert, zudem wird ihnen im Nacken das Siegel ihres Besitzers gestochen. Da die Lananshi langlebiger sind als ihre Besitzer, tragen die meisten mehrere Siegel entlang der Wirbelsäule. Lananshi gleichen äußerlich nach wie vor aventurischen Elfen, allerdings tragen sie andere Kleidung (je nach Aufgabe) und ihre alte Sprache ist nur fragmentarisch in ihren Liedern übermittelt, die sie zur Erbauung ihrer Herren singen. Ihre

Göttinnen, wie *Nurda* und *Im'ya*, werden in amhasischen Tempeln oft als gekettete Gespielinnen der Menschengötter abgebildet.

Jeder Lananshi ist magisch begabt, doch ist es verboten, sie in Magie zu unterweisen, sodass sie meist nur magiedilletantisch Zaubern wirken, die oft Formeln wie dem Bannbaladin, Blick in die Gedanken, Balsam und verschiedenen anderen elfischen Zaubern ähneln. Sie werden meistens als Liebesdiener gehalten und ihre Zauberkräfte haben sich an die neuen Aufgaben angepasst.

Als eine der verführerischsten Lananshi der Dunklen Zeiten gilt *Syn'ya Dunkeltraum*, die wohl mehr der düsteren Geheimnisse der Herrscher von Amhas kennt als sonst jemand.

BEDROHUNGEN

Auch eine mächtige Stadt wie Amhas ist vielen Gefahren ausgesetzt. Von den namengebenden *Riesen* des Rieslandes lebt Donnerarm, ein Riese aus dem zweiten Zug über den Drachenwall, in den Nadelwäldern um Amhas. Er beugte seit 1100 v.BF misstrauisch, dass sich die 'neuen Menschen' mit dem Drachenkaiser Thufir auf dem Djer Mussa verbünden, und ihre Ankunft in Amhas, in Form der Elemiten, ist ihm nicht entgangen. Die Amhasier fürchten ihn jedoch vor allem, weil er bisweilen über die orkischen Söldner-Einheiten der Stadt herfällt. Wesentlich häufiger als echte Riesen greifen jedoch *Vulkanshrate* und *Oger* die Stadt an.

Doch auch in Amhas selbst verbergen sich Ungeheuer, darunter Gestaltwandler wie Doppelgänger, Werspinnen, Sandlinge und Formlose. In den Kavernen von Amhas soll neben Grubenwürmern mindestens ein echter Dusterdrache leben und auch Sporenkrieger verbergen sich sowohl im Untergrund wie auch in den nahen Pilzwäldern der Stadt. Bisweilen greifen auch *Barbaren*-Horden aus dem Norden die Stadt an, doch meist werden diese schon bei der Plünderung der Umgebung von den Söldnern von Amhas zurückgeschlagen. Nach der Abspaltung des Groß-Sultanats Elem vom Diamantenen Sultanat nähren die Elemiten auch die Furcht der Amhasier vor einem Vordringen der Tulamiden aus den Diamantenen Kolonien.

LESEPROBE: MEISTER DER TÜRME

Ein anderer Ort; zu einer anderen Zeit.

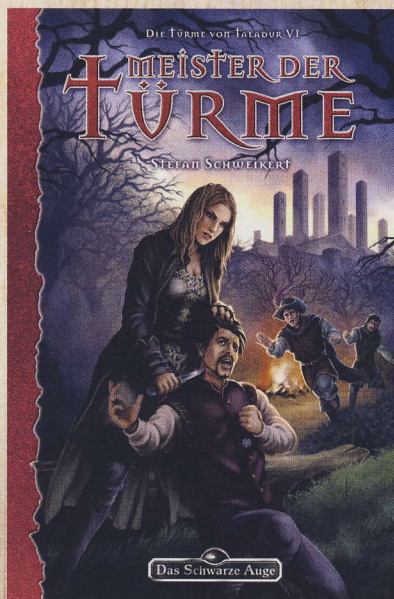
»Nicht dorthin«, sagt Denata. »Ich mache mir das Kleid schmutzig!«

»Feigling!«, ruft Doloresa. »Memme! Hast keine Traute! Bist keine rechte Amazetti! - Du bist eine Ernathesa! Nein! Eine Cordellesa!«

Das trifft.

Denata verzieht das Gesicht zu einer Fratze. Dann schiebt sie das Kinn nach vorne und stößt hervor: »Bin ich nicht!« Ihre Schultern straffen sich, sodass sie Doloresa um zwei Köpfe überragt. »Und was sind das für Wörter? Memme? Traute? Wo hast du das wieder aufgeschnappt? Hast dich mal wieder zu viel im Keller und in der Küche rumgetrieben?«

»Du traust dich ja nicht! Dann muss ich halt mit Joselito spielen!«



»Joselito? Der Küchenjunge?«

»Mm.«

»Der ist blöd.«

»Ist er nicht. Er spielt mit mir.«

»Und mich guckt er komisch an.«

»Spielst du jetzt mit? Du hast es versprochen.«

Damit wäre alles gesagt, aber sie kann es sich nicht verkneifen, noch ein wenig zu sticheln:

»Wie heißt er?«

»Wer?«

»Der Domnito, für den du schön sein willst? Alrico? Jacopo? Aus welcher Familia ist er?«

»Rede keinen Blödsinn«, sagt Denata und wird rot. »Ich will nur nicht dreckig werden. Außerdem bin ich zu alt zum Verstecken spielen.«

Doloresa weiß, dass ihre große Schwester inzwischen mit erstaunlicher Ausdauer vor dem Spiegel sitzen und mit dem Fächer wedeln

kann. Jetzt steht auch noch ein Ball im Teatro an, und Denata darf erstmals die Eltern begleiten. Aber sie bleibt Doloresas Schwester, und eine große Schwester ist für eine kleine Schwester so etwas wie – Eigentum.

