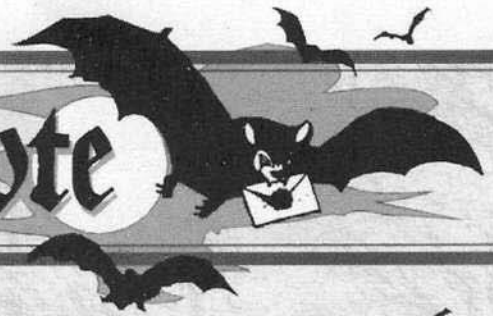


Aventurischer Bote



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

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

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

Ansonsten gilt:

Schickt Borbarad auch Ungeheuer und peinig uns mit Todesfeuer, hört man Jubel von fern und nah: Es bleibt der Bote wie er war!

DM 4.--
Ausgabe
Nov./Dez. 1998
ING/RAH 28 Hal

75

Brisante Post gibt Rätsel auf Danilo Caer Donn im Bunde mit Borbarad?

Dieses war die erste Frage, die sich die Redakteure des Aventurischen Boten nach der Lektüre einer dubiosen Depesche stellten, die das Haus erreichte. Frevelhafte Anmaßung, Morddrohungen und Beschuldigungen warfen weitere Fragen auf. Fragen, die wahrscheinlich nicht nur redaktionell zu klären sind. Unterzeichner des Briefes: Rakolus, der einstige Baron von Schrotenstein!

Geben die Zwölfe, daß es sich dabei nur um üble Propaganda handeln möge.

Bericht auf Seite 2

In dieser Ausgabe:

Tobrien aktuell

Seite 4

Sichelstieg gesichert?

Seite 5 und 25

Das Reich marschiert

Seite 7, 8 und 11

Kurzabentener

13

Aranien erbebt

Seite 19 und 21

Umschwung in Rashdoul

Seite 22-23

Kleinwardstein gefallen

Seite 25

In eigener Sache

Seite 26

Das Flüchtlingsmassaker von Aschenfeld

„Zum Untod verurteilt.“

Der answinistische Borbaradianer Gero von Hartheide vollzieht einen Akt blutiger Willkür an tobrischen Flüchtlingen.

Aschenfeld/Wehrheim: Niemals zuvor hat solche Bösartigkeit unsere Lande ereilt, niemals gab es grausamere Despoten, niemals gräßlicheres Leid. Von dem entsetzlichen Schicksal tobrischer Flüchtlinge in Aschenfeld berichtet die Schreiberin Allaria Falbian, neben dem Auelfen Ancoron Katzenzorn die einzige Überlebende des Massakers:

Oh, wie waren wir glücklich, als wir Aschenfelder Grund betraten! Es schien, als habe das ewige Sich-Verstecken endlich ein Ende! Doch Herre Phex, gründlicher hat sich nie ein Mensch geirrt als ich mich an jenem Tage ... Wie lange waren wir unterwegs gewesen, um der Freiheit so nahe zu sein! Unser Trupp setzte sich aus Flüchtlingen aus allen Orten Tobriens zusammen. Neben mir waren noch einige Ilsurer dabei, doch die meisten kamen aus der Gegend um Ysilia, das jetzt einen anderen, gräßlicheren Namen trägt. Immer wieder hatten wir ausharren müssen, da unser Späher größere Feindestrupps meldete. Hunger und Krankheit hatte viele von uns ausgezehrt, doch noch viel mehr waren schon entkräftet oder fiebrig zurückgeblieben. Wie verheerend kann ein Flinker Difar oder

auch nur ein leichtes Fieber, das zu Hause im Bett in wenigen Tagen auskurirt ist, auf einer solchen Flucht sein!

Wir verloren mehr Gefährten an Frau Peraines Prüfungen als an den Feind.

Ancoron, der Elf, hatte uns bereits mit seinem Degen vor einem kleinen Spährtrupp der Schwarzen Reiterei bewahrt – er hatte sie erbarmungslos niedergestochen, einen nach dem anderen, so schnell, daß ihnen auch nicht der Hauch einer Chance blieb ... ich schwor mir damals, mich niemals mit einem Elfen anzulegen ...

Dieses Mal half er uns, indem er aus seinen Handtellern eine große Nebelbank hervorzauberte. Denn in Aschenfeld warteten die Schwarzen Reiter nur auf uns, so schien es, und es waren ihrer so viele! An Zahl mochten wir ihnen vielleicht



überlegen sein, denn unser Trüppchen zählte immerhin noch mehr als einhundert Köpfe, doch wie hätten wir Bäuerlein wohl mit unseren Knüppeln gegen bewaffnetes und gewappnetes Kriegsvolk angehen sollen? Doch in dem dichten Nebel, den Ancoron rief, konnten wir uns in einem weiten Bogen an den Söldnern vorbeischieben. Trauer ergreift mein Herz – wie glücklich waren wir, dieses letzte Hindernis, wie wir damals dachten, genommen zu haben! Oh, Mutter, Vater, Alrike, Selindian – wären wir doch nur daheim geblieben, ihr könntet jetzt noch am Leben sein! Ancoron meinte es ja nur gut – so gut wie Elfen es eben meinen können, denke ich.

Trunken vor Glück und Überschwang und den Göttern dankend zogen wir ins Tal der

Fortsetzung auf Seite 3

Die Botschaft aus den Niederhöhlen

Ein Bericht von Binya Grabensalb.

Gareth/Tobrien. Einige Monde sind ins Land gegangen, seit die letzte Kunde vom Schwarzen Rakolus bekannt wurde, nämlich die Stellung und vermeintliche Niederstreckung des Schurken durch ein paar mutige Recken des Reiches (AB 71; "Der Schrecken von Praske"). Doch scheint sich nun zumindest herauszustellen, daß der Schwarze keineswegs in die Niederhöhlen hinabgefahren ist, sondern vielmehr mit frevelhafter Korrespondenz für Verunsicherung sorgt.

Der Inhalt dieses Schreibens ist größtenteils von derartiger Ungeheuerlichkeit und Anmaßung, daß es sich verbietet, es hier wortgetreu wiederzugeben. Doch werfen einige Passagen des Briefes konkrete Fragen auf, die zu klären bleiben. Da wäre zum einen ein Passus, der von seinem Meisterschüler berichtet, einem gewissen Miklus Antesi, den er zum Baron zu Schrotenstein ernannt hat; zum anderen sprach er von einer Bewährungsprobe für den Baron von Bosquirien. Barytoc Naniec, »Ex-Baron« zu Bragahn, solle »Hauptknecht im Kuhstall zu Artesa werden«. Signore Erlan Sirenssteen von Irendor soll »die Grafschaft Südpforte als Lehen im Grafenstand erhalten«. Dieses und dergleichen frevelhaftes mehr war aus dem Briefe zu entnehmen.

Interessant waren zwei Absätze, die hier in zensierter Form wiedergegeben werden sollen:

»Zuvorderst möchte ich meinen lieben Freund Danilo von Cres bedenken, hat er es doch vortrefflich verstanden, unseren

gemeinschaftlich entwickelten Plan in die Wege zu leiten. Nicht, daß dieser Plan fast gescheitert wäre, da Danilo sich ja mit dem Herrn Brin in eine andere Richtung zu ziehen genötigt sah (...) Nun gut, unser Opfer – Baron Rön von Heideberg zu Emersdäl – hat dennoch zu mir gefunden, wo ihm dann seine gerechte Strafe zuteil wurde. An dieser Stelle auch Dank an Baron Poffel, der gleichfalls sein Bestes dazu beigetragen hat, diesen Plan in die Tat umzusetzen. Das bedauerliche Ableben der offensichtlichen KGIA-Agentinnen, Xara und Lethanie, die dem werten Danilo wohl zu sehr auf der Spur waren, konnte ich bei dieser Gelegenheit geschickt in die Wege leiten ...

Ob der vielen anderen – an dieser Stelle nicht näher zu vertiefenden – Gefälligkeiten seitens des Baron zu Cres erhebe ich diesen hiermit in den Stand des Grafen zu Ragath. Möge er mir auch weiterhin treu ergeben sein (...) Das Amt des Gaugrafen, welches Kelsor von Rengor zuvor inne hatte, übertrage ich hiermit Poffel von Bitterbusch. Der tragische Unfall, der den

'Ex-Gaugrafen' Kelsor alsbald ereilt, wird uns alle trauernd zurücklassen und betrübt uns ach so tief."

Genug der Häme! Dennoch bleiben Fragen über Fragen zurück: Ist Baron Caer Donn tatsächlich im Bunde mit dem Schrotensteiner? Wird es ein Attentat auf Kelsor von Rengor geben? Wer ist der ominöse Meisterschüler des Dämonenbuhlen? – Wohl darf zumeist oder vollständig von übler Nachrede ausgegangen werden, einzig in die Welt gesetzt, um die Reihen der Unsrigen zu verunsichern und zu destabilisieren. Eine schiere Ansammlung von Lügen demzufolge, vergleichbar der mittlerweile erwiesenen Verleumdung des Weidener Prinzen Baeromar von Geltring-Weiden (vgl. Av. Bote 74, S. 5). Nicht auszumalen hingegen, einer unwahrscheinlichen Behauptung nicht nachgegangen zu sein, erwiese sie sich am Ende dann als Wahrheit ... Nein, unser Reich braucht keinen zweiten Haffax!

Für einige schlaflose Nächte ist allemal gesorgt.

Jörg Middendorf

Tobrischer Herzog in Gareth

Regent informiert sich über Ausmaß der Katastrophe im Hippodrom

Gareth. Seit einigen Tagen befindet sich der tobrische Herzog Bernfried von Ehrenstein in Begleitung seines Kanzlers Delo von Gernotsborn in der Reichscapitale. Wie wir in Erfahrung bringen konnten, besichtigte Seine Hoheit noch vor dem allgemein üblichen Antrittsbesuch in der Neuen Residenz das Hippodrom und verschaffte sich einen Eindruck vom Ausmaß der Brand-Katastrophe. Durch Seine Exzellenz von Gernotsborn wurden wir nach einem langen Gespräch von Herzog und Kanzler mit Seiner Allerzöwlfögtlichen Majestät dem Reichsbehüter darüber informiert, daß an die Barone von Willbergen, Quel-

lensprung, Rauffenberg und Künßberg – allesamt im Exil in Perainefurten – bereits eine Eildepesche entsandt wurde, damit sie hier vor Ort den tobrischen Flüchtlingen Unterstützung angedeihen lassen können. Mit dem Eintreffen der Barone wird binnen der nächsten Wochen gerechnet.

Ein weiteres Gespräch von Herzog und Kanzler mit dem Reichserzmarschall und dem Reichserzkanzler wurde hinter verschlossenen Türen abgehalten, jedoch kann man davon ausgehen, daß es sich bei dem Gesprächsinhalt um die Äußerungen des Marschalls und tobrischen Markwartes vom Berg Tobrien betreffend han-

delt (*Der Bote berichtete*). In Anbetracht dessen, daß Seine Allerzöwlfögtliche Majestät einige Zeit später dem Gespräch beiwohnte und alle Teilnehmer kurz darauf mit strenger aber zufriedener Mine den Saal verließen, kann man davon ausgehen, daß die gespannte Situation zwischen

Kanzler und Reichserzmarschall zunächst beigelegt ist. Ob zu späterem Zeitpunkt noch einmal darüber diskutiert werden mag, konnte nicht in Erfahrung gebracht werden. Es bleibt zu hoffen, daß dies nicht mehr notwendig ist.

Ulrich Kneiphof

Höchststoffizielle Richtigstellung der Botenredaktion:

Die in dem Artikel "Frevelhafteste Adelsberufungen" (Av. Bote 74, S.5) geäußerte Behauptung, **Prinz Baeromar von Geltring-Weiden**, der Anführer des Silberfalken-Ordens, sei in einer Proklamation der borbaradianischen Schergen zum Herzog von Weiden und Svellmland ernannt worden, hat sich glücklicherweise als derart infame Lüge erwiesen, wie sie nur die Gerüchteschmiede der feindlichen Propaganda hervorbringen kann. Für jedweden Makel, der ob jener Verleumdungen auf dem Ruf Ihrer Hochgeboren lasten möge, möchten wir uns in aller Form entschuldigen, geben jedoch zu bedenken, daß wir nur Überbringer, nicht aber Schöpfer des beklagenswerten Anwurfes waren.

Für die Botenredaktion,
Melinde Henschenfurt

– Titelgeschichte –

“Zum Untod verurteilt”

Fortsetzung von Seite 1

Schreienden Steine. Boron, Herr des Vergessens – warum sind die schrecklichsten Dinge so unauslöschlich in unsere Erinnerungen gebrannt, während die schönen so schnell in Vergessenheit geraten? Ich erinnere mich noch genau daran, mich leise gefragt zu haben, woher das Tal seinen Namen hat – heute kenne ich eine Antwort darauf.

In diesem Tal gab es wunderschöne alte Burgruinen, in denen die Kinder munter spielten – zum ersten Mal seit Monden, zum ersten Mal, seit wir die Heimat verlassen haben. Ich wünschte, ich hätte schauen können, ob sich dort noch jemand verbarg, ob sich eines der Kinder zwischen den Mauern versteckt hielt, ob eines noch lebte ... der Gedanke, daß dort noch die kleine Laja oder der freche Rumin allein und krank vor Angst herumirrten, ohne Mutter oder Vater, macht mich wahnsinnig.

Man muß es wohl Glück nennen, daß ich mit Ancoron in dem kleinen Bach etwas abseits des Lagers gebadet habe, als sie kamen. Ich hörte entsetzte Schreie, das Greinen von Kindern, das Wiehern von Pferden. Wie von Sinnen rannte ich nackt zurück zum Lager, das Herz im Halse, doch Ancoron holte mich ein und sprang mir in die Beine, so daß wir beide in einem Gebüsch landeten, bevor ich auf den freien Platz hinauslaufen konnte.

Reiter! Die Schwarzen Reiter! Sie waren gekommen! Ich spürte kaum, wie die Panik mir heftige Tränen in die Augen trieb. Sicherlich fünfzig schwerbewaffnete Reiter mit Armbrüsten hatten die anderen an die Felswand getrieben, die Waffen auf sie gerichtet. Mada sei noch einmal verflucht für den hellen Schein, den sie in dieser Nacht vom Himmel scheinen ließ. Von

fahlem Mondlicht und flackern dem Feuerschein in seiner gleißenden Rüstung erhellt, konnte ich dem widerlichen, dem verabscheuungswürdigen, dem grausamen Gero von Hartheide direkt ins Antlitz blicken, mit seinen kalten Augen und den fischigen Lippen ... Wie der Namenlose persönlich erschien er mir, und vielleicht ist daran ja sogar ein Fünkchen Wahrheit.

“Am Ende ist es doch alles Eins. Ihr alle seid wegen Fleischeshucht zum Untod verurteilt und in den Endlosen Heerwurm rekrutiert. Armbrüste, legt an.”

So sprach er, und ich fühlte den irrsinnigen Drang, zu schreien, um mich zu schlagen und diesen Menschen, der doch keiner sein konnte, mit bloßen Händen zu erwürgen, als seine Armbrustschützen anlegten und der teils panischen, teils betäubten, teils um Gnade winselnden

Menge die tödlichen Bolzen in die Leiber zu versenken. Einige Tapfere – oder Verzweifelte – versuchten zu fliehen und starben laufend, springend, kriechend. Mein kleiner Bruder Selindian schaffte es, sich bis kurz vor Ancorons und mein Verstecke zu robben – ich schöpfte wahnwitzige Hoffnung, er könne entkommen, er könne mit uns fliehen –, bis ihm schließlich der Bolzen den Schädel zerschmetterte und er kaum zwei Spann vor mir starb.

Blut und Bregen besudelten unsere Leiber noch, und ich entsinne mich fortan nur daran, daß Ancoron meine Hand ergriff und einen Moment verharrte – dann zog er mich davon, aus den Büschen fort, den Bergsattel hinauf, als gäbe es die Schwarze Reiterei nicht, als sei dies alles nur ein Madaspaziergang in den Bergen ... Vage bemerkte ich, daß die Hand, die mich zog, ebenso un-

sichtbar war wie mein eigener, nackter, blutbefleckter Körper.

Hinter mir erklangen die Schreie. Sie waren verzweifelt. Sie waren panisch. Aus ihnen klang die Angst, die nur jemand empfinden kann, der dem Bolzen entgegensieht, der ihn töten wird. Satinav kann so grausam sein und noch die kürzesten Momente zu Ewigkeiten verwandeln! Die Schreie der Verletzten, der Sterbenden, der um ihre Kinder schreienden, der vor Angst Wahnsinnigen. Sie alle hallten durch das Tal, wurden verstärkt, hin- und hergeworfen, bis schließlich jeder einzelne verdoppelt, vervierfacht, verhundertfacht war ...

Das Tal der Schreienden Steine. Niemals habe ich einen treffenderen Namen für einen Ort vernommen. Niemals habe ich Schreie gehört, die so laut, so weit, so gräßlich klangen.

Mir ist, als höre ich sie noch immer.

falk

Graf von Mendena in Wehrheim eingetroffen

Wehrheim. Der in die darpatische Grafenstadt beorderte Graf Litprand von Mendena hat im Laufe des Mondes Peraine damit begonnen, dem Flüchtlingschaos in und um Wehrheim entgegenzuwirken.