»Bist du nicht!«, ruft Doloresa. »Man ist nie zu alt! Nie! Nie! Nie! – Außerdem hast du es versprochen!« Sie zieht jene Schnute, die in leuchtenden Buchstaben anzeigt, dass sie sogleich zu heulen beginnen wird – es sei denn, sie bekommt umgehend ihren Willen. »Versprochen ist versprochen.«

Es funktioniert – wie immer.

»Na gut«, lenkt Denata ein. »Aber nur eine Runde. Denn ...«

Denatas Stimme wird tiefer, ihre Züge verzerren sich, als sie schreit: »... du weißt, da unten bekommt man ein ganz grünes Gesicht!« Und Denatas Gesicht schmilzt, als sei es aus Wachs.

Doloresa beginnt zu schreien ...

Streitturm der Amazetti, Taladur;

am achten Tag im Boronmond, 990 nach Bosparans Fall.

Mit einem Schrei schlug Doloresa die Augen auf. Ihre Haut war schweißnass und sie fröstelte. Das Ding unter ihrer Haut bewegte sich. Nein, es rälte sich, als sei es ebenfalls soeben erwacht. Nur musste der Traum des Parasiten ungleich erholsamer gewesen sein, als der ihre. *Welch absurder Gedanke, sich zu fragen, ob das Ding, das mich mein ganzes Leben plagt, ebenfalls träumt*, dachte Doloresa.

Sie hatte geträumt.

Das war noch nichts Ungewöhnliches, auch wenn normalerweise die Erinnerung schneller zerrann, als Wasser in der hohlen Hand.

Sie hatte von Denata geträumt.

Auch das war bisweilen geschehen.

Aber sie hatte von dem Tag geträumt, an dem es geschehen war!

Doloresa hatte mitnichten ihr ganzes Leben dieses Ding im Gesicht gehabt. Fünf Jahre hatte sie eine große Schwester zum Versteckspiel gehabt, fünf Jahre einen Vater, der ihr manchmal den Hosenboden versohlt, und sie viel öfter gedrückt hatte. Fünf Jahre war sie ein ganz normales Kind gewesen.

Bis zu jenem Tag, an dem man sie in einem Loch außerhalb der Stadt gefunden hatte. Seitdem waren Denata und Vater verschwunden, und Doloresa trug das Gesicht eines Ungeheuers.

Doch nicht die geringste Erinnerung an jenen Tag war geblieben.

Bis jetzt!

Sie hatte Denata ganz deutlich vor sich gesehen. Die große Schwester, in ihrem dunkelgrünen Lieblingskleid, das so wunderbar zu ihren Augen passte. Abgesehen von den letzten Worten, als der Traum zum Albtraum wurde, war jedes Wort so gesprochen worden, da war sie sich sicher.

Aber wo waren sie gewesen?

Und wo waren sie hingegangen?

Der Traum hatte es ihr nicht gezeigt.

Die Erinnerung glich einem Zimmer, das dreizehn Jahre verschlossen gewesen war. Jetzt hatte sie es betreten und was damals geschehen war, lag vor ihr. Noch war es unter einem schwarzen Tuch verborgen, sie konnte die Konturen erkennen und ertasten. Schon bald würde auch das Tuch fortgezogen.

Sollte sie den Tag fürchten?

Nein.

Warum auch?

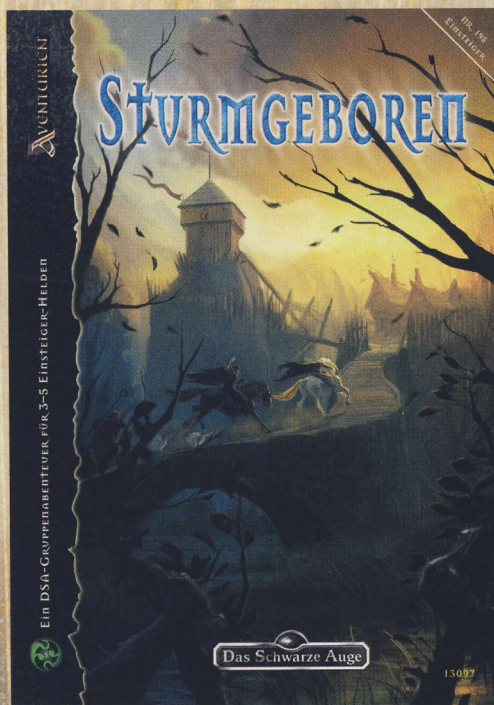
Etwas erwachte, das nie geschlafen hatte.

2013 WIRD EIN GUTES JAHR!

Davon bin ich fest überzeugt, nicht nur, weil es seit langer Zeit das erste Jahr ist, in dem sich keine Jahreszahl wiederholt. Nein, auch die *Das Schwarze Auge*-Werke dieses Jahres können sich sehen lassen. Im letzten Boten haben wir euch nach Gareth und in den fernsten Süden bis Uthuria entführt, diesmal geht es weiter in den Norden.

MÜTZE FESTHALTEN!

Sturmfest sollte man schon sein, wenn man sich in *Sturmgeboren* in die Hardoper Ebene wagt. Denn dort bekommt man es mit gewaltigen Staubstürmen und im Rahmen dieses Abenteuerbandes zudem mit diversen Fraktionen zu tun, die sich die Ebene unter den Nagel reißen wollen. Da gucken nicht nur die Neunaugen im gleichnamigen See dumm.



Sturmgeboren lässt sich grob in zwei Teile gliedern. Der erste Teil widmet sich den Ereignissen rund um den zweiten Versuch der Donnerbacher Ritterin Sarhild von Birselsburg, in der Ebene von Hardorp zu siedeln. Der zweite Teil ist eine umfangreiche Spielhilfe und wirft einen genauen Blick auf die Hardorper Ebene, aber auch auf die Ansiedlungen innerhalb ihrer Reichweite und die Kreaturen, die in der Region so kriechen und fleuchen. Ein ausführliches Kapitel beschäftigt sich zudem mit Regelmechanismen, mit denen die Besiedlung – je nach Vorliebe – genau (regulatorisch) oder ungefähr (erzählerisch) am Spieltisch abgebildet werden kann.

Wenn alles gut läuft, könnt ihr Sturmgeboren bei Erscheinen dieses Boten bereits in den Händen halten.

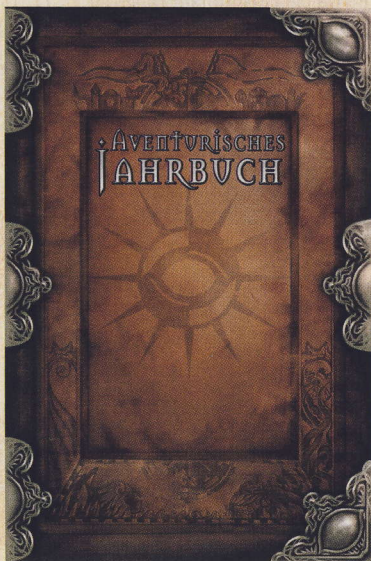
Ein guter Jahrgang

Ein kleines bisschen länger müsst ihr noch auf das **Aventurische Jahrbuch** warten, aber schon im März könnt ihr auch diese neuartige Publikation euer Eigen nennen. Neben den drei Alveraniarsabenteuern Totenlichter, Schleierspiel und Nebelschwaden werden darin die Regionen Rommilyser Mark, Albernia, Almada und das Alanfanische Imperium auf den aktuellen Stand gebracht. Außerdem findet ihr darin eine Beschreibung der Ritter vom Orden des Heiligen Blutes und der Draconiter, eine Zeitleiste des Jahres 1035 BF und einen Ausblick auf das Jahr 1036 BF.

Also, sagt „Ja“ zum Jahrbuch.

ZAPPENDUSTER...

... waren die letzten Jahre, wenn man die Praioskirche fragt, denn ihnen ist das Ewige Licht verloren gegangen.



In dem Kampagnenband **Quanionsqueste** erhalten die Helden die Gelegenheit, dies zu ändern. In vier Abenteuern und verschiedenen Szenarien, die einzeln oder als langfristige Kampagne gespielt werden können, folgen die Helden der Spur eines Heiligen.

Natürlich erfährt man auf den 200 Seiten auch mehr über den Praiosglauben und die Kirche des Sonnengottes jetzt und in kommender Zeit.

Die **Quanionsqueste** ist für göttertreue Helden gedacht, und es ist möglich, die gesamte Kampagne mit einer praioskirchlichen Themengruppe zu erleben. Doch auch schwarze Schafe, die vergangene Untaten durch eine Bußqueste sühnen wollen, Phexenskindern oder gar Zauberer können den Weg Sankt Quanions gehen. Auf dass es am Ende wieder heißen darf: *Lux triumphat!*



Ein neuer Kanzler in der Rommilyser Mark

An dieser Stelle verabschieden wir **Ralf Dieter Renz** aus seinem Amt als Briefspiel-Kanzler der Marken des ehemaligen Fürstentums Darpatien, nachdem er die Region durch unsichere Zeiten und viele Fährnisse geführt hat. Unser herzlicher Dank gilt Ralf für die mühevollen Arbeit, die es bedeutet eine derart gebeutelte Kriegsprovinz für die Briefspieler attraktiv zu halten. Und natürlich wünschen wir Ralf, der uns auch weiterhin als aktiver Briefspieler erhalten bleibt, alles Gute für die Zukunft und freuen uns weiterhin auf Beiträge aus seiner Feder.

Als neuen Kanzler für die Rommilyser Mark sowie die Rabenmark setzt die Redaktion von Das Schwarze Auge **David Lukaßen** ein, einen altgedienten darpatischen Briefspieler, dem an dieser Stelle schon einmal für seinen Elan gedankt sei und dem wir viel Erfolg und Freude bei der Bewältigung seiner neuen Aufgabe wünschen.

An dieser Stelle bestätigt die Redaktion dann auch für das Jahr 2013 die aventurischen Regionalkanzler und sie seien hier für alle Interessierten aufgelistet – ihnen allen gilt ebenfalls unser Dank, denn ohne sie würde es kein so aktives Briefspiel geben!