Dank der Unterstützung einiger Agenten der KGIA wurden bereits mehrere Gruppen tobrischer Vertriebenen in die bereits bestehenden Flüchtlingshospize in Weiden und Greifenfurt verlegt. Seine Hochwohlgeboren spricht dem Reichsheimrat und Grafen von Wehrheim auf diesem Wege seinen aufrichtigen Dank für die unkomplizierte Hilfe aus. Ebenfalls habe er angeordnet, daß eine Hilfsgüterlieferung, die Seine Hochwohlgeboren durch Adlige des Horasreiches erhalten hatte, bereits auf dem Wege in die Weidener Baronie Perainenstein sei. Dennoch täusche diese Tatsache nicht darüber hinweg, daß es den tobrischen Flüchtlingen an allem Lebensnotwendigen mangelt. Hochwohlgeboren von Darbonia möchte hiermit nochmals alle Adligen beider Reiche aufrufen, die Heimatvertriebenen

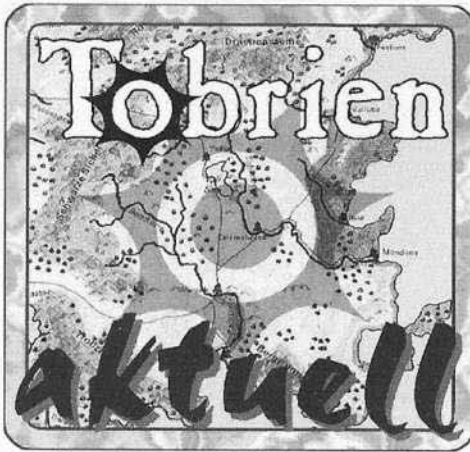
durch göttergefällige Spenden auf ihrem beschwerlichen Lebensweg zu unterstützen.

Wie erst jetzt bekannt wurde, ist Graf Litprand durch Seine Hoheit Bernfried von Ehrenstein zum offiziellen Beauftragten des tobrischen Herzogenhauses für Belange tobrischer Bürger fern ihrer angestammten Heimat ernannt worden. Somit wurde das aufopferungsvolle Handeln Seiner Hochwohlgeboren seit Ausbruch des Krieges nun auch von herzoglicher Seite aus angemessen gewürdigt. Da der Graf von Mendena plant, weitere Flüchtlingsfamilien in sichere Gebiete zu verlegen, erbittet er hiermit ebenfalls von den Adligen des Raulschen Reiches, daß sie sich im gegebenen Fall bei ihm melden mögen. Auch wurde Seiner Hochwohlgeboren bereits Unterstützung von seiten der Heiligen Orden der *Badilakaner*

sowie der *Armen Brüder von Salikum* und der *Therbuniten* zugesagt. Zudem hat bereits eine Abordnung der *Hospitaliter von Joborn* den Ort des Geschehens erreicht und damit begonnen, für Ruhe und Ordnung unter den Flüchtlingen zu sorgen. Weitere Hospize zu errichten sei wahrscheinlich unumgänglich, jedoch nicht sein eigentliches Ansinnen. Vielmehr versuche er, seine Landsleute bei Verwandten oder Freunden im Reiche unterzubringen. Seine Hochwohlgeboren erwartet entsprechende Meldungen bis auf weiteres in der gräflichen Burg zu Wehrheim.

(Irdische Kontaktadresse: Sascha Käuper, Hilligenknapp 1, 33154 Salzkotten-Scharmede)

Ulrich Kneiphof / Sascha Käuper



Die Zahl der Flüchtlinge nimmt ab

Hatz der borbaradianischen Truppen auf Untertanen?

Zunehmend berichten Beobachter aus den Gebieten nahe des Frontverlaufes von einer rückläufigen Zahl an Menschen und Zwergen, denen die Flucht aus den besetzten Gebieten gelungen sei. Schien es noch vor kaum einem Jahr dem Feind recht gleich, ob die Bauern und Handwerker die verbrannten Gebiete heil verließen oder dabei ihr Leben verloren, häufen sich nun die Berichte von borbaradianischen Söldnertruppen, die über die größeren Straßen ziehende Trecks aufhielten und in die besetzten Lande zurückwiesen.

Ist dies als Hinweis zu werten, daß der Feind gepreßte Soldaten für seine Armeen sammelt, oder richtet er sich gar auf die Etablierung eines Staatengebildes ein, daß zur Versorgung seiner Streitmacht eine sehr große Anzahl an Bauern benötigt? Eine Person aus informierten Kreisen hingegen äußerte die Befürchtung, daß der Grund im Zitat, »gestiegenem Bedarf an Ritualopfern« läge.

Mögen die Zwölfgötter es geben, daß noch viele der Unglücklichen trotz der zunehmenden Schwierigkeiten einen Weg in die Freien Lande finden mögen!

gbet

Belagerung hält mit unverminderter Stärke an

Zur Lage in Ilsur:

Die Burg Klippenstein wird von den Verteidigern hartnäckig gehalten. Große Teile der Burg dienen mittlerweile als Lazarett oder als Notquartier für die nur noch sporadisch einsickernden Flüchtlinge. Die Versorgung der Burg wird zwar gewährleistet, dennoch herrscht Mangel an fast allem. Im Inneren der Burg wurden Schreine der Zwölfgötter errichtet, unter denen vor allem der Rondraschrein an der Stelle des ehemaligen Sitzes der herzoglichen Vögtin hervorsteht.

Der Rest Alten-Ilsurs ist nur mehr ein Schatten von einst. Die meisten der prunkvollen Gebäude und Tempel der nördlichen Insel sind verlassen, viele davon wurden während der Eroberung durch Borbarads Truppen geplündert und niedergebrannt. In manchen der Ruinen finden sich noch heute einige bedauernswerte Bürger, die ihre Bleibe nicht aufgeben wollen und statt dessen ein gefährliches und erbärmliches Dasein fristen. Einzig der Efferdtempel wurde von den Verteidigern wieder aufgebaut und bildet, gemeinsam mit der Herzog-Kunibald-Brücke, das Bollwerk, an dem die wenigen Versorgungsschiffe anlegen können, die es wagen, sich nach Ilsur durchzuschlagen. Die Mündung des Norder-Dogul wird von den Geschützen Burg Klippensteins überwacht, und die mittlerweile errichteten provisorischen Befestigungen am Hafen bieten wenigstens geringen Schutz vor den borbaradianischen Heckenschützen.

Jenseits der Brücke beginnt die nunmehr unter dem Namen *Toteninsel* bekannte Süderstadt. Weite Teile dieser südlichen Insel liegen in Trümmern, so auch die ehemalige Garnison der Stadtbüttel, die während der Eroberung Ilsur durch die Schergen des Bethaniers niedergebrannt wurde. An den jenseitigen Ufern liegen Heckenschützen in Stellung, die ohne Unterlaß die Patrouillen der Verteidiger unter Beschuß

halten. Dennoch wagen sich regelmäßig kleine Gruppen über die Insel um die Garnison im Park der Ruhe, Ilsur's Peraine-Heiligtum, mit Nachschub zu versorgen. So haben die Verteidiger mittlerweile an der südwestlichen Ecke der Süderstadt einen Damm errichtet, der die Insel direkt mit dem Hain verbindet, und statt dessen eine der beiden Brücken, die die Süderstadt mit dem Festland verbanden, abgerissen. Die andere ist heiß umkämpft – halten die Verteidiger auch meist das nördliche Ende, so halten die Borbaradianer das südliche. Manchmal begegnen sich Spähtrupps beider Parteien in den Ruinen der Süderstadt, doch kommt es selten zu Scharmützeln. Der Park der Ruhe selbst ist der einzige Ort in Ilsur, der von all den Kämpfen einigermaßen unberührt geblieben ist, und selbst hier zeigen sich erste Spuren der verzweiferten Lage. Unter schweren Verlusten durch feindlichen Beschuß hoben die wackeren Verteidiger einen seichten Graben aus, der den Park der Ruhe umschließt, und errichteten hölzerne Palisaden, um dem Heiligtum wenigstens geringen Schutz zu bieten. Im Inneren des Parks lagern viele der Verwundeten, denen nur mehr das heilende Wasser der Quellen helfen kann, und eine kleine Gruppe handverlesener Veteranen, denen der Schutz des Heiligtums obliegt.

Unweit des Parks, in den Überresten der Arena von Ilsur und darum herum, lagern die Truppen des Bethaniers. Auch nördlich des Norder-Dogul, im Stadtteil Neundenich und dem alten Fischerdorf, haben die dunklen Heerscharen ihr Lager aufgeschlagen. Der Großteil der Belagerer besteht aus in den Dienst gepreßten Tobriern, doch findet sich auch ein Kontingent answinistischer Landsknechte und Panzerreiter und ein Banner maraskanischer Freischärler unter den Feinden.

hw

Weidener Kurzmeldung

Salthel/Weiden. Anfang Ingerimm brach das über 3.000 Mann starke Weidener Heer nach Osten auf und dürfte sich inzwischen auf dem Sichelstieg befinden. Herzogin Walpurga selbst war nach überstandener Krankheit doch noch nach Salthel geritten, um ihre Streiter zu verabschieden – sie selbst hatte vom Reichsbehüter die Order erhalten, mit den Kaiserlich Weidener Regimentern bei der Trollpforte zum Reichsheer zu stoßen. Wir beten zu den Zwölfen für den Sieg der tapferen Weidener Ritter und hoffen inständig, daß sie rechtzeitig Kunde vom Fall des Kleinwardstein (*Artikel in dieser Botenausgabe*) erhalten, denn dort wollte das nach der Gebirgsüberquerung gewiß erschöpfte Heer vor dem Sturm auf das besetzte Ysilia Zuflucht suchen.

Mike Maurer

Das Datum der Entscheidung

Im folgenden geben wir die Theorien des hochgeschätzten Magister Magnus Dschelef ibn Jassafer, ehemals Spektabilität der Pentagramm-Akademie zu Rashdul, bekannt, die zu überprüfen uns leider jegliche Fachkenntnis fehlt, die der Gelehrte als so allgemein voraussetzt.

Seit den Erfolgen des Spätsommers (der Neuschaffung Siebenstreichs und der Schlacht von Vallusa) mehren sich die Stimmen jener, die dem Reichserzmarschall, der Rondrakirche und den Drei Gilden Zaudern und Zögern vorwerfen. Tatsächlich gibt es drei gute Gründe, warum das Reich noch nicht erneut gegen Borbarad vorgegangen ist.

In den zwei Jahren seit der Invasion wurden wiederholt Heere von Regiments- bis Legionsgröße aufgestellt und gegen Borbarad gesandt. Erst der opfervolle Kampf des Reichsbehüters vor Vallusa, des Blutbanners und der Rondrianer im Golf von Perricum haben uns klargemacht, daß Borbarad geschlagen werden kann – aber nur, wenn alle ihre Kräfte vereinen. Ein Jahrzehnt nach dem Orkkrieg und der Answinkrise erreichen die ersten Regimenter wieder Sollstärke. Man munkelt davon, daß mehr als die zwei Legionen, also 10.000 Mann, aufgestellt werden sollen, die auf Maraskan oder gegen die Orks gekämpft haben. Dieses Vorhaben erfordert lange Vorbereitungen und weitreichende Planung.

Dennoch wird dieser Großangriff, an dem auch horasische und thorwalsche Einheiten teilnehmen sollen, nicht bei erster Gelegenheit im Frühjahr stattfinden. Der Zeitpunkt ist in Kreisen der Heeresführung ein Geheimnis, wenn auch ein wenig gehütetes – denn nach Meinung der besten Sterndeuter und Orakelpriester steht das Datum in den Sternen und ist zweifellos dem Zwölftmal Verfluchten besser bekannt als jedem Anderen. Die Orakelpriester von Praios und Hesinde,

des Kaisers Orden vom Schwarzen Auge, das Collegium Canonicum der Gildenmagier und unabhängige tulamidische Sterndeuter haben einhellig den 23. Ingerimm 1021 BF, einen Markttag, zum besten Zeitpunkt für eine Entscheidungsschlacht bestimmt. Die Planeten sind bezeichnendermaßen Horas, Ueuri, Ueuri (Glück, Sieg, Sieg). Nach der novadischen Astrologie ist es der 8. Tag (Khabla) im 20. Gottesnamen 262 Rastullah; der Planet ist Levthan. (Aufgrund einer Entdeckungen, über die ich schweigen will, gilt es als äußerst günstiges Zeichen, daß sich Rastullahs Zeichen so sehr mit denen Rahjas vereinen: Khabla ist der sagenhafte erste Geliebte der Göttin, der ihr Levthan gebar. Levthan ist der gefallene Halbgott, der als gehörnter Widder den Hexen nachstellt.)

Es wird ein Tag nach Vollmond sein, das volle Madamal wird extrem weit im Süden stehen, fast bei Satinav. (Eine Konstellation, die im Gegensatz zu den extremen Nordständen als Vorzeichen für magische Katastrophen gilt.)

Die beherrschenden Sternbilder sind selbst dem Laien verständlich: Die Eidechse wird untergehen (Ende der Wiedergeburt), das Schwert im Osten erscheinen (Krieg). Die Sternenleere steht über dem Osten (Dämonenmacht). Der Held steht zwischen Ysilia und der Trollpfote (Ort und Zeit für Heldentaten). Der Drache geht Ende 28 Hal unter (Ende des großen Konfliktes).

Der Autor kann eine gewisse heilige Begeisterung nicht leugnen, die ihn betraf, als er das Horoskop eigenhändig mittels der

Kababylloth (tulamidische Zahlenmystik) überprüfte. Genau sechs Jahren und einen Tag zuvor (sieben mal 313 Tage) kehrte Borbarads Geist aus dem Limbus zurück (22. ING 22 Hal). Genau fünfeinhalb Jahren zuvor erhielt Borbarad seinen Leib (Borbarads Enthüllung) (22. BOR 23 Hal). Genau Jahr und Tag zuvor fanden auf dem Magierkonvent schockierende Ereignisse statt, die zu verbreiten mir untersagt ist (22. ING 27 Hal).

Man verzeihe meinem tulamidischen Blut, wenn ich ein wenig ins Fabulieren gerate: Ingerimm ist der elfte der Zwölfgötter, Rahja der zwölfte. 22 ist zweimal 11, 23 ist elf plus zwölf. Die Offenbarungen aus dem Raschtulswall besagen, daß wir an der Wende vom Elfsten zum Zwölften Zeitalter stehen. Und schließlich: Boron (in dessen Mond der unsterbliche Leib geschaffen wurde) liegt im Zwölfkreis Ingerimm gegenüber. Interessanterweise ist übrigens der 23. Boron sowohl Geburtstag Kaiser Hals als auch der Tag von Rastullahs Erscheinen. Kaiser Hal ist inzwischen elf Jahre verschollen, zum Zeitpunkt der Schlacht beginnt das zwölfte Jahr (nach dem sein Nachfolger bestimmt wird).

Kurz: Wenn ich jemals begriffen habe, was Rohal der Weise einen Nodix Causalis (karmatischen Kausalknoten) nannte, also eine einzigartige Sphären- und Sternkonstellation, dann hier. Für den Sehenden kann es keinen Zweifel geben, daß am 23. ING 1021 BF ein Ereignis eintritt, das über das Schicksal unserer ganzen Welt entscheidet wird.

hww

Weiden hält die Wacht

Sichelstieg für Heerzug gewappnet

Salthel. Unter der Führung des Mauergrafen von Trallop, Hochgeboren Pagol von Löwenhaupt, haben Teile des Zweiten Weidener Landwehrregimentes *Prinz Dietrad* damit begonnen, den Sichelstieg für die Gebirgsüberquerung des Heerzuges gen Ysilia gangbar zu machen und zu sichern. Der persönliche Adjutant des Wehrvogtes, Junker Roderich von Krudenburg zu Mandelhir, kommentierte gegenüber dem Boten:

“Die Schanzarbeiten auf der Paßstraße gehen wegen der starken Schneeschmelze nur sehr mühsam voran. Die beiden

Banner Sappeure leisten zur Zeit ganze Arbeit und errichten derzeit einige kleinere Wälle links und rechts des Weges. Ein Banner Bogenschützen unter dem Kommando des Barons Odilbert von Fuchshag sichert die Arbeiten und hält sorgsam Wacht. Zu den horasischen Adligen, die in einer kleinen Gruppe immer noch auf der Paßhöhe Posten bezogen haben, haben wir bereits Kontakt aufgenommen und sie über unser weiteres Vorhaben unterrichtet. So werden noch innerhalb der nächsten Wochen zwei Banner Landwehr und ein Halbbanner

Armbrustschützen unter der Führung der beiden Junker Radulf von Kleiendorn und Lumin von Ebelried zu Wolfegg auf die Paßhöhe verlegt. Dort werden sie die Liebfelder in ihrem Tun unterstützen oder sie gar ablösen. Alles weitere wird sich dann finden.”

So die bisher unbestätigten Gerüchte stimmen, wird der Großonkel der Herzogin Weidens den Großteil seines Regimentes in Salthel belassen und die Wachtruppen auf der Sichel in einem regelmäßigen Wechsel austauschen.

Ulrich Kneiphof

DER GREIFENZUG

Des stolzen Garetiens Banner streben gen Arvepaß

Nach dem Konvent zu Serrinmoor brachen die Streiter Garetiens auf: jene Viehhundert auf dem Weg zur Trollpforte, sich mit den Garderegimentern zu vereinen; diese aber gen Darpatien: der Greifenzug! Auf Geheiß des Königs und der PRAioskirche hatten alle sich in die Farben Rot und Golden gewandet, das Zeichen des Greifen auf der Brust und auf den Standern! Mit dem Segen Seiner Eminenz Pagol Greifax von Gratenfels, Wahrer der Ordnung Mittellande, brachen sie auf, Darpatien zu, nahe 900 Männer und Frauen, darunter so hohe Damen und Herren wie die Barone von Höllenwall, Viehwiesen, Zagbar und Bärenau, die Vögte von Sertis, Serrinmoor, Mardershöh und Perrinmarsch und sogar ein Banner von Freiwilligen: *Rondras Zorn!*

Das Heer marschierte von Serrinmoor praioswärts gen Gareth, ihnen voran seine Gnaden Leoderich von Sippenwies, das Greifenbanner hoch erhoben, ihm zur Sei-

te die Feldobristen Luring-Gareth, Uslenried und Natzungen und der Geheime Inquisitionsrat Yacuban von Creutz-Hebenstreyt, des Heeres *spiritus rector*.

Doch dann geschah es am Vorabend der Ankunft: Feuerschein in der Nacht und später Rauch am Tage nährten Befürchtungen, und als Flüchtlinge auf der Reichsstraße dem Greifenzug entgegenkamen, wurde Schreckliches Gewißheit: Der Bethanier hatte Gareth angegriffen! Oh, welch Trauer senkte sich da in die Herzen der Streiter und Streiterinnen, einem brennenden Dolche gleich! Mit Tränen in den Augen schauten sie die Mauern der Kaiserstadt, und es war nicht der beißende Qualm, der die Augen feuchtete, sondern der Schmerz ob der Wunden, die der Angriff der strahlenden Stadt geschlagen hatte, zerbrochen soviel Schönheit der Tempel, rußgeschwärzt die Mauern, niedergebrannt die kaiserlichen Kanzleien.