Die Regional-Kanzler Aventuriens

- ◆ **Königreich Albernia (Hofmarschall Ronan zu Naris)**
Marcus Carson Buss, kanzler@westlande.info
- ◆ **Fürstentum Almada (Kanzler Rafik Listhelm Maldonado von Taladur)**
Niklas Reinke, niklas.reinke@dlr.de

- ◆ **Königreich Garetien (Cantzler des Königreichs Garetien Horulf von Luring)**
Björn Berghausen, kanzler@garetien.de
- ◆ **Markgrafschaft Greifenfurt (Meister der Mark Bredogar Eustachius von Parsenburg)**
Volker Weinzheimer, kanzler@greifenfurt.de
- ◆ **Fürstentum Kosch (Kanzler Nirwulf Sohn des Negromon)**
Stefano Monachesi, kanzler@angbar.de
- ◆ **Herzogtum Nordmarken (Landhauptfrau Isewein von Weiseprein)**
Tina Hagner, kanzler@nordmarken.de
- ◆ **Markgrafschaft Perricum (Altgräfin Rimiona Paligan)**
Björn Berghausen, kanzler@garetien.de
- ◆ **Rabenmark (Landedler Firmar Bernhelm von Trollstätt)**
David Lukaßen, lukassen_david@gmx.net
- ◆ **Rommilyser Mark (Kanzlerin Beergard von Rabenmund)**
David Lukaßen, lukassen_david@gmx.net
- ◆ **Herzogtum Tobrien (Kanzler Delo von Gernotsborn)**
Daniel Simon Richter, kanzler@herzogtum-weiden.net
- ◆ **Herzogtum Weiden (Haus- und Hofmeister Eberwulf von Weißenstein)**
Daniel Simon Richter, kanzler@herzogtum-weiden.net
- ◆ **Markgrafschaft Windhag**
Marcus Carson Buss, kanzler@westlande.info
- ◆ **Horasreich (Comto Großsigelbewahrer Adilron ay Oikaldiki)**
Andree Hachmann, kanzler@liebliches-feld.de

Daniel Simon Richter

KYRBLUTHAVEN

EINE BESCHREIBUNG DER HJALDINGER-STADT

VON MORITZ MEHLEM, ADRIAN PRAETORIUS UND AXEL RAUSCH

In der mit 30.000 Einwohnern größten Ansiedlung Utlands hausen nicht nur skrupellose Seeräuber, sondern hier herrscht auch eine Gemeinschaft weithin gerühmter Meisterschiffbauer, die sich bei ihrem Werk der Runenmagie bedienen. Ihr Oberhaupt, Heidrir Einrirsson, beansprucht den Titel eines Seekönigs und betrachtet die Raubfahrer als seine Gefolgsleute, die er mit Runenwaffen und -schiffen belohnt. Vom Njarlsberg oberhalb der Stadt heißt es, er beherberge den größten Harpyienschwarm Myranors, der oftmals die umliegenden Fischgründe unsicher macht. Im Umland der Stadt ziehen mehrere Rudel Wolfalben umher, mit denen es oft zu kämpferischen Zusammenstößen kommt.

Kyrbluthaven für den eiligen Leser

Einwohner: 30.000: davon 80% Hjaldinger, 10% Baramunen („Björnemannen“), 5% Amaunir („Kattamannen“), 3% Minotauren („Bullemannen“) und 2% Schneepardir („Pardamannen“)

Herrschaft / Politik: Seekönig Heidrir Einrirsson, gewähltes Oberhaupt der Schiffsbauergilde

Garnisonen: keine offizielle; aber einzelne kleinere Kasernen der Raubfahrer und Schiffsbauer, die im Kriegsfall Schiffe und Besatzung stellen müssen

Tempel: Dravina-Heiligtum, Rayia-Heiligtum, Njaerretun-Heiligtum, Firnja-Schrein, Phaegis-Schrein, Ulram-Tempel, Korri-Tempel, Hjalsikkar-Tempel, mehrere kleine Rondris-Tempel, etliche Orte, an denen örtliche Naturgötter verehrt werden, und ein (geheimer) Ahmadena-Tempel

Wichtige Gasthöfe / Schänken: Taverne „Heidrires Axt“, Gasthöfe „Axt und Schild“, „Bier und Brot“, „Zur rostigen Machira“, „Xorvashes Höhle“

Besonderheiten: Effarsnadel (Effars-Heiligtum), Njarlsberg, Hafenviertel

Wichtige Händler: 15 Häuser der Schiffbauergilde, „Egils dicke Felle“, „Ulberths Silberschmuck“, „Bjalfi, der Knochenhändler“

Stimmung in der Stadt: Kyrbluthaven ist eine Stadt, die durch das Bewusstsein der eigenen Kraft nur so strotzt. Man baut die besten Schiffe, hat die mächtigsten Waffen und die furchterregendsten Seeräuber. In letzter Zeit allerdings wird die Stadt zunehmend von größeren und kleineren Katastrophen betroffen und Mut und Zuversicht der Kyrbluthavener haben einen ordentlichen Schlag abbekommen.

der Stadtfläche ein. Alles in allem dürften sich in den Häfen mehr als 400 Schiffe in unterschiedlichsten Größen und Zuständen befinden. Ganz sicher muss sich Kyrbluthaven keine Gedanken machen, in Zeiten der Not eine zu kleine Flotte zur Verfügung zu haben, da jeder der bärtigen Kerle, die Tag für Tag in den Hafenspelunken herumhängen, problemlos in der Lage ist, eines der Schiffe zu führen.

Auch absolut typisch für diese sonst eher raue Stadt ist die kompromisslose Toleranz gegenüber anderen Religionen. So gibt es selbst für die obskuren Gottheiten Schreine, Tempel oder Heiligtümer und kaum jemand stört sich daran. Erst dann, wenn Anhänger eines Gottes zum Problem für die Gemeinschaft werden, müssen sie sich auf Ärger oder gar Verfolgung gefasst machen. Verhält er sich unauffällig, oder wirkt sein Tun sich sogar positiv auf das Allgemeinwohl aus, so kann sich jeder auch noch so ungewöhnliche Kult sicher sein, in der Kapitale des Utlands willkommen zu sein.

Speziell in Kyrbluthaven haben sich die in der Runenakademie im Stadtzentrum ausgebildeten Runenmeister auf eine Form der Magie spezialisiert, mit der sie Waffen und Schiffe belegen können. Hat man seine Ausbildung erfolgreich hinter sich gebracht, stehen einem alle Türen offen – selbst die schwächsten Absolventen sind bei den Schiffsbauern heiß begehrt und verdienen gewaltige Summen.

Wie die meisten hjaldingischen Städte ist auch Kyrbluthaven komplett von einem mächtigen Palisadenwall umschlossen, der sich nur an zwei Stellen öffnen lässt. Dort führen kleinere Straßen in die Stadt hinein, die eher selten für den Handel benötigt werden, sondern zu meist nur dazu dienen, dass die Bauern des Umlands ihre Waren zum Marktplatz transportieren können.

In unregelmäßigen Abständen finden sich an der Palisade Wehrtürme, die von Edelingen bewohnt werden, die sich verpflichtet haben, diesen Abschnitt zu bewachen. In Notzeiten bieten diese Türme auch den außerhalb der Stadt lebenden Bauern Schutz, der ihnen seit der Gründung der Stadt in einer Charta fest zugesichert ist.

Das wohl Außergewöhnlichste an Kyrbluthaven ist wahrscheinlich die Tatsache, dass es hier nicht nur wie üblich ein Hafenviertel gibt, sondern gleich mehr als ein Dutzend. Es gibt zwar einen großen Hafen, um den herum sich die üblichen Tavernen und Lagerräume gruppieren, aber fast jeder der Schiffsbauer hat einen eigenen kleinen Hafen mit Anbindung entweder direkt ans Meer oder an den Kyr, der von Norden her kommend hier in das Meer der Seewölfe mündet. Um jeden dieser kleinen Häfen hat sich eine – bloß etwas kleinere – dem Haupthafen ähnliche Infrastruktur ausgebildet und diese unterschiedlichen Hafenviertel nehmen insgesamt fast ein Drittel



MEISTERINFORMATIONEN ZU DEN ARTIKELN DES AVENTURISCHEN BOTEN 157

MEISTERINFORMATIONEN ZU »FRIEDEN AN DARPAT UND DERGEL – EINE NEUE ZEIT, EINE NEUE HOFFNUNG«

Der Artikel fasst die wichtigsten Ereignisse und Ergebnisse des Kampagnenbandes **Mit wehenden Bannern** zusammen. Da ein großer Teil der Entwicklungen durch Entscheidungen, Erfolge, aber auch Niederlagen der Helden beeinflusst wird, ist eine allumfassende offizielle Berichterstattung im **Aventurischen Boten** nicht möglich – was genau geschehen ist, kann letztlich nur Ihre Spielrunde wissen.

In der Folge der Befriedung der Wildermark wird auf dem *Großen Hoftag zu Rommily* die Markgrafschaft Rommilyser Mark geschaffen. Eine kurze Vorstellung dieser neuen Provinz finden Sie in dieser Ausgabe auf Seite 9. Umfassendere Beschreibungen der Rommilyser Mark finden Sie im Kampagnenband **Mit wehenden Bannern** sowie im **Aventurischen Jahrbuch**. Die weitere Entwicklung der neuen Provinz wird zudem durch den **Aventurischen Boten** begleitet werden.

Zeitleiste zu den Ereignissen

des Kampagnenbandes »Mit wehenden Bannern«

Rondra 1035 BF: *Lutisana von Perricum* fällt mit einem Söldnerheer in die Wildermark ein, mit dem Ziel, sie zu befrieden und an den Meistbietenden zu verkaufen.

Efferd: Die Natterndorner Fehde wird beigelegt. Graf *Luidor von Hartsteen* geht als Sieger hervor.

Mitte Boron: Das *Mythraelsduell*. Die Heere von *Ludalf von Wertlingen* und *Ucurian von Rabenmund* treffen bei Wehrheim aufeinander. Die beiden ritterlichen Heerführer handeln einen Stellvertreterkampf Zwölf gegen Zwölf aus, in dessen Verlauf Marschall Ludalf durch Ucurians Klinge fällt.

Firun: *Swantje von Rabenmund* erreicht mit ihr ergebenen Rittern die Wildermark und beteiligt sich an den Kämpfen zur Befriedung ihrer Heimat. Es kommt zum Bruch mit ihrem Vater *Ucurian von Rabenmund*.

Phex: Kaiserin *Rohaja von Gareth* greift mit ihren Gardetruppen in die Schlachten der Wildermark ein.

Frühling: Zahlreiche kleine Scharmützel halten die Wildermark in Atem. Alle Seiten drängen danach, die Entscheidung herbeizuführen. Kleinere Kriegsfürsten werden zwischen den kaiserlichen Garden auf der einen und *Lutisanas* Söldnern auf der anderen Seite aufgegeben.

Ingerimm: Die *Märkische Schlacht*. Im Herzen der Wildermark kommt es zur Entscheidungsschlacht zwischen den Kaiserlichen und *Lutisanas* Heer.