Doch sollte der Bethanier geglaubt haben,

mit diesem Angriff den Willen der Bevölkerung gebrochen zu haben, so hat er sich getäuscht: Kaum begannen des Greifenzugs Soldaten die Straßen der Stadt zu füllen, liefen die Menschen, alt und jung, aus ihren Häusern, zahlreiche Hände streckten sich den Sdtreitern entgegen, mit den ersten Frühlingsblumen wurden sie bekränzt, Tücher geschwenkt und lauthals gerufen: „Rache für Gareth! Nieder mit dem Bethanier!“

Trauer wurde da zu Stolz, Verzagen zu trotzigem Zorn und Zaudern zu stählernem Willen, und mit dem „Wir werden siegen“ auf den Lippen zog der Zug weiter, die Natter entlang und den Darpat hinab; und überall das gleiche Bild: Garetier, die trotzig dem Greifenzug das Beste wünschten – und sich dazu. In Perricum gaben die Geweihten der himmlischen Leuin dem Greifenzug weiteren Segen. Hier erfuhren die Garetier auch vom Zuge der Darpatier, die nichts anderes vorhatten, als just dasselbe wie die Garetier: den Arvepaß zu nehmen, um dem Dämonenmeister den Übergang über die Trollzacken zu erschweren und darpatisches Land zu sichern und zurückzuerobern.

Es brachen auf die 900 Soldaten des Greifenzuges, den beschwerlichen Aufstieg die Trollzacken hinan, entlang der Küste zuerst durch Bergthann und Vellberg und den Trollsgau, die Lande des Arvepaß erreichend Mitte Peraine. Die Darpatier hatten den Paß bereits erobert, und zur Stunde stehen die Heere beider Provinzen vereint auf dem Kamm zwischen den Gipfeln, unterhalb der Feste, und unschlüssig ist man ob des weiteren Vorgehens. „Beilunk“ rufen die einen, die der Stadt des Greifen Entsatz bieten wollen; „Arvepaß“ meinen jene, die den Schutz der Hinterlande vor die Rückeroberung reichischen Bodens stellen, „Trollnase“ aber wollen jene, die dorten ein Kloster des Ordens der Hüter wissen, in dem unschätzbare Dokumente liegen, die im Namen des Götterfürsten dort gehortet werden. Noch ist eine Entscheidung nicht gefallen, doch liegt Streit in der Luft zwischen den Garetiern und Darpatiern.

(Zusammenfassung eines Berichtes durch des Greifenzugs Feldzeugmeister, Baron Cordovan Limpurg von Gallstein)

Markus Gundlach / bb

DER GARETISCHE KONVENT ZU SERRINMOOR*

Herbefohlen durch die Krone Garetiens und des Königreichs Marschall Dexter Nemrod, herbeigerufen aber durch den Kampfeswillen und den tapferen Mut, kamen aus allen Teilen des garetischen Königreichs – dem Herzen des Reiches – wiewohl auch aus der Markgrafschaft Greifenfurt die wackeren Barone und Edlen, Ritter und Freiwillige, um die Heerschau abzuhalten und dem Heerbann zu folgen.

Hart und stählern des Reiches Herz schlägt in diesen Zeiten des Krieges, und sein Widerhall ließ die Straßen erbeben. Es sammelten sich die Streiter rund um die Pfalz Serrinmoor, und ihrer Lanzen Banner bildeten einen bunten und herrlichen Schutzwall um die Feste, darinnen die Herrschaften begrüßt wurden durch Markgräfin Irmenella von Greifenfurt und den königlichen Vogt Boronjan von Quintian-Quandt. Und siehe da! – Es kam auch die tatkräftige Königin daselbst, Emer von Gareth, und brachte den tobrischen Kanzler, Delo von Gernotsborn, und sprach Worte voll Zuversicht und Stärkung! Rondras Segen beschworen darauf die Geweihten und gaben den Segen den kämpfenden Truppen: den grimmigen Greifenfurtern, die an des Finsterkamms Wehr den Orken im Auge haben sollten – obschon sie lieber gen Tobrien gezogen wären; auch den garetischen Streitern, deren größerer Trupp mit den Garderegimentern vereint an die Trollpforte ziehen wollte, unter ihnen auch Garetiens Staatsrat Praiodan von Luring, deren kleiner Teil allerdings unter den Feldobristen Burggräfin Ginaya von Luring-Gareth, Baron Wulf von Streitzig zu Uslenried und Baronin Maline von Natzungen beschloß, zum Arvepaß aufzubrechen, hinter dem das sonnebeglänzte Beilunk liegt!

[* irdisch ausgetragen auf Schloß Zeidlitzheim bei Würzburg und mit Dank an Martina Nöth und Mischa Strecker]

Gilia zieht nach Keshal Rondra

FÜR DIE KÖNIGIN, FÜR RONDRA!

– Die Amazonen reiten wieder!

Baliho/Wehrheim: Selten sah das Mittelreich eine so furiose Kriegerinnenschar wie die fast fünfzigköpfige Reitertruppe der Amazonen auf dem Weg nach Wehrheim. Angeführt von Gilia von Kurkum, der Königin der Amazonen, zogen sie stolz und Rondra wie Rahja gleichermaßen gefällig durch die Lande und riefen alle Frauen, die Rondras Ruf verspüren, zu den Waffen und in den Krieg. Kein Weiler war da, wo Gilia nicht verkünden ließe, daß nun der Augenblick der Entscheidung nahe, der Augenblick, für die Götter zu streiten.

Nach Gilias verzweifeltem Sieg über das Ungeheuer von den Vallusanischen Weiden zog sie in die Drachensteine, um die Amazonen zum Kampf zu rufen, die sich dem wiedererstandenen Valaring, dem Löwenschwert von Kurkum, und Rondras Erwählter fraglos beugten – schnell flog die Mär von Gilias Kampf gegen den Karmoth durch die Lande!

Während die Königin der Yeshinna-Amazonen ihre Kriegerinnen über Sichelstieg und Weidener Land nach Wehrheim führten, zogen Gilia von Kurkum und die Geweihte Ayla Ylarsil von Donnerbach in die Stamburg der Amazonen, nach Keshal Rondra, um die Schwestern dort zu den Waffen zu rufen.

Doch die Schar der Amazonen war von jeher klein, und Gilia weiß selbst am besten, daß bei einer Frau allein die Gesinnung zählt, und nicht Herkunft oder Geburt. So sieht man in ihrem Gefolge nicht nur Amazonen, sondern auch Söldnerinnen, wie Tilda Beilstein und die Schwestern Horlinhag, und Rittsfrauen aus dem hohen Adel, wie manch eine Vertriebene aus Tobrien, und jede mag ihren eigenen Grund haben, der Königin zur Seite zu stehen. Wer

sich da vor Rondras Augen beweisen will oder Buße für vergangene Schuld sühnen – bei diesem Ritt zählt allein Mut und fester, fester Glaube.

Denn nicht nur erfahrene Kriegerinnen können sich vor Rondras Auge beweisen. Zeigt sich eine junge Maid als fähig an Zügel und Reitersäbel, so kann sie wohl darauf hoffen, mit den Amazonen in den Kampf zu reiten, um schließlich das zu erreichen, wovon sicherlich eine jede junge Kriegerin hofft: selbst eine Amazone zu werden und schließlich im Gefolge Gilias nach Burg Yeshinna zu ziehen, um ewige Wacht über die Ausgeburten des Bösen zu halten.

Gilia zieht mit ihren Scharen nach Wehrheim und dann sicherlich weiter in den Osten, um Borbarads Truppen zu einer Konfrontation zu stellen – denn eine rechte Kriegerin sollte sich den Kampf nicht aufzwingen lassen – sie sollte ihn suchen!

falk

Havena ist wieder eins

Havena: Nach dem gräßlichen Angriff der Feuertämonen auf Havena am Jahresanfang, bei dem die von Leonardo dem Mechanicus konstruierte Prinzessin-Emer-Brücke auf der Hälfte ihrer zweihundert Schritt Länge völlig vernichtet wurde, sind in Havena die Aufräumarbeiten weitestgehend abgeschlossen. Zwar ließ sich die Brücke ohne den genialen Geist des Leonardo auf die Schnelle nicht wieder herstellen, doch die berühmte Expertin, Frau Marteniel aus dem ehemaligen Sveltschen Städtebund, wußte zu sagen, daß sich die Pfeiler der Brücke durchaus weiterverwenden ließen. So wurden die also nach weiter Räumung des fraglichen Gebietes mit Hilfe eines Erz-Elementares so weit wiederhergestellt, daß sich eine haltbare Konstruktion erstellen ließ, die jedoch natürlich nicht halb so schön ist wie die von Leonardo konstruierte. Die noch immer schwarzen Brückenpfeiler und die fast behelfsmäßig anmutende Konstruktion haben doch eine tiefe Wunde im Stolz der Havener hinterlassen.

Das bei dem Angriff durch brennende Trümmer beschädigte Vergnügungsschiff Thetis allerdings, dessen Leinen zum ersten Mal seit Jahrzehnten gekappt wurden, überstand seine unverhoffte Reise nicht. Stark beschädigt lief es schließlich im Delta mit aufgerissenem Bug auf Grund, die unfreiwilligen Seeleute an Bord konnten mit kleinen Schiffen aus ihrer mißlichen Lage befreit werden.

Frau Ludilla, Betreiberin der Thetis, gab jedoch gegenüber der Redaktion der Havena Fanfare an, daß sie ob der Beliebtheit ihres Etablissements umgehend den Kauf eines neuen Schiffes erörtern werde, ja, sie habe sogar von einer treuen Kundin bereits ein Angebot bekommen: Es handele sich um ein Schiff namens Rethis.

falk

Lucardus von Kemet verschollen!

Garrensand. Die in den letzten Wochen aufgekommenen Gerüchte über einen Führungswechsel im Golgaritenorden haben eine unerwartet frühe Bestätigung gefunden: Nach einer außerordentlichen Versammlung der Ordenskomture im Kloster Garrensand wurde am 14. Phex 28 Hal die bereits erwartete Bestimmung der Geweihten Borondria zur neuen Großmeisterin des Ordens durch den Raben von Punin bekanntgegeben.

Als Grund für den Führungswechsel wurden gesundheitliche Gründe angeführt. Nach Angaben eines Ordenssprechers habe sich der vormalige Großmeister, Lucardus von Kemet, bei den Kämpfen in Tobrien Verletzungen zugezogen, deren Spätfolgen ihn an der weiteren Ausübung seines Amtes hinderten.

Es sollte nicht unerwähnt bleiben, daß Lucardus von Kemet unseren Informationen zufolge seit Monaten mit der Ordensführung und der Puniner Kirche uneins war und sich dergestalt bereits weitgehend aus den Ordensgeschäften zurückgezogen hatte. Als Grund hierfür vermutete man bislang ein Zerwürfnis, das Bündnis der beiden Boronkirchen betreffend. Der Großmeister hatte sich seinerzeit verbittert über die Zusammenarbeit mit den "Häretikern" gezeigt.

Die nunmehr offiziell ernannte Großmeisterin Borondria hält sich unterdessen zu Beratungen in Punin auf. Gerüchte sprechen davon, der Orden strebe eine Landnahme nach dem Vorbild des Theaterordens an. Die Rückeroberung der Schwarzen Lande durch den Orden scheint das große Ziel der ehrgeizigen Großmeisterin Borondria zu sein. Diesbezügliche Verhandlungen mit dem Kaiserhaus befänden sich derzeit in einem Vorstadium.

Stephan Johach

Vom Bardenfeste und beseeltem Gesang

Honigen. Trotz aller düsteren Geschehnisse zog das alljährliche Bardentreffen auch im letzten Perainemond wieder über hundert Spielleute, Barden, Minne-, Meister- und Bänkelsänger wie auch allerlei fahrendes Volk ins östliche Alberrnia – doch nahmen die geplanten Festlichkeiten einen äußerst unerwarteten Verlauf, von dem uns nun Fiana Greifenberg berichten wird, eine junge Spielfrau und Chronistin aus dem oberen Kosch:

»Zum Saafest traf ich in Honigen ein, und doch war die Stadt schon zum Bersten gefüllt. Auf dem Teria-Platz mit dem berühmten Peraine-Tempel sah ich schon die ersten Planwagen der Ghadanen und der in Alberrnia unvermeidlichen Aelwornis – wie allen Angehörigen des fahrenden Volkes waren ihnen die Türen der Herbergen verschlossen geblieben. Heuer mehr denn je schien man in Honigen vom Besuch der 'Diebe und Kinderklauer' wenig begeistert, bringt doch das Fest nur noch höhere Steuern und dem einfachen Städter keinen Heller. Daß sie dennoch so zahlreich die Straßen und die Festwiese der Stadt bevölkern durften, war wohl den bevorstehenden Feierlichkeiten zu danken, denn den Musikanten waren die Vaganten mit ihren Planwagen höchst willkommen, boten sie ihnen doch Unterkunft und Gesellschaft gleichermaßen, während die Gaststätten schon vor Tagen von wohlhabenden Kunstliebhabern und bekannten Musikern aller Länder in Beschlag genommen worden waren – unter ihnen gar der im Horasreich als grandioser Opernschöpfer gefeierte Maraskaner Dulocai Achdardjebel, der eines dieser hochmodernen Claviere der Vinsalter Höfe mit sich führte.

Von den Honiger Oberen sah man nicht das gewohnte – kaum das mindeste – zu erwartende Engagement. Man munkelte, Vogt Cuill Ui Harmlyn läge in heftigem Streit mit nicht weniger als einem Dutzend alberrnischer Adliger, daß ihm zuletzt eine Depesche der Gräfin Franka Salva Galahan den Hausarrest bescherte. Hörte ich heute Honigens Gastfreundschaft gerühmt, müßte ich sagen, das ist fabuliert.

In der gewaltigen, freitragenden Markthalle waren also, etwas auf sich gestellt aber zweifelsohne sehr bemüht, Hochwürden Gepkeline

Fiallsdottir vom Hause der Herrin Travia und der Halbelf Elu Silbersang, der im vergangenen Jahr in Zorgan den Wettstreit zum wiederholten Male gewonnen hatte, eifrig mit den Vorbereitungen beschäftigt. Davor drängten sich Schaulustige und Mu-

sikanten gleichermaßen, wurden aber alle von den beinahe allzu eifrigen Stadtbütteln zurückgehalten. Ja, auch die teilnehmenden Barden mußten vor den Toren warten, was vor allen anderen den pikierten Herrn Achdardjebel aus der Fassung brachte. Er bestand vergeblich darauf, sich mit den 'äußeren Begebenheiten und besonderen Conditionen' vertraut machen zu müssen.

Am Vortage der Eröffnung ritt ein Herold im traditionellen blauen Tappert der Bardenzunft, geziert von Falke, Weintrauben, Harfe und aufgeschlagenem Buch als Symbole für hohe und niedere Minne, Bardentum und Vagantenlyrik, durch die Straßen der Stadt und verkündete das *Große* oder *Allgemeyne Singen* für die Rahjenstund des siebenten Peraine. Es müßten sich all jene, die teilzunehmen gedächten und auch 'von freiem Herzen und rechter Gesinnung' wären, von ihm in die große *Sangesrolle* eintragen lassen.

Kaum mehr konnte ich das Anbrechen des neuen Tages erwarten, jeder Lidschlag verging mir wie ein ganzes Wassermaß – doch endlich war es soweit, und die großen Tore der Markthalle, geschmückt von bunten Bändern und frischem Blattwerk, öffneten sich zum ersten *Großen Sängerkrieg* meines Lebens. Prachtvoll war nun

Der **Zug der Barden** soll auch eine irdische Entsprechung im kommenden Konvent auf Burg Bilstein finden. Um dieses Ereignis möglichst stimmungsvoll gestalten zu können, bitte ich alle Konventsteilnehmer, die mit Gesang, Musik oder Dichtung zum Bardentreffen beitragen wollen, sich bei mir zu melden. Wichtig wären vor allem die Namen Eurer Spielleute sowie die Art (vielleicht auch schon die groben Themen) Eurer Vorträge. Auch für Vorschläge zur Abwicklung des eigentlichen Sängerkriegs bin ich noch offen. Obgleich das vorherrschende Thema natürlich die Borbaradsche Bedrohung und die kommenden Ereignisse sein werden, laßt Euch bitte nicht davon abhalten, das aventurische Bardentum in all seiner Vielfalt zu repräsentieren und auch von Liebe und Leben zu singen!

Ihr könnt mich via Datenlimbus über gregor.rot@gmx.net, telefonisch oder per Fax unter (+43 1) 535 43 97 sowie natürlich durch altbewährten Botendienst an **Gregor Rot, Gonzagagasse 12/18, A - 1010 Wien** erreichen. Bitte meldet Euch zahlreich!

der große Saal von innen anzusehen. An der kurzen Rückwand die geschnitzten Stühle der vier *Merker*, die das vorgetragene Liedgut prüfen sollten auf 'Wort, Vers und Melodie und ob sich diese zu einem gefälligen Ganzen fügen wollen'. An bei-



den Seiten waren zur halben Länge die Bänke der Sänger postiert: Zu vorderst die Plätze jener von Adel, hinter ihnen die Hofbarden in der Reihenfolge der Bedeutung ihrer Dienstherren und schließlich die heimat- oder herrenlosen Spielleute, zu denen auch ich mich gesellen mußte.