Efferd 1036 BF: Großer Hoftag zu Rommily. In der Friedensbulle von Rommily beschließt der Adel des Reiches die Auflösung Darpatiens und der Traviemark, den Fortbestand der Rabenmark und die Schaffung der neuen Markgrafschaft Rommilyser Mark.

12. Travia: Tag der Treue. Im Friedenskaiser-Yulag-Tempel zu Rommily wird *Swantje von Rabenmund* zu ersten Markgräfin der Rommilyser Mark gekrönt und leistet der anwesenden Kaiserin den Vasalleneid. Sie erhebt *Pacifer*, das Schwert der antiken Königin *Svelinya* der Befriedenden, zum Insignium ihrer Herrschaft und gibt ihre Verlobung mit *Geldor von Bregelsaum* bekannt.

30. Travia: *Swantje von Rabenmund* und *Geldor von Bregelsaum* schließen den Traviabund.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »GREIFEN ÜBER GARETH«

Dieser Artikel beschreibt das Ende der *Quanionsqueste*: Die Pilger, die von den Greifen nach Gareth getragen wurden, bringen das Ewige Licht in den Tempel der Sonne zurück. Zahlreiche Praiosdiener haben Anteil an diesem Wunder, darunter, wie im Artikel erwähnt, Fürst-Illuminata *Gwidûhenna von Faldahon* (die tatsächlich kurz vor Beginn der Namenlosen Tage in gleißendem Licht entrückt wurde, anderslautende Gerüchte sollten Zwietracht und Zweifel unter den Gläubigen säen) und Legatin *Lechmin von Hartsteen*. Aber auch Ihre Helden könnten unter diesen Pilgern gewesen sein – ihr Weg zum Ewigen Licht wird im Abenteuerband **Quanionsqueste: Die Lichtsucher** beschrieben.

MEISTERINFORMATIONEN ZUR AKTUELLEN AUSGABE DES SALAMANDERS

♦ Wie aus den Artikeln deutlich ersichtlich ist, gärt es momentan in der Weißen Gilde, nachdem jahrelang der Führungsanspruch Saldor Foslirins unangefochten war. Die angesprochenen Konflikte werden viele Kräfte und Ressourcen in nächster Zeit in gildeninternen Auseinandersetzungen binden, sodass entgegengesetzt zur Ankündigung des Gildenoberhauptes nur wenig Kraft auf die Konflikte mit den Schattenlanden verwendet werden kann. Gleichzeitig brechen die internen Reibereien das bisher sehr einheitliche und zentralistische Bild der Weißen Gilde auf: Nach wie vor werden die weißmagischen Akademien durch eine gemeinsame Philosophie verbunden sein, die sich in erster Linie dem Erhalt und der Wiederherstellung der zwölfgöttlichen Ordnung verpflichtet fühlt, in einigen Sachfragen werden die Akademien jedoch zunehmend unterschiedliche Ansichten vertreten und zu unterschiedlichen Interpretation der geltenden Normen und Gesetze kommen.

♦ Eslam von Wagenhalt beherrscht tatsächlich verlorengegangene Fähigkeiten aus der Rohalszeit – so beherrscht er so manches gildenmagische Zauberlied und besitzt eine magische Leier – und kann zurecht als letzter ‚Zauberbarde‘ gelten, doch bislang hat er diese Kenntnisse keinem anderen Magier weitervermittelt und wird dies in nächster Zeit auch nicht tun. Falls die Gerüchte jedoch nicht abreißen und Eslam zunehmend von wissbegierigen Adepten bedrängt wird, mag sich der warmherzige Rohalswächter dazu überreden lassen eine neue Lehrtradition zu begründen.

Und hier noch einige weitere Meisterinformationen, die sich auf den Salamander der Ausgabe 156 beziehen:

♦ Die Gründung des Magierkollegs in Honingen ist ein Ergebnis des DSA-LARPs *Collegium Magicae 1*. Da das Schicksal von Magister Ilmenblick und den anderen Lehrern des Instituts in einer LARP-Kampagne weitergeführt werden soll, werden die Ereignisse an der jungen Magierschule im Kontext des Tischrollenspiels nicht genauer definiert werden. Einzig der Salamander wird von Zeit zu Zeit über den Stand der Entwicklungen berichten. Es kann jedoch davon ausgegangen werden, dass es dem Kolleg bis 1041 BF nicht gelingen wird, den Anforderungen der Grauen Gilde zu entsprechen, sodass mit einer offiziellen Anerkennung erst 1048 BF zu rechnen ist. Aus diesem

Grund werden Abgänger des Instituts auch nicht aktuell als offizielle Magier-Profession beschrieben werden. Es ist ihnen jedoch natürlich freigestellt, einen solchen nach den gewöhnlichen Lehrmeister-Regeln selbst zu erstellen.

◆ Durch die Anerkennung von Kosmaars Auslegungen der Convents-Regularien, haben alle Gilden die in **Wege der Zauberei 297** genannte Liberalisierung der teilweise stark veralteten Bekleidungsvorschriften anerkannt. Im gleichen Zusammenhang wurde aber auch die Verbindlichkeit der Regelungen gegenüber den weltlichen Machthabern betont. Damit dürfte der horasische Sonderweg ein Ende haben, nachdem die Kleiderrichtlinien des *Codex Albyricus* im Lieblichen Feld nur innerhalb der Akademiemauern gelten (**Reich des Horas 48**). Man darf allerdings davon ausgehen, dass modebewusste liebfeldische Magier auch in Zukunft Schlupflöcher zur Umgehung der Regelungen finden oder sich schlicht nicht an die Regularien halten – ähnliches gilt für die Tulamidenlande.

◆ Die genannte Sonderausgabe des *Salamanders* berichtet ausführlich über die Ereignisse des Allaventurischen Konvents 1034 BF, sie wird jedoch irdisch nie erscheinen. In erster Linie aus dem Grund, um Ihnen beim Spielen des demnächst erscheinenden Abenteuerbandes **Im Schatten des Elfenbeinturms** größere Freiheiten für das Spiel auf dem Konvent zu geben.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »BANN ÜBER NÖRDLICHE OLPORTSTEINE AUSGESPROCHEN«

Bei dem ausgesprochenen Bann handelt es sich nicht um eine karmale Liturgie, sondern um eine ritualisierte Warnung. Eine Annäherung an den Nebel ist weiterhin möglich, aber zurzeit noch tödlich. Charyptoroth schlägt nicht nur im Perlenmeer zu (siehe **Bahamuths Ruf**), sondern droht Aventurien mit ihrem Griff zu umschließen.

Der jetzige Zustand an den Nördlichen Olportsteinen, sowie der Bann bleiben mindestens das ganze Jahr 1036 BF bestehen. Da es sich um ein lokales Phänomen handelt, wird das Spiel diesseits der Insel Dibreke erst einmal nicht beeinflusst, sodass Sie nicht nennenswert eingeschränkt werden, wenn Sie als Meister Abenteuer in der Region Thorwal planen und dabei nicht mit dem offiziellen Geschichtsverlauf kollidieren wollen. Neuigkeiten von den Olportsteinen werden dann natürlich im Boten und an anderer Stelle thematisiert werden.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »EINE ERBIN FÜR DAS AMAZONENREICH«

Die Geburt verlief für Gilia sehr schwer und es war keineswegs sicher, dass das Kind vor oder nach den Namenlosen Tagen zur Welt kommen würde. Aus diesem Grund holte man eine erfahrene Hebamme nach Yeshinna. Und den Zwölfen sei Dank wurde das Kind auch nicht während der verfluchten Zeit zwischen den Jahren geboren.

Eine namenlose Prinzessin ist jedoch ein schlechtes Omen und um das zu ändern rufen wir alle Leser und Leserinnen auf, Namensvorschläge einzureichen und an folgende Adresse mit dem Betreff *Prinzessin* zuschicken: avbote@ulisses-spiele.de (Die Aktion läuft bis zum 28.2.2013). Der schönste Name wird nicht nur offiziell der Name der Prinzessin, sondern ein/e Held/in des Siegers kann auch eine Rolle in dem nächsten Artikel über Amazonen spielen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »LOGE BEIDER YAQUIRIEN UNTER NEUER FÜHRUNG«

Die Ereignisse bei der ‚Siebentägigen Sommerhatz‘ auf Schloss Baliiri waren Gegenstand des YaquirienCons 2012, des alljährlichen Briefspiellertreffens der yaquirischen Lande.

Da Schloss Baliiri durch die Ereignisse des Abenteuers **Masken der Macht** in den Händen eines Spielerhelden ist und somit der Burggraf von Baliiri möglicherweise ein Mitglied Ihrer Heldengruppe, bietet es sich an, die Geschehnisse während des Logentreffens auch bei Ihnen am Spieltisch darzustellen. Sicher gibt es einen Rivalen aus der Vergangenheit Ihrer Helden, dem es Genugtuung bereiten würde, den Burggrafen vor den Augen des versammelten Adels zweier Reiche bloßzustellen. Es liegt dann an Ihren Helden, herauszufinden und zu beweisen, dass verschwundene Besitztümer, verleumderische Pamphlete und nicht zuletzt das arrangierte Stelldichein des Burggrafen mit der Gemahlin Dom Ansvins den Ränken dieses Widersachers zuzuschreiben sind.

Die Auswertung des Schicksalpfade-Turniers mitsamt einem dazugehörigen Artikel wird im Aventurischen Boten 158 verkündet.

CHRONOLOGIE DER INNERAVENTURISCHEN EREIGNISSE IM AVENTURISCHEN BOTEN 157

Perraine 1035 BF: Ezzelino Merzari, ein berühmter horasischer Baumeister, erreicht Brabak.

Ingerimm 1035 BF: Wahl einer Braut für Fürst Finnian ui Bennain.

15. Ingerimm 1035 BF: Baronet Eslam von Efferdas erhebt Klage gegen Comto Schatzkanzler Vilemon Kantra und strebt eine Amtsenthebung an.

Anfang Rahja 1035 BF: Während der ‚Siebentägigen Sommerhatz‘ auf Schloss Baliiri

gefährden mysteriöse Vorkommnisse den Fortbestand der ‚Loge beider Yaquirien‘ – letztlich kommt es jedoch nur zu einer Neuwahl des Vorstandes.

Ende Rahja 1035 BF: Adlerorden durchsucht Kusliker Kurier.

5. Namenloser Tag auf den 1. Praios: Geburt von Thesia Gilias Tochter.

1. Praios 1036 BF: Nach acht Jahren endet die Quinionsqueste. Das Ewige Licht kehrt in den Tempel der Sonne in Gareth zurück.

Frühjahr 1036 BF: Berichte über mysteriösen Nebel über den Olportsteinen.