Mit großem Pomp und Schalmeienklang führten die Minneritter, zumeist aus dem Weidenschen, den Einzug an. Gar wunderbar waren Waffenzug und Wappenbanner anzusehen, die ihnen von Knappen und Dienern vorangetragen wurden. Arg wars, es folgten die scheinbar nie fehlenden Streitereien zwischen horasischen Capellmeistern und Garethischen Hofgängern, ausgelöst durch den Unmut der Liebhaber, die Halle durch einen ihren Sitzen nahegelegenen Seiteneingang betreten zu sollen. Elu Silbersangs Frage, ob denn der Musicus unversöhnbarer sei als Souverän und Offizier, ließ die Antagonisten ihren Groll verschlucken; die Capellmeister durften dann aber doch mit ihren sperrigen Instrumenten hinter den Mittelreichern zum Haupteingang hinein.

Als dann endlich alle Wettstreiter versammelt und rechtens plaziert waren, hob

Vom Bardenfeste

Fortsetzung von Seite 9

der einstige Sängerkönig Silbersang seine Stimme: "Ein weiterer Götterlauf ist ins Land gezogen, und nicht viel Gutes hat er uns beschert. Harte Zeiten sind es, die nach starken Schwertarmen rufen – doch darf darüber nicht der Glaube an die guten Götter und die heilenden Kräfte der Musik vergessen werden. Unsere Aufgabe ist es, den Seelen der geplagten Menschen wieder neue Hoffnung einzuhauchen! Heute und in den folgenden Tagen ist es darum unsere heilige Pflicht, den Besten oder die Beste unter uns zu küren, um im freundlichen Wettstreit unsere Künste zu üben und für die kommenden Zeiten zu wappnen."

Das war wohl gesprochen, und große Begeisterung sprach aus den folgenden Hochrufen. Dann jedoch erhob sich der blutjunge Barde Adaon vom Finsterkamm, um als erster die hölzernen Stufen zum Sängerpodium emporzusteigen. Kein Hofmusikant war der Jüngling, noch von adligem Blute – doch gilt unter allen Sängern und Spielteuten eine Rangfolge, die jenseits aller Standesdünkel steht: Adaon hatte das persönliche Lob von Reichsbehüterin Emer Ni Bennain empfangen, als er vor nunmehr einem Götterlaufe auf Burg

Weidleth den versammelten Adligen beider Reiche die ersten Strophen seines Siebenstreich-Epos darbot. Diese hohe Auszeichnung erkannten sogar die eitlen Compositeure vorbehaltlos an.

Schweigen breitete sich in der Halle aus, und alle lauschten gespannt, um endlich die Fortsetzung seines Werkes über jenes legendäre Schwert zu hören, das erst jüngst wieder so große Bedeutung gewann. Doch waren es keine Verse, die aus seinem Munde kamen: "Wahrlich, es sind harte Zeiten, und wohl höre auch ich einen Ruf – doch ist es ein verzweifelter Ruf aus dem Osten, der erfüllt ist vom erbärmlichen Klagen unzähliger unschuldiger Seelen! Auf die Götter müssen wir vertrauen, das ist wahr, doch müssen wir auch Taten setzen, Taten in jener Stunde, die sie am nötigsten hat. Laßt uns die Kraft der Musik hinaus tragen in die Welt, gedenken wir des musikalischen Wunders von Beilunk! Die Götter sind auf unserer Seite, doch unser Platz ist nicht hier, sondern auf dem Schlachtfeld. Viele tapfere Helden werden fallen, doch wer soll von ihrem Heldenmut singen, wenn der Schwerterklang schließlich verstummt? Poeten seht, schreibt nieder und tragt hinfort! Mut, Glanz und Ehre finden durch Euch ihren Weg in die Welt! Spieler spielt! Blast Fanfaren! Schmetterndes Horn, zerschlage Furcht und Finsternis! Darum säumen wir nicht länger und brechen auf, noch in die-

ser Stunde! Mit uns die Götter! Gehen wir nach Tobrien!"

Betretene Stille herrschte da für wenige Augenblicke in der Halle, dann erhoben sich mit einem Mal – wie von einer Seele erfüllt – die Barden von ihren Bänken. Ein vielstimmiges 'Hoch! Gehen wir nach Tobrien!' erscholl aus zahlreichen Kehlen und vereinte sich bald zu einer tragenden Melodie, während die Dielen des Saales unter Beifall spendendem Stampfen erbebten. Dann hoben wir den jungen Barde empor und verließen im Triumphzug die Halle und schließlich die Stadt. Kein Auge wurde in der kommenden Nacht zugetan, zu sehr waren wir alle beseelt von dem innigen Wunsch, den Streitern wider die Finsternis beizustehen in der Stunde der Not. Und manch einer mochte wohl auch von einem großen Schlachtengesang träumen, der ihn über die Grenzen des Reiches hinaus bekannt machen sollte ...

Nun, da ich diese Zeilen niederschreibe, haben wir schon die Kaiserstadt selbst erreicht, und unser Zug ist fast auf das Doppelte angewachsen. Gerne hätte ich Zeit und Muße gehabt, die goldenen Dächer von Gareth zu sehen, doch drängt es uns immer weiter, mitgerissen von den brausenden Wogen unserer eigenen Stimmen, die dem Schatten entgegen branden – obgleich keiner von uns zu sagen vermag, ob wir jemals zurückkehren werden. <

Gregor Rot / Rüdiger Martensen

DSA-Material zu verkaufen

Für alle Verkaufsanzeigen gilt, daß allein Offerten abgedruckt werden, in denen die Inserenten bereitwillig kundtun, wieviele Taler sie für ihre Waren zu erzielen erhoffen. Angebote, die da lauten „gegen Höchstgebot“ oder gar „an den 777-ten, der mir DM 0,10 zuschickt“, werden im Interesse der Käuferschaft nicht veröffentlicht, um dem Wucherwesen keinen Vorschub zu leisten.

Verkaufe folgende Abenteuer: Grenzenlose Macht, Rande der Nacht, Die Ungeschlagenen und Das Fest d. Schatten. Preise n.V.. Tel. 0641/29190 (ab 16 Uhr), nach Daniel fragen.

Alexander Lökener, Kemperweg 34, 48157 Münster i.W., Tel. 0251/249204 (Fr, Wochenende): 785 Dark-Force-Karten in sehr gutem Erhaltungszustand zu verkaufen! Master Packs plus einem Captains Pack. Falls der Interessent nicht zu weit von mir weg wohnt, kann er sich die Karten gerne anschauen. Preis VB (jedoch auf keinen Fall unter DM 10.- pro Pack. Ein Pack sind 60 beliebig zusammengestellte Karten).

Rainer Wachsmann (Wagner), Konrad-Adenauer-Str. 42, 90522 Oberasbach, Tel 0911/698033: Khombox (DM 30.-, sehr guter Zustand), alte Magiebox (DM 25.-, guter Zustand), Land d. S.A. (Karte schlechter Zustand, ansonsten gut, DM 25.-), Mantel, Schwert... (DM 20.-, mittelmaß. Zustand), Götter d. S.A. (DM 10.-, mittelmaß. Zustand). Alles zusammen nur DM 150.-! Tausche auch gegen neue Abenteuer.

Oliver Soltys, Hofangerstr. 16, 84101 Ober-süßbach, Tel. 08708/922147: Tödlicher Wein, Unter d. Nordlicht (alte Ausgabe), Folge dem Drachenhals, Spur d. Wolfes, Wie der Wind d. Wüste, Inseln im Nebel, Höhlen d. Seeogers, Xeledons Rache, Thorwal, Seefahrt und andere alle Abenteuer (je DM 19-22); Ab 58 und 60-64 (je DM 3.-)

Colin Winterberg, Konrad-Adenauer Str. 70, 42111 Wuppertal, Tel: 0202/703970
Ich verkaufe die Abenteuer "Zug durch das Nebelmoor" (mit Plan des Schicksals) und "Auf der Suche nach einem Kaiser" für je 15 DM. Außerdem "Kaiser Retos Waffenkammer" für 20 DM.

Marc Starzynski, Langerhansstr. 6, 29223 Celle, Tel. 05141/52119 (wo. ab 18.30 h): Box, Fan-Pro-Logo: Basis, Mantel, Schwert... (je DM 35.-); Box, Schmidt-Logo: Lanze, Helm..., Al'Anfa, Thorwal, Khom, Orkland, Dunkle Städte..., Albernia (je DM 35.-), Land, Götter, Magier... (je DM 38.-); SH: Kgr. am Yaqur (DM 15.-); Letzte Bastion, Dschungelgrab, Ewig ist nur Satinav, Dschungelw. Kun..., Alptraum o. Ende, Liskas Fährte, Siebenstreich, Rohals Versprechen, Stunden d. Entscheidung, Unter d. Nordlicht, Folge d. Drachenhals, Geheimnis d. Zyklopen, Rande d. Nacht, Bishdariels Fluch, Unter d. Adlerbanner, Strom d. Verderbens, Höhlen d. Seeogers, Fest d. Schatten, Zorn d. Bären, Krieg d. Magier, Löwe u. Rabe I u. II, Jahr d. Greifen I u. II, Firuns Land, Für die Königin..., Verrat auf Arras de Mott, Mondsilberkugel, Die Ungeschlagenen (je DM 15.-), Traumlabirynth, Attentäter (je DM 8.-); DSA Tools de luxe (DM 20.-)

Stefan Franz, Rebhuhnstr. 5, 65933 Frankfurt/Main, Tel. 069/38995541 (ab 19 h): Viele folgende Abenteuer zum Tausch an: Staub u. Sterne (alte Ausgabe), Götze d. Mohas, Liebl. Prinzessin Yasmina, Menschenjagd, Nedime, Insel d. Risso, Mehr als 1000 Oger. Tausch gegen: Siehe Rubrik "Gesuche". Kaufinteressenten nicht vor dem 1.12. melden. Preise VB.

Sven Bauer, Stockenbruch 10, 66119 Saarbrücken, Tel. 0681/854656: Boxen: Basis ('89), Magie ('89), DSAP I + II, Werkzeuge d. Meisters, neues Basisspiel, Kreaturen d. S.A., alte Orkland-, Thorwal- und Landd. S.A.-Box; Abenteuer und SH: Götter d. S.A., Bornland, Königreich am Yaqur, Herzogtum Weiden, Nedime, in den Fängen d. Dämons, Zug durchs Nebelmoor (Original), Fahrt d. Korisande, Mehr als 1000 Oger, Bettler v. Grangor, Kanäle v. Grangor, Menschenjagd, Stromaufwärts, Staub u. Sterne, Schatten über Tra. Haus, Xeledons Rache, Stab aus Ulmenholz, Löwe u. Rabe I + II, Höhlen d. Seeogers, Unter d. Nordlicht, Am Rande d. Nacht, sowie DSA-Junior-Abenteuer als Geschenk. Alles sehr gut erhalten und vollständig. Komplett für VB DM 650.- + Porto (Nachnahmegebühr). Außerdem biete ich noch folgende neue Boxen an: Basis, MSZ, Dunkel Städte... (DM 160.- + Porto)

Timo Kempf, Karlsbader Str. 19, 71139 Ehningen, Tel.: 07034/761209
DSA-Basisbox (30.- DM), DSA-Solobenteuer Firuns Land, Rande der Nacht, Mondsilberkugel (je 15.- DM), außerdem DSA-Gruppenabenteuer Stromaufwärts (o. Karte, 12.- DM). Verkaufe außerdem DSA-Roman Von Menschen und Monstern (10.- DM).

Christoph Baumann, Holbeinweg 34, 47228 Duisburg, Tel. 02065/80812 (Mo und Do, 19-22 h): Verkaufe viele Abenteuer aus der A-/B-Serie (14-16 DM) sowie DSA-Romane von Heyne (ca 9.-) und das Programm DSA-Tools de luxe (ca 32.-).

Thomas Stauffer, Alpenquai 44, CH-6005 Luzern, Tel. 004141/3606089 (abends): Für die Königin..., Ellenkönigs Zaubermacht, Straßenballade, Wie der Wind d. Wüste, Höhlen d. Seeogers, Lied d. Elfen; Albernia-Box (sehr gut erhalten) DF-Karten: 2800 Karten, zusammen DM 360.- oder je 200 Stk. à DM 30.-

Gunter Kopf, Meidingerstr. 9, 76137 Karlsruhe, Tel. 0721/359279: Abenteuer/Schmidt Design: Geheimnis d. Zyklopen, Stromaufwärts (mit Karte); je DM 19.-; Shafirs Schwur, Unsterbl. Gier, Ingerimms Schlund, Grenzenlose Macht (je DM 15.-); Jahr d. Greifen, Krieg d. Magier, Schiff in d. Flasche (je DM 14.-), Stunde d. Entscheidung, Dschungel v. Kun-Kau-Peh, Zorn d. Bären (je DM 13.-), Sand in Rastullahs Hand (DM 9.-)
Boxen/Schmidt-Design: Dunkle Städte (DM 35.-), Kreaturen ('89, ohne Würfel, DM 24.-), Drachen, Greifen (DM 38.-), Götter, Magier (DM 50.-)
Boxen/FanPro-Design: Rauhes Land (neuerwertig, DM 55.-); SH: Bornland (komplett, DM 10.-), Herzogtum Weiden (mit Karte, DM 11.-) sowie Buch 1 u. 2 aus Mantel, Schwert...-Box (zus. DM 15.-). Außerdem DF-Karten, orig. verpackt (Master Pack DM 10.-; Captains Pack DM 3.-). Alle Preise zzgl. Porto

Unter dem Banner des neuen Hochkönigs – und im Lichte des alten

Nicht länger ist der Kampf wider den Dämonenmeister allein eine Sache der Menschen. Zum ersten Mal seit vielen hundert Jahren marschieren die Erzwerge aus Xorlosch und Eisenwald, die tapferen Krieger des Amboß und gar wackere Hügeling gemeinsam, vereint unter dem Banner ihres neuen Rogmarok Albrax – und dem Zeichen seines Vorgängers.

Ambros vom Kosch, der letzte Hochkönig der Zwergenheit, war zu seiner Zeit beileibe nicht unumstritten: Einen leichtsinnigen Geodenfreund nannten ihn viele, doch gelang es Ambros mit der Zauberkundigen Hilfe, die Angroschim nach Kräften vor dem Übel der Magierkriege zu schützen. Ärgster Feind der Zwerge war der Schwarzmagus Zulipan von Punin, ein Scherge des Dämonenmeisters, dessen verderbtem Heer sich Ambros und die Seinen im Jahr 385 vor Hal zur Schlacht entgegenstellten. Geschlagen wurde sie an der sumpfigen Südspitze des Angbarers Sees, die man seither den Stillen Grund heißt. Und dort hat sich, von wenigen außerhalb des Kosch bemerkt, im beginnenden Tsamond des Jahres 28 Hal ein Wunder Meister Ingerimms getan, welches das Kleine Volk mit Mut und Tatkraft und Einigkeit erfüllte.

Seit Monden schon herrschte im ansonsten so beschaulich-ruhigen Koscherland Aufregung: Stimmt die Prophezeiungen des Geweihten Ibraloschs, daß das Auftauchen der heiligen Lanze Gwendulon im Tempel der Flamme die Rückkehr des Hochkönigs Ambros bedeutete? Und was hatte es mit jenem Amulett auf sich, das die friedlichen Hügelswerge zum Sturm auf die erzzwergische Binge Koschim veranlaßte (siehe AB 73)? Einzig der Weitsicht des Priesters und der Klugheit von Vogt Nirwulf Sohn des Negromon ist es zuzuschreiben, daß die wahre Natur beider Gegenstände erkannt wurde: Denn sowohl Lanze als auch Amulett sind Artefakte aus der Schlacht am Stillen Grund,

und ihr Segen und Fluch wirken noch nach Jahrhunderten auf Ambros' Nachfahren fort.

Mit einem großen Aufgebot von Priestern der Flammenden und Erz-Kirche reisten Ibralosch und Nirwulf zu der Walstatt. Unterwegs schlossen sich ihnen Hunderte von Frommen und Gläubigen an, denn wie eine Lawine die Hänge herabfegt, ging die Kunde über die Ereignisse von Angbar und Koschim durch das Hügelland. Und als man sich im Morgengrauen des Sankt-Simia-Tages auf den noch vom Schnee bedeckten Auen südlich des Angbarers Sees versammelte, trafen weitere Gäste ein: Bergkönig Arombolosch persönlich, hinzu Gesandte aus Koschim und selbst aus dem fernen Xorlosch, so daß die Drei Völker vereint dem beiwohnten, was nun folgte. In einer denkwürdigen Zeremonie und Feuermesse gelang es Meister Ibralosch, das unheilbringende Amulett und die heilige Lanze zu vernichten. Doch in diesem Augenblick wurde die Erde erschüttert, als schlug Ingerimm mit seinem Hammer Malmar gegen ihre Grundfeste. Und überall auf dem Felde züngelten Flammen empor: "Die Seelenfeuer von aberhundert Toten", raunte die kleine Schar der Geoden.

Inmitten des Platzes aber loderten zwei gewaltige Feuer im heftigen Kampf miteinander – und keiner der Gläubigen zweifelte daran, daß es sich hier um die Seelen Zulipans und Ambros' handeln mußte, die nochmals ihren Kampf wiederholten und sich dann – erlöst wie alle ihre tausend Mitstreiter – in Rauch auflösten. Auch die

Artefakte waren in Ibraloschs Händen verschwunden. Einzig ein Funken war zurückgeblieben von dem Flammenmeer, und eine junge Novizin fing ihn mit ihrer Weihelampe auf.

War dies des Wundersamen schon mehr, als alle fassen konnten, wirkte Allväterchens mächtige Hand noch weiter: Im Scheine dieser nunmehr vom Geiste des Ambros beseelten Lampe traten die Gesandten der Zwergenvölker in die Mitte und schworen im Zeichen ihres einstigen Hochkönigs ewigen Frieden untereinander. Da aber holte der Xorloscher Abgesandte die Geoden, die ferne standen, herbei. Und sie kreuzten ihre magischen Sichel mit dem Ritualhammer Meister Ibraloschs und der Kampfaxt des Albrax zu Bund und Schwur. Denn wie der einstige Heldenkönig Geweihte, Geoden und Krieger gleichermaßen im Streite gegen Borbarad vereint hatte, so taten es seine Urenkel nun auch. Noch in der gleichen Nacht zeichneten die ersten Freiwilligen die Runen R-A (Rogmarok Angroch) mit Ruß auf ihre Schilde und Stirnen, und zogen gen Angbar, um mit dem Aufgebot des Fürsten Blasius von Kosch gemeinsam gen Tobrien zu ziehen. Nicht lange darauf folgten ihnen Albrax mit den eilends ausgehobenen Heerscharen der Stämme, und in seinem Gefolge reiste auch, geschützt von einem Dutzend grimmbärtiger Veteranen in Eisen und Stahl und der einfachen Laterne der Novizin, ein Funken vom Seelenfeuer Ambros'.

Kai Rohlinger/ Fiete Stegers

Zulipan von Punin (444 v.H. bis 385 v.H.):

Als Schüler des Dämonenmeisters erlangte Zulipan ebensolche unvorstellbare Macht wie Verderbtheit. Als er 420 v.H. an die altherwürdige Academia zu Punin zurückkehrte, war aus dem schüchternen Scholaren ein derart beeindruckender Mann geworden, daß er (vom mysteriösen Tod des damaligen Akademieleiters begünstigt) schon nach einem Jahr zum Archemagus der Akademie ausgerufen wurde. Nun standen dem Schwarzmagus ungeahnte Forschungsmöglichkeiten offen, die er nicht zuletzt dafür nutzte, seinem ehrgeizigen Ziel näherzukommen – der Erforschung und Überwindung der zwergischen Magieresistenz. Unzählige Angroschim wurden in den dunklen Kellern der Akademie zu Tode ge-

foltert. Ein hoher Blutzoll, der sich letztlich für Zulipan offenbar als erfolgreich erwies, gelang es ihm doch (unter anderem?) ein mächtiges Artefakt zu erschaffen, das in der Lage war, den Haß, die Wut und den Kampfesrausch, der in den Zwergen brennt, auf magische Art zu entfachen. Mit diesem verfluchten Amulett gelang es ihm, unzählige Zwergensippen (darunter die bis heute verstoßenen Brakarosch) unter seinen Willen zu zwingen, mit denen er gegen jenen Gegner zog, der ihm als einziger in den Magierkriegen die Stirn bot und auch danach noch gefährlich werden konnte – Ambros von Kosch.

Martin Lorber

Mitstreiter gesucht

Robert Laubenthal, Tel. & Fax: 030/88553825 oder laubenthal@berlin.snauf.de – (Recht) erfahrener und (recht) guter Meister gesucht! Wir sind eine große Spielgruppe (bunt gemixt) und wollen uns wirklich 'mal Mühe geben! (mind. 15 Jahre, Raum Berlin)

Hilfe!

Nach unfreiwilligem Umzug suche ich (22 J., Spieler/Meister) neue DSA-Gruppe (auch andere Rollenspiele) im Bereich Eckernförde, Schleswig, Rendsburg, Kiel. Bitte meldet Euch bei: **Stefan Beutler, Geschw.-Scholl-Str. 115, 24340 Eckernförde**.

Ich (14 Jahre) suche unerfahrene Abenteurer/ Abenteurerinnen (13-15 J.), die Lust haben, sich einen neuen Helden zu erschaffen und eine Spielrunde zu gründen. Meldet Euch bei: **Christian Nehls, Im Winkel 5, 24576 Weddelbrook, Tel. 0418929203**

Kreis Pinneberg & DSA?

Keine unvereinbaren Gegensätze, so hoffe ich. Falls es im Kreis (oder in der Umgebung) Spieler gibt (möglichst über 20 Jahre), die Rollenspiel nicht mit Hack & Slay gleichsetzen und gerne CHARAKTERE statt zweihänderschwingenden Kampfmaschinen oder allesvernichtenden Kampfmagiem spielen möchten, so möge man (oder frau) sich zwecks Neuaufbau einer Gruppe melden bei: **Lorenz Mohr, Kielöhr 6a, 25337 Elmshorn, Tel. 0421/438933**

Einsamer 17-jähriger DSA-Spieler sucht RSP-Runde im Landkreis Aurich und Umgebung. Ich habe 3 1/2 Jahre Spielerfahrung. Meldet Euch bei: **Jens Erdmann, Thünerweg 55, 26532 Großheide**

Dringend Mitstreiter gesucht!

Ein Magier der 7. St. und ein Hexerselbiger Stufe suchen Anschlag auf eine DSA-Gruppe im Raum Bückeburg-Hamel. Meldet Euch bei: **Malte + Marten de Terra, Neelhofsiedlung 24a, 31737 Rinteln, Tel. 05751/5150 oder Michael.deTerra@t-online.de**.

Ich (16) suche im Raum Langenfeld, Düsseldorf, Monheim und Baumberg eine Gruppe, die einen unerfahrenen Spieler gebrauchen kann. Mein Held ist ein Thorwaler, der nur durch Soloabenteuer in die 6. Stufe aufgestiegen ist. **Benjamin von der Heide, Poststr. 38c, 40764 Langenfeld, Tel. 02173/13000**

Den Zwölfen zum Gruß!

2 DSA-Spieler im Raum Duisburg (14-15 J.) suchen Anschlag auf eine Heldengruppe etwa gleichen Alters. Ihr müßt nicht sehr viel Spielerfahrung haben. Wir legen Wert auf stimungs- volles Rollenspiel und haben schon etliche Helden, vom 1-stufigen Moha bis zum 21-stufigen Magier, gespielt. Außerdem verfügen wir über sehr viel Spielmaterial. Also meldet Euch bei: **Felix Brause, Gustav-Freytagstr. 32, 47057 Duisburg**.

Kirche und Rollenspiel vertragen sich nicht?

Wer sagt das?! Theologiestudent (19 J.) sucht erfahrene und begeisterte Rollenspieler aus Münster, die ihn mit in ihre Gruppe aufnehmen würden. Ich selbst habe 90% Meistererfahrung, die restlichen 10% verschlang mein Held Wassilij (Magier). Wer's mal mit mir versuchen will, mag sich unter **Christian Fitzke, Collegium Borromaeum, Domplatz 8, 48143 Münster** oder telefonisch unter 0251/4189323 melden!

Den Zwölfen zum Gruß (...*Rahja* voran?) Die

A.A.) Abenteurergruppe (5 Männer - 18/19 J.) aus dem Raum Euskirchen suchen MitstreiterInnen zwischen 17 u. 20 J. zur Verschönerung unserer Gruppe. Bitte meldet Euch nur, wenn Ihr

Lust habt, DSA ernsthaft zu spielen, auch im Ernst kann man Spaß haben! Meldet Euch bei **Daniele Nettersheim, Kentstr. 13, 53902 Bad Münstereifel**. Foto wäre nett!

Raum AZ,MZ,WO,WI

Sorana Daske, Rondra-Geweihte zu Arivor, nach schwerer Krankheit wieder als geheilt aus dem Kloster entlassen, sucht das Abenteuer, um ihrer Herrin zu dienen. Bin geübt im Umgang mit Zweihänder und habe so maches noch drauf. Melden unter Tel. 06731-44148 oder E-Mail unter **RONDRA@aol.com**.

Dringend Anschlag auf eine Heldengruppe gesucht!

18 Jahre alte leidenschaftliche Spielerin, mit ca. 3-jähriger Erfahrung, sucht eine Heldengruppe, egal welches Alters, im Großraum Stuttgart/ Nagold/Tübingen. **Sonja Hänisch, Grabenstr. 21, 71126 Gäufelden, Tel. 07031/72347**

Restrollenspielgruppe (3 Spieler) im Raum Heilbronn sucht Mitspieler/innen für regelmäßiges Rollenspiel. Wir sind zwischen 17 u. 21 J., alt. Etwas Meistererfahrung und reichlich DSA-Material ist vorhanden. Wir würden uns auch zu einem anderen System überreden lassen. Erfahrene und unerfahrene Spieler sind willkommen (ab 17 J.) **Hans-Peter Schöni, Münchener Str. 127, 74078 Heilbronn, Tel. 07131/483313**

Wir, zwei begeisterte Spieler (16 u. 17 J.), suchen Gleichgesinnte zwecks Bildung einer ständigen Gruppe im Großraum Karlsruhe. Interessenten schreiben bitte an: **Christian Götz, Kellergasse 7a, 76356 Weingarten**

DSA-begeisterte Gruppe sucht für regelmäßiges Rollenspiel im Horasreich (vielleicht auch bald in Gartien?) RSP-Freaks zwischen 15 u. 17 im Raum Karlsruhe/Bruchsal, die v.a. am Spielen eines Charakters und weniger an einer epischen Handlung Freude haben. Kenntnisse der Box

"Fürsten, Händler, Intriganten" wären schön, ließen sich aber auch nachholen. Meldet Euch bei **Simon Cubelic, Tel. 07251/68970**

Abenteurer zu Hilfe!

Ich (männl., 19J.), ein erfahrener Rollenspieler, der Wert auf gutes Rollenspiel legt, sucht zweifelhaft nach einer Heldengruppe, die noch einen Platz frei hat. Ihr solltet nicht älter als 110 sein und im Raum München existieren. Den Belunker-Reiter sendet bitte an: **Domenico Ciccica, Reschreiterstr. 13, 80993 München, Tel.: 089 3138750** oder per Datenlimbus an **D.Ciccica@colitec.de**

Aleingelassener Magier sucht neue DSA-Gruppe in Augsburg oder München. Wenn ihr mehr Wert auf gutes Rollenspiel als auf Würfelkämpfe legt und auch schon ein bißchen älter (25 aufwärts) seid, dann meldet Euch bitte bei: **Annette Mößbauer, Tel. 0821/666433** Danke!

Mitstreiter/innen für eine Helden (ein Jäger, ein Söldner, ein Auell und eine Amazone) und mich (Meister) aus dem Raum Nürnberg und südliche Region (Roth/Hilpoltstein) gesucht. Wenn Ihr dazu ab 18 J. alt seid, meldet Euch bei: **Robert Arlt, Brunhildstr. 8, 91161 Hilpoltstein**.

Ich suche Mitspieler im Raum Gunzenhausen/ Lichtenau im Alter von 12-14 Jahren. Bei Interesse wendet euch bitte an: **Ralf Sichert, e-Mail: Sichert.Arbeitsschutz@t-online.de** oder Tel.: 09871/656707. Telefonisch bin ich aber schwer zu erreichen!

Thomas Stauffer, Alpenquai 44, CH-6005 Luzern, Tel. 004141/3606089 (abends) Wir (ca. 16-18 J.) suchen einen erfahrenen SL (ab 16 J.) aus dem Raum Luzern/Schweiz, der mit uns die 7-Gezeichneten-Kampagne (o. auch andere Abenteuer) spielen würde und genügend Zeit hat.

Auf zum Turniere

Allen Turnieren ist gemein, daß die Kombattanten dem Veranstalter eine Kopie ihres Heldenbogens zukommen lassen sollten, eine Kurzbeschreibung ihres Charakters und eine Liste d. Disziplinen, an denen sie gerne teilnehmen würden. Was darüber hinaus an Unterlagen und Entgelt gefordert ist, bitte den untenstehenden Anzeigentexten entnehmen! Turniere, die irdische Sachpreise "verlosen", werden nicht veröffentlicht.

1. Festspielwoche zu Briskengrund: Eilt herbei, tapfere Recken und weise Magier! Übt Eure Geschicke und meßt Eure Kräfte in folgenden Disziplinen: Kampf mit Schwert, Zweihänder, Axt, Beil, Bogen, Armbrust, Wurfmesser, Speer, waffenloser Kampf: Hruzzat, Boxen, Ringen. Am letzten Turniertag wird die Königsdiziplin, das Lanzenreiten, ausgetragen. Daneben findet ein Magiewettbewerb statt (Natürlich sind Magier auch zu anderen Wettbewerben herzlich eingeladen). Zu gewinnen gibt es für jeden Teilnehmer AP und für die Höher-plazierten Pokale, Dukaten und Tiere. Zudem gibt es für jeden Streiter einen Turnierbericht mit Siegerliste. Schickt einfach einen adressierten, ausreichend frankierten DIN A4 oder A5-Rückumschlag an: **Sebastian Temme, Os-nabrücker Str. 44, 33829 Borgholzhausen**.

12-tägiges Turnier im neugegründeten Dorf Gjolmar! Die Recken messen sich mit Schwert, Zweihänder, Armbrust, im Waffenlosen Kampf, Lanzenreiten, Schwimmen und Klettern. Für

jeden Teilnehmer gibt es Urkunden und Teilnehmerlisten.

Es gibt für die ersten Fünf hohe Geldgewinne, und für den Erstplatzierten eine Waffe nach Wahl (Wunsch mitangeben!) An die irdische Turnierleitung DM 5,- für den ersten Helden einsenden + DM 1,- für jeden weiteren. Bitte schickt Eure Helden bis spätestens 5 Wo nach Erhalt d. AB an: **Jens Olaf Hanekrad, Mittelweg 15, 25795 Weddingstedt**

1. Öffentliches Madama-Turnier zu Angbar, zu Ehren des verschollenen Kriegers Weralus von Javan: Speerwurf, Armbrust, Bogen, Schwertkampf (ein- u. zweihändig), Axt- u. Stabkampf, Angeln, Tauchen, Schwimmen, Bootfahren, drei Tage Überleben in freier Natur, eine Treibjagd. Anmeldegebühr DM 3,-, Gruppen ab 3 Personen zahlen die Hälfte. Für Teilnehmer, die das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet haben, kostenlos.

Doch ist die Teilnahme nicht ohne Risiken, denn in manchen der genannten Disziplinen gibt es keine Regeln. Außerdem soll jeder Kämpfer ein Geschenk für die Familie des verschollenen Kempen mitbringen. Als Lohn winken eine gehörige Orgie am Ende des Turniers, außerdem: Ehre, ein Pferd, ein Adelstitel, ein Stück Land, AP, bare Münze und ein Turnierbericht (nur, wenn Rückporto vorhanden). Teilnahme bis 4 Wo nach Erhalt d. AB. **Jens Kerkhoff, Berliner Str. 47, 59368 Werne**

1. Schwertturnier zum F.F. Berg: Axt-, Schwert- u. Zweihänderkampf, Boote Fahren, Dichten. Den Siegern winken neben Ruhm und Ehre auch reichlich Dukaten und AP. DM 5,- für den ersten Helden, jeder weitere kostenlos. Jeder Teilnehmer erhält eine Teilnehmerliste und einen Turnierbericht. Schickt Eure

Unterlagen bis 4 Wochen nach Erhalt d. AB an: **Roman Hichl, Julius-Brecht-Str. 8, 60433 Frankfurt**.

4. Schwertkampfturnier zu Arivor! Der Arivorer Ardarienorden der Leuin ruft zu ehrenhaftem Zweikampfe aus (Schwert, Zweihänder, Lanze, Axt, waffenloser Kampf, Freistil). Zum ersten Mal stehen jedoch auch gänzlich unordrianische Disziplinen auf der Wettkampfliste (Großer Bardenwettkampf, kombiniertes Zauber- u. Alchimistenwettbewerb), DM 6,- für den ersten Helden, DM 2,- für den zweiten, DM 1,- für jeden weiteren. Es locken Dukaten, Erfahrung und Ruhm und ein ca. 40 S. starker Turnierbericht. Also schickt Eure Helden bis zum 27.12.98 nach Arivor - oder besser an die irdische Adresse: **Christoph Baumann, Holbeinweg 34, 47228 Duisburg, Tel. 02065/80812** Für den Zauber- u. Alchimistenwettbewerb gilt: Es müssen jeweils 2 Zauber sowie 2 Tränke dem Publikum und den anwesenden Gelehrten vorgeführt werden. Bitte in der Heldendarstellung entsprechend auswählen!

2. Turnier zu Eschenbrück: Schwert, Zweihänder, Axt, Lanzenreiten, Ringkampf, Bogen- u. Armbrustschießen. Wer Interesse hat, sich AP, Dukaten sowie eine Urkunde (für jeden Spieler!) zu verdienen, schickt bitte seine Unterlagen samt DM 4,- (bar, pro Held) bis zu 3 Wo n. Erhalt d. AB an: **Christian Lappas, Engerweg 11, 65375 Oe-Winkel**.

Anlässlich der Schließung des Traviabundes zwischen Magus Damiano von Endraval und Adepta Kyra Lonnert findet bei seiner Villa westlich von Greifenfurt ein großes **Turnier für alle von Mada gesegneten Personen** statt. Dank eines Artefaktes, das die N'Churr-Globule

der Leviatanim nachahmt, ist ein Zauberduell möglich, ohne daß jemand wirklich zu Schaden käme. Außerdem finden Wettkämpfe mit freier Waffenwahl, in Alchimie, Pflanzenkunde, Magie-kunde, Inrah und Berechnung von Sternkonstellationen statt. Für das leibliche Wohlergehen der Teilnehmer wird gesorgt. Wertvolle Preise und AP sind zu erkämpfen. Ausführlichen Turnierbericht für 5,- DM. Anmeldung bis 5 Wochen nach Erhalt des AB an: **Josaphat Niebler, Karl-Rolle-Str. 91/3, 84307 Eggenfelden**.

An die Freunde des Sturmbanners und alle, die mit uns das Überleben feiern wollen!

Anlässlich des 1. Jahrestages unserer Rückkehr von Maraskan feiern wir am 23. Rahja 28 Hal unser Überleben mit einem Turnier in Gräflich Espen.

Wer sich im Zweikampf, Boxen, Ringen, Beilwerfen, Bogenschießen, dem Söldner-Dreikampf, in Söldner-Spielen, dem Zechen, Baumstammwerfen, Singen, Musizieren, der Gaukelei und der Akrobatik messen möchte, der fordere das Anmeldeformular innerhalb von 2 Wochen nach Erhalt des Boten an. Das gibt es gegen: DM 1,10 RP bei **Kai Frank, Kreuzweg 15, 74731 Waldürn**. Die Veranstalter des 1. u. 2. Bodital-Turniers freuen sich auf alle Freunde!

An den Veranstalter des Dritten Hadgilschen Turniers (du weißt schon wer gemeint ist!)