IN EIGENER SACHE

Die Beschreibungen von Luminoff & Morcalino, Septimo Sargentillian und dem Anatomischen Institut zu Vinsalt in **Stätten okkulten Geheimnisse** basieren auf Texten von Frank W. Bartels, die er uns freundlicherweise zur Verfügung gestellt hat.

KONTAKTADRESSEN

FRAGEN ZUM ABO UND
ÄNDERUNGEN
einzig und allein an:

PerCom
Vertriebsgesellschaft mbH
– Abo-Service –
Am Busbahnhof 1
24784 Westerröndfeld

Tel.: 04331 - 8 44 - 0

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

Fax: 04331 - 8 44 - 2 40

abo@percom.biz

NACHBESTELLUNGEN



zu erreichen unter

www.f-shop.de
oder über

Ulisses Spiele GmbH
Industriestraße 11
65529 Waldems Steinfischbach
Tel.: 06087 – 988 70 50
(Hier gelten die üblichen Regeln für den
Versand und die Mindestbestellmenge
des F-Shop. Details finden Sie unter
www.f-shop.de.)

REGELFRAGEN ZU DSA

einzig und allein und
ausschließlich per eMail an:

dsaregeln@ulisses-spiele.de

REDAKTIONSADRESSE

Ulisses Spiele GmbH
DSA-Redaktion
Industriestraße 11
65529 Waldems Steinfischbach

oder per eMail an
Eevie Demirtel
Britta Neigel
Daniel S. Richter
Alex Spohr

avbote@ulisses-spiele.de

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

Das Schwarze Auge



Impressum

Herausgeber: Ulisses Spiele GmbH, Industriestr. 11, 65529 Waldems Steinfischbach

Redaktion: Eevie Demirtel (ED), Britta Neigel (BN), Daniel Simon Richter (DSR), Alex Spohr (AS), Mario Truant (MT), André Wiesler (AW)

Lektorat: Britta Neigel

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Bettina Ain, Christian Bender, Marcus Buss, Dominic Hladek, Alexander Jakob, Franz Janson, Marc Jenneßen, Heiner Jürgensen, Yvonne Klaas-Körner, René Littek, Michael Masberg, Daniel Maximini, Moritz Mehlem, Michael Mingers, Adrian Praetorius, Axel Rausch, Martin Schmidt, Wolf-Ulrich Schnurr, Stefan Schweikert, Stefan Unteregger, Christian Vogt, Anton Weste

Illustrationen: Iris Aleit, Miriam Cavalli, Jenny Harder, Sabrina Klevenow, Julia Metzger, Janina Robben, Nadine Schäkel, Mia Steingraber, Florian Stitz

Cover: Verena Schneider

Titelzeile des inneraventurischen Teils: Mia Steingraber

Satz & Layout: Christian Lonsing

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich. Copyright © 2011 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems, für die Inhalte. DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten. Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers. Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt. Besuchen Sie unsere Website www.ulisses-spiele.de.

Abonnementbedingungen siehe Abo-Bestellcoupon.

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

PerCom Vertriebsgesellschaft mbH; – Abo-Service –; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerröndfeld

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

(Bitte den zutreffenden Kasten ankreuzen.)

- ☐ Hiermit bestelle ich ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (sechs Ausgaben) frei Haus als Druckausgabe zum Jahresbezugspreis von € 19,90 (Ausland € 23,50) einschließlich Porto und Versand.
- ☐ Hiermit bestelle ich ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (sechs Ausgaben) als PDF zum Jahresbezugspreis von € 14,90.
- ☐ Hiermit bestelle ich ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (sechs Ausgaben) frei Haus als Druckausgabe und als PDF (Kombi-Abo) zum Jahresbezugspreis von insgesamt € 25,90 (Ausland € 29,50) 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, Industriestr. 11, 65529 Waldems Steinfischbach (bitte den Coupon **nicht** an diese Anschrift schicken!), Telefon 06087 – 988 70 00, Homepage www.ulisses-spiele.de, HRB-Nr. 13183 Wiesbaden, Geschäftsführer ist Markus Plötz.

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

eMail-Adresse: _____

Ermächtigungserklärung zum Einzug des Bezugsgeldes per Lastschrift:

Hiermit ermächtige ich Sie widerruflich, die von mir zu entrichtenden Bezugsgeldzahlungen von dem nachstehend genannten Konto einzuziehen.
(Druckausgabe: € 19,90 (Ausland € 23,50) für 6 Ausgaben inkl. Porto und Versand • PDF-Ausgabe: € 14,90; Kombi-Abo: € 25,90 (Ausland € 29,50) für 6 Ausgaben inkl. Porto und Versand der Druckausgabe)

Kontonummer: _____

Bankleitzahl: _____

Geldinstitut: _____

Kontoinhaber: _____

(Bitte Adresse angeben, falls vom Empfänger abweichend.)

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Gemäß Fernabsatzgesetz § 312 d BGB und Widerrufsrecht § 355 BGB besteht ein Widerrufsrecht von 14 Tagen nach Vertragsabschluß.

Den Widerruf können Sie schriftlich und ohne Angabe von Gründen an die **PerCom Vertriebsgesellschaft mbH; Abo-Service; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerröndfeld** senden.

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

(Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

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 **PerCom Vertriebsgesellschaft mbH; – Abo-Service –; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerröndfeld** ohne Angabe von Gründen widerrufen kann.

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

QVAPIONSQUESTE



DIE
QVAPIONSQUESTE
UND DAS
PRAIOS-VEDEMECUM

2013