Dein Einsendeschluß war im MA!!!! Meinst du nicht, du könntest dich jetzt mal melden?? Andere Turnierveranstalter dürfen sich ruhig auch angesprochen fühlen! Im Voraus kassieren und dann nicht antworten ist ziemlich *****, finde ich. (Kein Kommentar. Die Red.)

Im folgenden Szenario sollen die Helden Licht in die Wirren im Königreich Andergast bringen.
Selbstverständlich handelt es sich im folgenden um reine **Meisterinformationen** !!!

Der Intrige letzter Teil

Ein Kurz-Szenario für Helden der 2. bis 6. Stufe
von Heike Kamaris

Das rätselhafte Sterben am Andergaster Hof hat zwei Drahtzieher: den Hofmagus und Wehrmeister Asmodeos und seine Marionette, Prinz Wenzeslaus.

Denn Asmodeos, der uneheliche Halbbruder König Wendolyns, war als Bastard so hoch wie nur möglich aufgestiegen und strebte doch immer nach der ganzen Herrschaft, wenn nicht offen, dann aus den Hintergrund. Daher beschäftigte er sich stetig mehr mit Dämonologie und den Zaubern des Dämonenmeisters und schloß schließlich einen Pakt mit Lolgramoth, nicht aus Gläubigkeit, sondern um der Vorteile willen – und der Verlust von familiärem Glück erschien ihm als lächerlich geringer Preis.

Während sich der ältere, recht friedliebende Prinz Wendolyn als immun gegen die Einflüsterungen Asmodeos' erwies, ließ sich der neidische zweite Bruder Wenzeslaus leicht manipulieren und zum Borbaradianismus verführen.

Nach der arrangierten Verbannung vom Hofe und der Ermordung von Prinz Wendolyn erklärte Asmodeos im Namen des Königs den

Nostrianern den Krieg; um die unwilligen Graumagier des Kampfseminars am Eingreifen zu hindern, schuf er ein Artefakt, das sie am Zaubern hindern sollte, so daß die Kampfmagier am Ende ihrer Kräfte sind und in die weiteren Ereignisse nicht aktiv eingreifen können.

Die Ermordung des alten Königs Wendolyn durch den ungeduldierten Kronprinzen hat Asmodeos ebensowenig vorausgesehen wie die Vergiftung der örtlichen Praisogeweihten, dennoch glaubt er fest daran, seinen Neffen unter Kontrolle zu haben, und beeilte sich, ihn zum neuen König zu krönen.

Asmodeos, der nun in allem, außer dem Titel, der Andergaster Machthaber war, brachte seinen Neffen dazu, mit dem Dämonenmeister um den Abschluß eines Bündnisses zu feilschen, das Andergast die Macht über Nostria, das Svellmland und die "Schätze des Orklandes" geben soll.

Dies ist der Punkt, an dem die Helden ins Spiel kommen – und diesmal haben sie die Möglichkeit, eine weitere Ausbreitung der Schwarzen Lande schon im Keim zu ersticken.

Die Aufgabe

Es kommen für die Anwerbung der Helden verschiedene Auftraggeber in Frage:

Zum einen können die Helden den Auftrag vom Orden der Grauen Stäbe erhalten, der sich vor allem um die Interessen der bedrängten grauen Akademie Andergast sorgt. Leider sind derzeit alle verfügbaren Einheiten im Raum Rashdul eingesetzt oder in Tobrien/Darpatien gebunden, so daß für diese scheinbar kleinere Aufgabe auf Ordensfremde zurückgegriffen werden muß. Erteilt wird der Auftrag dann entweder, je nach vorherigem Aufenthaltsort der Gruppe, in der Ordensburg in Lowangen von Großmeister Hagen Gerion, einem jungen, aber kriegserfahrenen Kampfmagier, oder vom Garether Ordenshausleiter, Magister Falke, einem vornehmen Gildendiplomat mit Hang zu unkonventionellen Maßnahmen (weiteres in "Die Kaiserstadt Gareth", S.51). Zum anderen kann der KGIA an die Helden herantreten, um die Vorfälle schnell zu klären, ehe zu viel Schaden entstanden ist. Auch hier gilt, daß im Nordwesten derzeit keine eigenen Agenten einsetzbar sind.

Eine weitere Möglichkeit ist es auch, einen Auftraggeber zu verwenden, der bereits als Drahtzieher politischer Veränderungen eingeführt ist.

Der Auftrag lautet folgendermaßen: Kollegen des Auftraggebers haben einen Brief abgefangen, der von einem Agenten Borbarads befördert wurde. In dem Schreiben, das bereits magisch auf seine Echtheit überprüft wurde und das sich offensichtlich auf einen früheren Briefwechsel bezieht, bietet der neue Andergaster König dem Dämonenmeister den Abschluß eines Bündnisses an, wenn ihm dieser bei der Unterwerfung und Annexion Nostrias und dann des Svelltlandes hilft. Weiterhin weist der neue König darauf hin, daß von der Akademie zwar keine Hilfe, aber wohl auch kein Widerstand mehr zu erwarten sei, da man einen Weg zur Beseitigung dieses Problems gefunden habe.

Die Mission der Helden besteht nun darin, nach Andergast zu reisen und dort die Situation zu erkunden, herauszufinden, warum die Akademie nicht eingreifen will oder kann und möglichst wieder geordnete Verhältnisse herzustellen. Die Belohnung sollte dem entsprechen, was in Ihrer Runde für einen derartigen Auftrag angemessen erscheint.

Die Anreize

Es gibt verschieden Ausgangspunkte für die Reise nach Andergast, für deren Verlauf Sie sich an Begegnungen aus Drachen, Greifen, Schwarzer Lotus orientieren können. Auf alle Fälle werden die Helden während ihrer Reise sowohl in Nostria wie auch in Andergast ständig auf Werber stoßen, die Söldner für die jeweilige Seite anwerben. Als Belohnung wird jeweils ein Handgeld von drei Silberstücken und Plündergut oder bei den Andergastern zwei Silberstücke und Ländereien geboten. Je nachdem, welche Route die Helden nehmen, kommen sie durch einen der folgenden Orte:

Joborn

Das kleine, etwas mehr als achthundert Seelen zählende Grenzstädtchen ist der stetige Zankapfel zwischen Andergast und Nostria. Auf der nostrischen Seite des Ingvall gelegen, ist es über eine mehrfach ausgebesserte Holzbrücke mit dem Andergaster Ufer verbunden. Im Süden der Stadt liegt eine kleine Garnison, über der das nostrische Banner flattert. Aufgrund der Kriegserklärung ist man hier in erhöhter Alarmbereitschaft. Die einzigen Tempel sind

ein kleiner Wehrtempel von Travia und Peraine sowie ein gerade im Bau befindlicher Rahjatempel. Das einzig erwähnenswerte Gasthaus mit Übernachtungsmöglichkeiten ist *Haus Joborn*, wo das Essen zwar schlicht, aber die Betten sauber sind. Das Passieren der Grenze sollte eher ein Beispiel für närrische Kontrollen als wirklich mühsam oder gar gefährlich sein, und ein paar Dukaten (hier ein echtes Vermögen) helfen an allen Grenzposten vorbei.

Teschkal

Der am Rand der Messergrassteppe gelegene Ort hat etwa 900 Einwohner und das königliche Gestüt. Hier werden die berühmten Teshkaler gezüchtet. Der greise Rittmeister Pervan von Andergast ist stets froh, neue Gesichter zu sehen, und wird sich den Helden für Neuigkeiten aus der Fremde durchaus als Quartiergeber zur Verfügung stellen. Auch hier sind Werber anzutreffen, die, wenn die Helden sich nicht einschreiben wollen, recht neugierig sind, was die Helden denn sonst nach Andergast treibt. Die Bevölkerung glaubt nicht recht daran, daß die Nostrianer hinter allem stehen, und ein besonders mutiger erzählt eine Anekdote, wie der

– Kurzszenario –

Der Intrige letzter Teil

heutige König einst als Prinz zu Gast im Gestüt war und mehrere Pferde aus einer Laune heraus zuschanden geritten hat.

Albumin

Der Ort mit seinen 680 Einwohnern ist ein verschlafenes Nest. Die Helden können hier durchaus eine Unterkunft für die Nacht bekommen und normalen Reiseproviant auffrischen, aber von Umstürzen oder dergleichen hat man hier weder etwas gehört, noch verspürt man den Drang, gegen die göttergegebene Ordnung aufzubegehren. Der gute König Wenzeslaus wird es schon richtig machen und die Nostriener für den Frevel bestrafen.

Stadt Andergast

Der Zugang zur Stadt Andergast ist derzeit normalerweise über zwei Tore möglich, wobei die Wachen am **Andrator** (2) nur Personen durchlassen, die ihnen bekannt sind oder über einen Bürgen verfügen. Wenn auf die Helden beides nicht zutrifft, werden sie zum **Ingvator** geschickt. Natürlich sind auch diese Wachen bestechlich. Wenn sich die Helden dem **Ingvator** (1) nähern, müssen sie durch eine drei Schritt breite Gasse schreiten, die zu beiden Seiten von ummauerten Plätzen begrenzt wird. Auf der rechten Seite befinden sich ein Söldnerlager und Exerzierplätze, auf der linken zusätzlich eine kleine Wehrburg, die derzeitige Residenz des Wehrmeisters, in der er auch seine Schergen um sich schart.

Vor der Brücke stehen zwei Wachposten der Andergaster Armee. Am einfachsten dürfte es den Helden fallen, sich als Söldner auszugeben, dann werden sie zum **Zeughaus** geschickt, um sich anzumelden. Andere Behauptungen müssen Sie nach ihrer Glaubwürdigkeit bewerten. Die eigentliche Brücke ist aus Steineichenholz und führt in der Mitte durch ein weiteres Wachtor auf einer kleinen **Ingvaininsel**. Da noch

nicht unmittelbar Krieg herrscht, werden die Helden vermutlich einfach durchgewinkt. Das gleiche gilt für das Wachtor am Ende der Brücke am Stadteingang.

Andergast hat etwa 5.850 Einwohner und ist damit die größte Stadt der Umgebung. Die Helden sind vermutlich anderes gewohnt als eine derartige Hauptstadt: In der Luft liegt ständig der Geruch von Holzfeuern, die Straßen sind ungepflastert und selbst Trittstellen aus Steineichenholz sind ein seltener Luxus. Es ist unmöglich, einen Schritt zu gehen, ohne bis zu den Knöcheln im Dreck einzusinken, zeitweise sinkt man auch bis zu den Knien ein. Überall in der Stadt wimmelt es von Schweinen: Die Eichelmast ist ein derartig wichtiger Bestandteil der Andergaster Wirtschaft, daß sich auch viele Städter Schweine halten. Die meisten Häuser sind Fachwerkhäuser mit überkragenden Obergeschossen, die zum Teil nur durch dazwischengeklemmte Eichenbalken daran gehindert werden, über der Gasse gegeneinander zu stoßen, wobei es aber auch zahlreiche Gassen gibt, wo dies bereits geschehen ist und die

sich nun als düstere Tunnel präsentieren. Bemerkenswerte Gebäude sind die **Akademie** (3), das **Zeughaus** (4) und das **Königsschloß** (5). Es gibt ferner **Tempel der Tsa** (6), des **Ingerimm** (7), der **Peraine** (8), der **Travia** (9), der **Rondra** (10) und des **Praios** (11). Die Tempel sind eher klein, der Praiostempel nach dem 'Unfalltod' der Geweihten nur noch von zwei Tempeldienern besetzt.

In der Stadt herrscht eine recht ablehnende geradezu bittere Stimmung gegen den neuen Monarchen. Die Andergaster sind wohl kriegsmüde und der übertriebenen Hetztiraden gegen Nostria überdrüssig. Die erhöhten Abgaben zur Finanzierung der Söldner tragen dazu auch in nicht geringem Maße bei.

Kampfsseminar Andergast

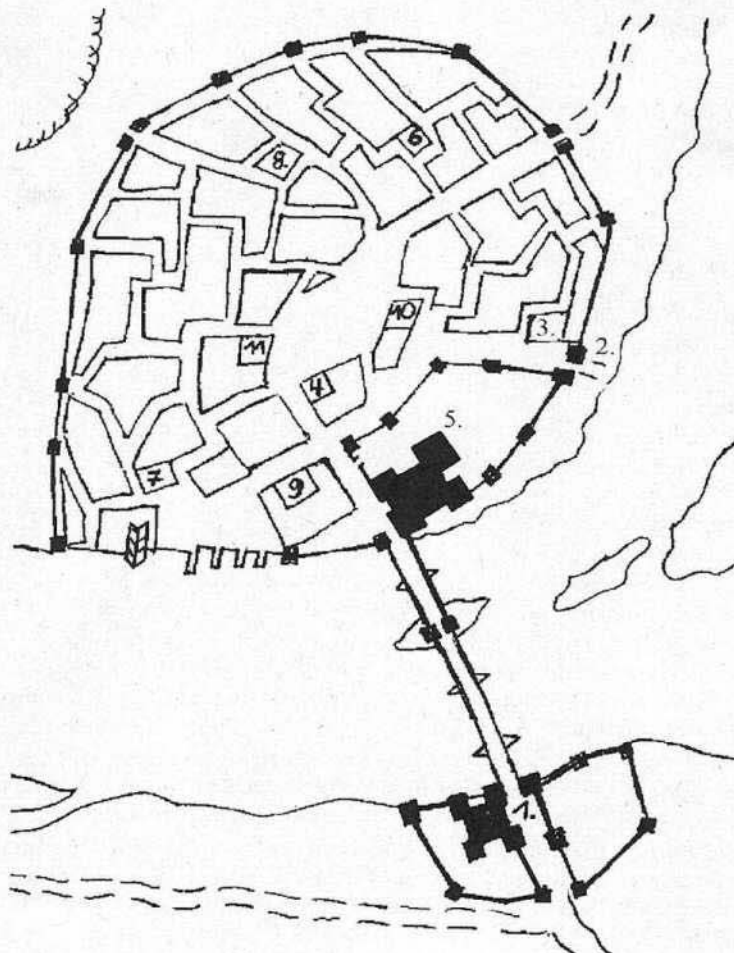
Eine drei Schritt hohe steinerne Mauer mit Eisenkrone umgibt das zweistöckige Steingebäude. Der einzige Zugang ist ein schmiedeeisernes Tor, das rechts und links von einem Wachhäuschen flankiert wird. Zwei Gardisten im königlichen Wappenrock bewachen

den Eingang. Die Gardisten sind mit einfallsreichen Tricks relativ leicht abzulenken.

Links neben dem Eingang zeigt eine Tafel das Akademiesiegel, ein Pentagramm mit zwei gekreuzten Stäben und einer Eichel dazwischen. Darunter steht in patinierten Kupferbuchstaben *Königliche Andergastische Lehranstalt des Arkanen Kampfes zum Trutze wider Nostria*. Auf der Innenseite des Hofes zeigt die Mauer deutliche Brandspuren, anscheinend üben die angehenden Magier hier ihre Flammenlanzen. Zahlreiche Holzgerüste dienen offensichtlich der Leibesertüchtigung. Neben einigen kleineren Nebengebäuden, die wohl Latrinen und Schlafbaracken enthalten, führt eine kurze Treppe zur Tür des Hauptgebäudes. Der Eingang der Akademie besteht aus einer kleinen Halle, von der einige Türen zum Personaltrakt und Speisesaal sowie Unterrichtsräumen abgehen. An den Wänden der sehr schlicht eingerichteten Akademie hängen Bilder ehemaliger Spektabilitäten und berühmter Abgänger der Akademie. Eine Treppe führt in den Keller, wo sich Arrestzellen, die Krankenstation und Lagerräume befinden. Eine weitere Treppe führt nach oben. Hier befinden sich neben der Bibliothek und den Wohnräumen der Lehrmeister auch die Räumlichkeiten ihrer Spektabilität. An den Wänden des Empfangszimmers befinden sich Bücherregale, aber auch zahlreiche Gegenstände zur Disziplinierung aufsässiger Schüler. Dominiert wird der Raum aber von einem großen Schreibtisch, hinter dem Ihre Spektabilität regelrecht thront, was gewiß ebenfalls zur Einschüchterung von Missstägern beiträgt.

Die Helden werden allerdings von der Spektabilität sehr herzlich empfangen. Aljawa Walsareffnaja ist eine sehr bemerkenswert aussehende Frau. Die Tochter einer Elfe und eines Norbarden hat die kurzen, blauschwarzen Haare und dunkle Haut des Vaters und die Ohren und Alterslosigkeit der Mutter geerbt. Magistra Walsareffnaja spricht mit einem leichten norbadischen Akzent. Wie alle Bewohner der Akademie hat sie zur Zeit dunkle Ringe unter den Augen, deutliche Zeichen des Schlafmangels.

Der abgefangene Brief verwun-



dert sie nicht allzu sehr, sie hatte ihren Vorgänger schon länger im Verdacht, sich mit dunklen Mächten zu beschäftigen, eventuell wird sie ein paar Andeutungen machen, daß er wegen entsprechender Gerüchte den Akademievorsitz niederlegte, ehe die Graue Gilde eine Untersuchung einleitete. Sie wird den Helden berichten, daß die Akademie keinen Krieg mehr wünsche, weil man im Geiste der Grauen Gilde endlich forschen und sich der Lehre widmen und nicht mehr nur dem Willen des Königs gehorchen wolle. Das von Asmodeos angedrohte gewaltsame Vorgehen ist zwar bis jetzt ausgeblieben, wenn man von den Wachposten vor der Akademie absieht. Seit einiger Zeit hören allerdings alle magiebegabten Bewohner der Akademie unaufhörlich eine gräßliche Musik; diese Töne lassen sie kaum schlafen, geschweige denn sich auf Zauber konzentrieren oder astrale Kräfte regenerieren.

Magistra Walsareffnaja wird die Helden bitten, sich um den Ursprung dieser Musik zu kümmern und sie nach Möglichkeit zu beseitigen.

Das weitere Vorgehen

Es gilt auf jeden Fall, in die Burg einzudringen. Dazu gibt es verschiedene Wege: zum einen den offenen, z.B. über eine Audienz beim König. Zum anderen können Helden mit gutem *Gassenwissen* in Erfahrung bringen, daß es angeblich einen Geheimgang aus der Burg gibt, der im Keller der Schenke *Zum fetten Schinken* endet und sich der Aufwand für die Diebe nicht lohnt (das Verhältnis von gefährlichen Wachen zu transportablen Schätzen ist einfach zu ungünstig). In der Burg gilt es vor allem, die Harfe zu finden und zu zerstören, außerdem nach Möglichkeit den König zu finden und unschädlich zu machen.

Burg Andergast

Für mittelaventurische Verhältnisse ist Burg Andergast eine eher kleine Festung, für das arme Land allerdings ist sie eine der prächtigsten Wehranlagen überhaupt. Die Burg liegt im Südosten der Stadt am Zusammenfluß von Ingval und Andra und bewacht vor allem

die steinerne Brücke über den Ingval. Der älteste Teil ist der nordöstliche Turm, ein trutziges, fast schwarzes Bauwerk, das erst in späteren Jahren in die neu errichtete Burg eingegliedert wurde. Um die Beschreibung der Burg knapp zu halten, präsentieren wir nur einen Grundriß, der weitgehend für alle Stockwerke gilt – Ausnahmen werden im Text beschrieben.

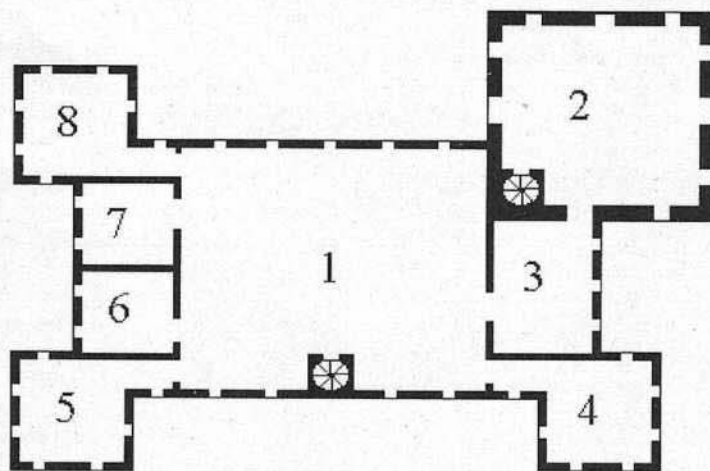
Kellergeschoß: 1) Vorräte, vor allem Lebensmittel für den Fall eine Belagerung; die Hälfte ist überaltert und verdorben. 2) Die königliche Gruft; in der Wand sind Nischen für 24 Königsmumien, in der Mitte des Raumes stehen steinerne Sarkophage für die sechs letzten Monarchen (In der leeren, unteren Nische im Nordosten endet/beginnt der Fluchtgang, der zur Wirtschaft *Zum Fetten Schinken* verläuft.). 3) Enthält den (mäßig gefüllten) Weinkeller. 4) und 5) sind nicht vorhanden. 6) und 7) sind Kerkerzellen, in denen derzeit vierzehn und sechzehn Gefangene zusammengepfercht sind. 8) enthält die Folterkammer mit Streckbank und Kohlenkessel.

Erdgeschoß: 1) Eingangshalle;

die Ratskammer mit Thron, langer Tafel und Plätzen für zwölf Ratsleute, an den Wänden hängen Karten mit den 'wahren Grenzen' Andergasts, der Truppenverteilung etc. 3) Der Kleine Thronsaal für den Empfang von weniger wichtigen Besuchern, hier stehen immer zwei Gardisten Wache. 4) Zimmer des Haushofmeisters. 5) Burgküche, in der fast immer sechs Küchenburschen und -mädchen arbeiten. 6) und 7) ein gemeinsamer Raum ohne Zwischenwand, offen zur Festhalle, der als 'Bühne' für fahrende Sänger oder Gaukler dient. 8) Schlafplätze für vier Diener und den Hofnarren

Zweiter Stock: 1) Größtenteils offen, wird von einer anderthalb Schritt breiten Galerie umlaufen. 2) Laboratorium des Asmodeos (früher die Schreibstube und das Archiv). 3) Asmodeos' Schlafgemach, derzeit leer. 4) Zimmer des Siegelmeisters. 5) Schreibstube der Reichsverwaltung. 6) Archiv. 7) und 8) Schlafgemächer der sechzehn Schreiber der Reichsverwaltung

Dritter Stock: 1) Die private Festhalle des Königs. 2) Des Königs



der Zugang liegt in der Nordwand und ist durch ein Fallgitter gesichert, dessen Winde sich ebenfalls hier befindet. 2) Schlaf- und Wohnraum für bis zu 30 Mann Burgwache, zu jeder Zeit von etwa zehn Schläfern benutzt. 3) Schlaf- und Wohnraum des Burghauptmanns. 4) Waffenkammer. 5) Schlafraum des Küchenmeisters. 6) und 7) Schlafkammern von 14 Dienstboten. 8) Wachstube mit vier bis sechs wachhabenden Soldaten.

Erster Stock: 1) Die große Festhalle, die auch für Gerichtssitzungen genutzt wird. 2) Die königliche

Wohngemach. 3) Wachstube mit vier Leibgardisten. 4) und 5) Turmzimmer für vornehme Gäste, derzeit leer. 6) Zimmer des Kammerherrn des Königs. 7) Kammer der Zofe der Königin, derzeit leer. 8) Kammer der Königin; derzeit leer. Die nördliche Mauer zwischen (2) und (8) ist hier deutlich dicker und verbirgt einen Geheimgang zwischen den Räumen des Königs und der Königin.

Vierter Stock: Hier oben liegen fast nur noch die Dächer der Burg (mitsamt zwei Taubenschlägen im Nordwesten und Südwesten), nur

– Kurzszenario –

Der Intrige letzter Teil

der Große Turm (2) besitzt hier einen vollständigen Raum, in dem das Schlafgemach des Königs untergebracht ist, komplett mit Doppelbett, Kamin und zahlreichen Truhen für Kleidung. In einer ist ein vielgelesenes Exemplar von *Barbarads Testament* verborgen.

Personen auf der Burg

- **König Wenzeslaus von Andergast**, ein häßlicher Mann Anfang Zwanzig, der zu Jähzorn und Grausamkeit neigt und fast nur Jasager um sich duldet; es ist jedoch zu erkennen (*Menschenkenntnis* oder *Heilkunde Seele*), daß man ihn gut von etwas überzeugen kann, wenn man ihm nur einredet, es sei seine Idee gewesen.

Nachdem er so lange seinem Vater nach dem Munde geredet hat, zieht er heute bei jeder Gelegenheit über ihn her. Der herrschsüchtige und für die Realität weitgehend blinde König sieht sich als großer Feldherr und Staatsmann, der Nostris und alle Nachbarländer unterwerfen und sich zum Kaiser aufschwingen wird. Fremdlinge behandelt er als Opportunisten, die seine Größe erkannt haben und sich ihm rechtzeitig anschließen wollen, dabei vergibt er gerne auch einmal Titel und Lehen, die er nicht hat und die ihn nichts kosten – auch dann, wenn sich die Fremden als Botschafter einer anderen Macht ausgeben. Wenzeslaus ist jedoch nicht wirklich dumm und wird solche Behauptungen nur von einem standesgemäß gekleideten Besucher mit Geleitbrief, Gastgeschenken und Gefolge akzeptieren, auf Schmeicheleien fällt er jedoch schnell herein.

Wenzeslaus hat insgeheim die Grundlagen der Borbaradianermagic erlernt, um sich als wirklich umfassender Meister aller Klassen zu fühlen, dabei ist er jedoch nicht über die Formeln *Eigne Ängste* (ZF: -5), *Panik überkomme ...* (ZF: -2), *Höllennein* (ZF: 2), *Brenne, toter Stoff* (ZF: 1) und *Herzschlagruhe* (ZF: -3) hinausgekommen, alles Zauber, die seiner grausamen

– Kurzszenario –

Der Intrige letzter Teil

Ader sehr entgegen kommen.

MU 13 KL 12 IN 10 CH 12 FF 12 GE 10 KK 12
AG 3 HA 5 RA 3 TA 1 NG 3 GG 6 JZ 8
ST 7 MR 5 LE 43 AT 14 PA 12 RS 3 TP 1W+4

● **Hofmagus und Wehrmeister Asmodeos Zornbold** ist knapp ein Schritt vier Spann groß und für einen Magus erstaunlich massig gebaut. Der unangenehm stechende Blick seiner grauen Augen scheint sein Gegenüber stets zu durchdringen, in Verbindung mit der Tatsache, daß noch nie jemand den Magister lächeln sah, reicht dies für gewöhnlich aus, die meisten Gespräche verstummen zu lassen, wenn er einen Raum betritt. Sein Name wird von den Abergläubischen nur hinter vorgehaltener Hand gewispert und mit Abwehrzeichen bedacht. Die Adergaster fürchten den für seine Brutalität und Willkür bekannten Asmodeos und gehen ihm nach Möglichkeit aus dem Weg. Als meisterlicher Kampfmagier und Dämonenpaktierer ist er entschieden so mächtig als direkter Kampfgegner der Helden, doch er ist auch sehr unstedt und daher immer seltener in seinen Räumen (und der Burg generell) anzutreffen. Daß sie für irgendwelche gewalttätigen Aktionen warten müssen, bis sich der Magister aus der Burg begeben hat, sollten die Helden (hoffentlich) schnell realisieren.

● **Burghauptmann Gasper von Albumin**, ein knorriger Veteran (Krieger, 12. Stufe), der hinter allem 'die Nostriacken' vermutet und den neuen König in allem unterstützt. Nicht einmal die Demonstration von Borbaradianerzaubern erkennt er als solche und zweifelt daher auch nicht an seinem Monarchen.

● **Haushofmeister Berman vom Andrafall**, ein getreuer Freund des alten Königs, der dem neuen Herrn bereits mißtraut, scharfäugig, aber feige.

● **Kammerherrin Widja Gessnatter**, eine alte, kampfunerfahrene Amme, die "dem jungen Herrn" keine Schlechtigkeit zu-

traut.

● **Siegelmeisterin Swinhild von Teshkal**, die recht verstaubte Oberschreiberin des Königs, die den rüden Wenzeslaus und seinen arroganten Wehrmeister verabscheut, den Helden aber allenfalls mit Hinweisen helfen würde.

● **Küchenmeister Nitolf Hasselbart**, ein reiner 'Fachidiot', der sich um nichts als die Ordnung in seiner Küche kümmert.

● **Hofnarr Gorax**, ein verwachsener Mensch, der sich gerne als Botschafter der Koschzwerge aus gibt und dem alten König nachtrauert, der ihn mit rustikalem Respekt behandelte, während Wenzeslaus vor allem daran Spaß hat, ihn zu quälen und zu demütigen.

● **20 Soldaten**, erfahrene Krieger um die 7. Stufe, die bei sich bei einer gelungenen CH-Probe von einem Helden überzeugen lassen, daß sie einem Feind der Götter dienen.

● **20 Schreiber**

● **20 Diener**

Die Geierharfe

Asmodeos hat die Anleitung zum Bau dieser Harfe aus den Schriften eines Magus gelernt, denen er auch allgemein die Kontaktaufnahme mit Lolgramoth 'verdankt'. Sie ist eine fast schritthohe Harfe, deren Klangkörper mit der Gestalt eines roten Geiers mit Menschenkopf verziert ist, eine Abbild des Erzdämonen Lolgramoth, wie eine *Magiekunde*-Probe+10 verrät. Das besondere an ihr sind jedoch die Saiten, die aus den Haaren der Akademie magier zusammengefügt sind: Die Harfe ist so verzaubert, daß er den Geist derer, von denen die Haare stammen, mit nervenzerüttender kreischender 'Musik' füllt, selbst wenn niemand auf ihr spielt. Das Klingelassen der Saiten verstärkt die Effekte noch einmal bis hin zu schweren Kopfschmerzen, so daß König Wenzeslaus das ziellose Herumgezupfe auf der Geierharfe zu seinem neuen Steckenpferd gemacht hat.

Die dahinterliegende Magie ist selbst mit dem ANALÜS oder dem OCULUS nur als ARCANOVI in Verbindung mit einer Beschwörung dämonischer Mächte einzuordnen: Es handelt sich um die Folge eines speziellen, viele Tage dauernden Rituals, von dem es einfach keine For-

melvariante gibt. Die materielle Zerstörung der Harfe und bereits das Zerreißen oder Zerschneiden der Saiten beendet die Magie.

Als Meister haben Sie zwei Möglichkeiten, was den Aufenthaltsort der Harfe angeht: In der Regel befindet sie sich im Laboratorium des Asmodeos (Zweiter Stock, Raum 2). Um hierherzugelangen, müssen die Helden vor allem an den Sicherheitsvorkehrungen im Vorraum (3) vorbei, die Sie gemäß ihrer Erfahrung und Zähigkeit gestalten sollten.

Das Laboratorium selbst enthält einige Grundwerke der Magie (*Enzyklopädie Magica*, Bd. I bis VII), eine spezielle, sehr lolgramoth-lastige und sonst sehr unvollständige Variante des *Arcanum*, die *Magie im Kampf* und die *Magie – Macht der Überzeugung* und sonst vor allem allerlei in Schränken und Truhen weggeschlossenen Paraphernalia und Ritualwerkzeuge, von Roben über Zauberkreide und Kerzen bis zu einigen Tränken. Die Geierharfe thront auf einem Kissen und steht so an einem der Fenster, daß gelegentlich ein Luftzug die Saiten schwingen läßt.

Die zweite Möglichkeit besteht darin, daß König Wenzeslaus gerade die Harfe bei sich hat, um die Magier der Akademie ein wenig zu quälen. In diesem Fall ist er

mindestens von zwei Leibwächtern umgeben – doch diese Option sollten Sie nur wählen, wenn die Helden eine Chance haben, auch die übrigen zehn bis zwölf Soldaten zu überleben, die in den nachfolgenden KR hinzukommen werden.

Ausklang

Sobald die Macht der Harfe gebrochen ist, spürt Asmodeos die Zerstörung des Artefaktes und realisiert, daß es nur noch kurze Zeit sein kann, bis die Magier der Akademie wieder bei Kräften und aktiv sind. Seine durch den Lolgramothpakt verstärkte Unstetigkeit und Treulosigkeit läßt ihn nun lieber auf einem herbeigerufenen Karakil die Flucht ins Unbekannte ergreifen, als sich seinen Feinden zu stellen. Die Magier der Akademie wiederum werden, notfalls mittels einigen TRANSVERSALIS, die wichtigsten Punkte der Stadt besetzen.

Was die Helden nun tun, ist vor allem ihren Spielern und Ihnen als Spielleiter überlassen. Wenn Sie eine abschließende Konfrontation mit dem schurkischen Thronräuber Wenzeslaus wünschen, nur zu: Dieser Vater- und Brudermörder ist in diesem Szenario ausdrücklich 'zum Abschluß freigegeben'.

Nachspiel

Nachdem Asmodeos geflohen ist und der König getötet wurde, übernimmt die Magierakademie als einzige erhaltene organisierte Macht erst einmal die vorläufige Verwaltung des Landes. Da es keinen König gibt und sie nur die Verwalterin ist, kann Magistra Aljawa den Helden keine staatlichen Belohnungen geben, aber vielleicht wäre den Helden ja mit einem Trank oder dem Erlernen eines Spruches der Akademie gedient, auch finanzielle Belohnungen sind denkbar.

Die Namen der Helden werden auf alle Fälle in das Goldene Buch der Stadt eingetragen, auf daß sich der zukünftige König erkenntlich zeigen kann. Der Frieden wird relativ bald wieder hergestellt, die Kriegserklärung an Nostria zurückgenommen, die Söldner entlassen. (Ob Sie, lieber Meister, da noch ein kleines Abenteuer anhängen mögen, indem die Helden sich mit unzufriedenen marodierenden Söldnern herumschlagen müssen, sei Ihnen überlassen).

Weiterhin gehen Depeschen nach Kuslik und Honingen, wo sich die Schwestern des verräterischen Wenzeslaus aufhalten, die letzten überlebenden Kinder des letzten Königs Wendolyn VII.

Die Helden können zufrieden zurückkehren, ihrem Auftraggeber von ihrem Erfolg berichten und die ausgesetzte Belohnung einstreichen. Neben den materiellen Belohnungen erhält jeder Held für dieses Abenteuer zwischen 150 und 200 Abenteuerpunkten.

Zur Kasse, bitte!

Folgendes Gespräch führte einer unserer Mitarbeiter mit einem obskuren Handwerksmeister, der sich in höchst verdächtiger Weise auf den Feldern vor Gareth betätigte. Gewarnt durch die »Nacht des brennenden Himmels« (*der Bote berichtete*), führten wir ein Gespräch mit Meister Hideck, wie der in Gareth Unbekannte sich nannte.

A.B.: "Meister Hideck, seit zwei Tagen vermeßt Ihr die Felder vor Gareth. Dient diese Untersuchung wissenschaftlichen Zwecken?"

M.H.: "Nicht doch, lieber Freund, ich suche lediglich nach dem günstigsten Platz für die Tribüne."

A.B.: "Tribüne? Aber das Hippodrom steht doch ..."

M.H.: "Hippodrom – Schnippodrom! Ich rede natürlich von der neuen Tribüne!"

A.B.: "Ihr seht mich verwirrt, könntet Ihr das bitte erläutern?"

M.H.: "Junger Mann, ich dachte, der Bote wäre stets wohl-informiert? Ist Euch etwa der Zug der finsternen Horden entgangen?"

A.B.: "Selbstverständlich nicht, aber was hat das denn mit einer Tribüne vor Gareth zu tun?"

M.H.: "Es ist doch für jeden historisch Gebildeten deutlich erkennbar, daß es wieder einmal eine Entscheidungsschlacht vor Gareth geben wird. Also will ich hier eine Tribüne erbauen, damit auch diejenigen die Schlacht gegen eine kleine Gebühr gut beobachten können, die nicht unmittelbar involviert sind. Die Idee ist mir schon während des Krieges gegen die widerlichen Orken gekommen, aber damals war es leider unmöglich, durch das Kriegsgebiet eine ausreichende Menge Holz zu transportieren."

A.B.: "... Ähem. An wen dachtet Ihr denn da als Zuschauer?"

M.H.: "Natürlich ist ein jeder willkommen, sich hier in fröhlicher Runde niederzulassen und das Geschehen zu beobachten. Ein Teil der Tribüne, und auf diese Idee bin ich besonders stolz, wird überdacht und mit Polstersesseln sowie weiteren Annehmlichkeiten versehen. Auf diesen

ein wenig kostspieligeren Ehrenplätzen können dann die Eliten jener Reiche Platz nehmen, die nicht an der Schlacht teilhaben – ich denke da z.B. an die Horas, Kalif Malkillah, den Patriarchen Al'Anfas, aber auch an jeden anderen Herrscher oder die Vertreter bedeutender Handelshäuser."

A.B.: "Aber meint Ihr nicht, daß ..."

M.H.: "Ich ahne bereits Euren Einwand. Manch hochgestellter Gast mag von der Kriegskunst nicht viel verstehen und das Kampfgeschehen nicht immer begreifen. Deshalb werde ich einige Kriegsveteranen anheuern, die dem Publikum taktische Manöver und die allgemeine Lage erläutern werden. Und für den Fall, daß die finsternen Horden in der Nacht angreifen, habe ich ebenfalls vorgesorgt. An der Tribüne wird ein raffiniertes System aus Spiegeln und polierten Schilden montiert, mit dessen Hilfe lediglich drei Dutzend unerfahrene Zauberkundige nötig sind, um rund einhunderttausend Rechtschritt des Schlachtfeldes auszuleuchten. Verblüffend, nicht wahr?"

A.B.: "In der Tat, höchst erstaunlich. Drohen Euch angesichts solcher Vorhaben und der damit verbundenen Ausgaben nicht finanzielle Verluste in großer Höhe?"

M.H.: "Da bin ich ganz unbesorgt, denn wenn ich im Alten Reich verkünden lasse, daß es zum guten Ton gehört und modern ist, die Schlacht vor Gareth auf der Tribüne mitzerleben, werden die Horasier in Scharen hierher strömen und sich um die Plätze schlagen – oder eher Vertreter sich darum schlagen lassen. Außerdem sind meine Töchter talentierte Schneiderinnen, die bereits seit Monaten an Umhängen mit der Aufschrift *Schlacht von Gareth – ich war dabei!* nähen. Weitere Erinnerungsstücke werden gerade entworfen."

A.B.: "Aber glaubt Ihr, daß Eure Idee, die auf den ersten Blick doch ein wenig zynisch erscheinen mag, Anklang finden wird?"

M.H.: "Diese Frage ist doch mal wieder typisch für die tendenziöse Berichterstattung des Boten! Glücklicherweise sind die aventurischen Edlen nicht so neuheitenfeindlich wie Eure Gazette. Von verschiedenen Seiten ist mir bereits Unterstützung zugesichert worden."

A.B. (verblüfft): "Wirklich?"

M.H.: "Ja doch. Nicht nur hat sich ein albernischer Baron aus altem Geschlecht erboten, ein schmissiges Motto zu erdenken, nein, gegen einige Freikarten hat Herzog Garf I. von Engasal zugesichert, seine berühmten Pikeniere als Ordner und einige Fässer seines nicht minder berühmten Weines zur Verlostierung der Zuschauer bereitzustellen. Möchtet Ihr vielleicht auch eine Freikarte nebst Verzehrutschein?"

A.B. (wird blaß): "Nein! Vielen Dank, aber ich stehe kurz vor einer unaufschiebbaren Reise in die Olportsteine. Ich danke Euch für das Gespräch, Meister Hideck."

Meister Hideck konnte tatsächlich einen Meisterbrief aus Engasal sowie einen Vertrag mit Herzog Garf vorweisen. Die Echtheit der Dokumente konnte allerdings nicht überprüft werden, da Schriftstücke dieser Art in Gareth bisher nie auftauchten und es laut Auskunft eines Unterkanzleisekretärs bisher völlig unbewiesen sei, daß überhaupt jemand in Engasal des Schreibens fähig sei. Die verantwortliche *Kanzlei für Gestech und Kurzweil* verweigerte denn auch Meister Hideck die Baugenehmigung für die Tribüne »aus formalen Gründen«. Letzten Meldungen zufolge wandte sich Meister Hideck daraufhin gen Nordwesten, mit der Ankündigung, er werde dem Herzog anempfehlen, sich fürderhin jeder Intervention in den Krieg gegen die finsternen Horden auf Seiten Gareths zu enthalten.

Michael Golisch

Greueltat im Garten der Peraine

Zorgan. Eine entsetzliche Entdeckung machten die Dienstboten des Dieners des Lebens, als sie am Morgen des 1. Ingerimm die neben dem Perainetempel gelegenen Gärten mit dem Wohnhaus Seiner Erhabenheit betraten: Der Hohepriester der Kirche der Peraine lag mitsamt seiner Familie ermordet, ja, dahingeschlachtet in den traurigen Resten eines Familienfestes.

Denn S.E. Leatmon Phraisop hatte am Vorabend anlässlich seiner Rückkehr aus Anchopal, wo er der Entstehung des Heiligen Haines am 27. Peraine gedacht hatte, seine ganze Familie zu einer Feier bei Apfelkuchen und Tee um sich geschart – seine zwei Brüder und seine Schwester mit ihren Gatten, seine Tochter mit den beiden Enkeln, fünf Neffen und Nichten mit Ehegatten und sieben Großneffen und -nichten. Sie alle müssen einer Schar gewissenloser und götterverlassener Attentäter in die Falle gegangen sein, die sich zuvor in den Gemächern seiner Erhabenheit verborgen hatten. Die gesamte Familie schien ausgelöscht, wie auch das Leben von vier Novizen, die beim Aufwarten hatten helfen sollen.

Erst nach mehreren Stunden entdeckten die entsetzten Geweihten, daß sich ein Großneffe Seiner Erhabenheit hatte retten können, in dem er verletzt in die Krone eines Apfelbaumes kletterte, wo ihn die Meuchelmörder übersehen haben müssen. Der kleine Leatmon wurde sogleich ins Spital gebracht, wo sich die Geweihten zur Zeit noch bemühen, seine körperlichen wie seelischen Wunden zu heilen.

Im allgemeinen Grauen ging lange Zeit die Erkenntnis unter, daß der rettende Apfelbaum niemandem zuvor bekannt gewesen war: Doch just an dieser Stelle hatte Seine Erhabenheit die Kerne des grünen Apfels eingepflanzt, die er nach dem gescheiterten Thronraub der Prinzessin

Dimiona vom Boden aufgelesen hatte – die Kerne des Apfels, in den die Göttin den Reichsstein Al'Dabar verwandelt hatte.

Trotz des Entsetzens über den brutalen Tod des gütigen alten Perainedieners und nahezu seiner ganzen Familie erwuchs dann doch Staunen und beinahe Zuversicht über dieses Zeichen – denn ein Zeichen der Göttin war es, daß sie einen Sproß der Familie gerettet hat und auf welche Weise dies geschehen ist, so glaubt man es fest in Zorgan.

Immerhin liegt die Würde des Dieners des Lebens bereits seit urdenklicher Zeit bei der Familie Phraisop: Unter den ersten Siedlern aus dem Gildenland waren bereits Geweihte der Fruchtspendenden Göttin, und seitdem bestand die Familie Phraisop ungebrochen über Dunkle Zeiten, Bosparans Fall, Rohalszeit und Magierkriege und alle anderen Umwälzungen hinweg. Ihr Ende, ihr gewaltsames Auslöschung hätte für viele das bittere Ende einer der ältesten kirchlichen Traditionen bedeutet, so aber darf man hoffen, daß eines Tages der junge Leatmon zum Priester und dann zum Lebensdiener geweiht werden kann.

Wer hinter dem götterverlachenden Anschlag steckt, ist noch nicht bekannt, doch fällt es schwer, denen zu widersprechen, die die Tat als grausamen Racheakt der Verräterin Dimiona für die Aufrichtigkeit Seiner Erhabenheit deuten.

jr

Dämonen zerfetzen Gauklertruppe

Gorien. Die bekannte tulamidische Gauklertruppe Dschalavaty wurde bis auf den letzten Mann ausgelöscht. Die vor allem für ihre schier unglaublich biegsamen Körper berühmten Artisten befanden sich auf der Reise nach Greifenfurt, wo sie auf Einladung von Markgräfin Irmenele bei den Feierlichkeiten anlässlich der Heerschau auftreten sollten. Die Umstände ihres Todes zeigen Beobachtern zufolge unzweifelhafte Anzeichen von Dämonengewalt, und man fühlt sich nicht allein an die häufigen Dämonensichtungen der letzten Monde im Umland der Gor erinnert, sondern auch an den tragischen Tod einiger Mitglieder der seinerzeit berühmten Gauklerfamilie da Merinal, der sich ebenfalls in der Nähe der Gorischen Wüste ereignete.

hk/jr



Verräterland "Moghulat Oron"

Die Verräterin Dimiona hat sich zur Moghuli von Oron ernannt, ein Titel, den eine Königin noch übertreffen soll. Das Ganze wäre eine Groteske im Stile Engasaler Possen, wenn nicht der Griff der Thronräuberin zumindest um die reiche Elburische Küste so hart und grimmig wäre.

In Elburum wehen bereits die Banner mit der Dämonenkrone, wenn auch "nur" auf den Masten der Schiffe aus Maraskan und dem besetzten Tobrien, die hier bereits Handel treiben.

Die offizielle Proklamation der "Moghuli" enthielt denn auch allerlei Geschwätz, darunter die Behauptung, sie vertrete nur die wahren Interessen Araniens, wenn sie ihr Land dem künftigen Herren Aventuriens öffne, statt an einem lächerlichen, sklavischen Bündnis mit den Mochtegern-Kolonialisten in Gareth festzuhalten.

Die Tempel des Götterfürsten wurden sogleich geschlossen, da er "eine Stammesgottheit der herrschsüchtigen Gareth" sei, die kein heimatstolzer Araner anbeten könne. Vielen anderen Kirchen wurde die Annahme von "richtiggestellten" Lehren anempfohlen, die in den kommenden Wochen bekanntgegeben werden sollen.

Die greise Gräfin von Elburum erhielt den Titel einer Satrapa, die übrigen Adligen, soweit sie sich der Verräterin angeschlossen haben, den eines Bel oder einer Beli, alles alt-tulamidische Titel aus düsterer Zeit.

Während diese Erlasse noch den Eindruck eines geordneten Überganges vermitteln, so zeichnen die Berichte von Flüchtlingen ein anderes Bild: Danach sollen die zahlreich angeworbenen Söldner die Bevölkerung hemmungslos ausplündern dürfen und vielerorts die Barone bereits die Versklavung ihrer Untertanen deklariert haben. Aus Elburum werden Greuel vor allem gegen Mittelreicher gemeldet, vor denen sich einige Besucher der Stadt erst in letztem Augenblick retten konnte, viele jedoch gar nicht – und dazu zählen auch Familien, die seit zehn und mehr Generationen in Araniens ansässig waren.

jr

Wissenschaftlerin aus Vinsalt vermißt

Elburum. Zu den vielen Leuten, die sich gerade zum Ausbruch der Krise in Elburum aufhielten, zählt auch eine Lehrmeisterin des Anatomischen Institutes in Vinsalt, Magistra Maryan di Shumir. Die Heilkundige befand sich in der Stadt, um den für seine heilsamen Kräfte bekannten Feuerschlick außerhalb der 'wirkungsvollen' Zeit zu untersuchen und Proben zu entnehmen.

Nach Ausrufung des "Moghulates Oron" ist die Gelehrte nicht mehr gesehen worden, es gibt jedoch Augenzeugenberichte von Geflohenen, daß eine seriös gekleidete Frau von Mitte dreißig mit schwarzbrauner liebevoller Pagenfrisur und Hornbrille versucht habe, das letzte Elburum verlassende Schiff zu erreichen und im Hafen von einer Horde Ferkina-Söldner des Yabman Pascha daran gehindert wurde. Da die Beschreibung präzise auf Frau di Shumir zutrifft, muß man befürchten, daß die angesehene Heilmagierin in die Hände der götterlosen Schergen der Dimiona und ihres Herren Borbarad gefallen ist.

jr

Llanka ist gefallen

Die Stadt am Golf ist trotz aller Bemühungen der Aranier durch Verrat in die Hände der aufständischen Elburier gefallen – kaum konnten die meisten Schiffe der Fürstlichen Flotte gerettet werden, als eine vermutlich unter magischem Bann stehende Offizierin der Stadtwache das östliche Tor öffnete und einige Dutzend Vermummte hereinließ, die dann die übrigen Torwachen der anderen Zugänge töteten und die Stadt den Truppen der elburischen Gräfin auslieferten.

Während sich die meisten Llankaner in das Unvermeidliche fügten, leisteten die etwa hundert in der Stadt stationierten Thorwaler erbitterten Widerstand, der sich so lange hinzog, bis die meisten Schiffe der Flotte den Hafen in Richtung Zorgan verlassen hatten – und als die letzten Galeeren aus der Mündung des Flusses Tern gerudert wurden, an Bord die Meisterin der Brandung und die meisten Geweihten des Efferdtempels, konnte die Besatzung bereits die Baronin von

Der Bann über Dimiona

Zorgan. Staat und Kirchen haben die Aufrührerin und Hochverräterin Dimiona von Zorgan gebannt. Die selbsternannte "Königin Araniens" von Borbarads Gnaden wurde sowohl von der weltlichen Obrigkeit wie auch den Kirchenfürsten der Region, insbesondere vom Zorganer Wahrer der Ordnung Gerowin Cassius von Hardenfels und der Meisterin des Bundes Bibernell von Hengisfurt, für friedlos und gesetzlos erklärt.

Das gleiche Urteil erging gegen Gräfin Merisa von Elburum, die die Verräterin bedingungslos unterstützt hat, und alle Adligen der Provinz Elburum, die den Anspruch der Thronräuberin anerkennen. Namentlich genannt wurde die bereits wegen anderer Vorwürfe umstrittene Baronin Iphemia von Narhuabad, eine treue Anhängerin der Dimiona.

Darüber hinaus wurde das Recht des Säbels über die ganze Grafschaft Elburum verhängt, die demnach als Kriegsgebiet gilt – unter anderem ist nun auch treuen Araniern der Handel mit den Ländern der Dimiona verboten.

Zum Einflußgebiet der "Moghuli" zählen seit dem Fall Llankas und dem offenen Verrat der Iphemia von Narhuabad praktisch die gesamte Elburische Halbinsel, beginnend fünfzig Meilen östlich von Zorgan – ehe die Aufrührer angegriffen

werden können, muß derzeit nicht zuletzt für den Schutz der Hauptstadt eine Armee aus dem loyalen Grafschaften Baburin, Yalaid, Palmyramis und Gorien zusammengezogen werden.

In diesem Zusammenhang ist auch eine Korrektur angebracht: In der letzten Ausgabe schrieben wir irrtümlich, daß die Gorier Zorgan verlassen hätten, ohne den Treueid auf das Herrscherpaar zu leisten. Wie der gewitzte Leser schon an der angegebenen Reiserichtung (ostwärts) entnehmen konnte, handelt es sich um einen bedauerlichen Übermittlungsfehler: Während die Gorier natürlich treu zu ihrer Gräfin und Fürstin Eleonora stehen, waren es die Elburier, die durch ihre vorzeitige Abreise den Treueid vermieden; und das aus inzwischen offensichtlich gewordenen Gründen.

jr



Llanka, Kerry saba Bechtifa, gepfählt auf dem Dach des Leuchturmes erblicken, ein grimmiger Abschiedsfluch der Elburier. Allein daß ihre Eminenz Khorena Mondreios die wichtigsten Reliquien und Sakralgegenstände ihres Efferdtempels hatte bergen können, vermochte die düstere Stimmung ein wenig aufzuhellen.

Wie es um die Thorwalersiedlung nahe der Stadt steht, ist derzeit unbekannt, die letzten Berichte sprechen jedoch von heftigen Kämpfen und elburischen Galeeren, die – zur Sperrung des Llankaner Hafens zu spät gekommen – vor der Küste kreuzen und die Bergung der Eingeschlossenen verhindern, nachdem sie bereits die an den Strand gezogenen oder am Kai liegenden Ottas in Brand geschossen hatten.

jr

Adepta Alvina Viburnian-Crassula

ist tot

Die ehemalige Scholarin und mutmaßliche Mörderin des OCR-Hochmeisters Nostrianus Eisenkober ist tot. Die Scholarin, die unmittelbar nach dem vorzeitigen Tod seiner Magnifizenz samt Rohalsstab verschwand (*der Salamander berichtete*) hatte anscheinend Zuflucht in der Pentagrammakademie Rashdul gefunden. Inwieweit Ihre Spektabilität Belized Dschelefsunni in den mysteriösen Tod des Weißmagiers verwickelt war, ist unklar, doch ist nicht auszuschließen, daß die bis zu diesem Zeitpunkt unbescholtene Adepta Alvina Viburnian-Crassula die frevelhafte Tat unter einem Bannzauber der Rashduler Dämonenmeisterin beging. Daß ausgerechnet der von Magister Eisenkober gehaßte Tarlisin von Borbra derjenige war, der seinen Tod rächte und die abtrünnige Scholarin im Kampf besiegte, entbehrt nicht einer gewissen Ironie des Schicksals.

hk



Einige Zeugenaussagen:

Asbar al-Tarzuch, zuvor Söldner im Dienst der Pentagramm-Akademie

»Nun, was soll ich sagen? Meine Brüder und ich, das sind der Assaf, der Asram, der Asman und ich, der Asbar, wir saßen in der Wachstube und sollten aufpassen, wer alles durch das Tor kommt. Als die andere Tür aufging, haben wir darum nicht sofort was getan, und dann war es auch schon zu spät: Rein kam nämlich ein Fremder, der eine graue Robe trug und darüber einen dunklen Burnus. Der Assaf war immer der schnellste von uns und hatte seinen Säbel schon gezogen, als der Andere was auf Magisch sagte und mit der Faust in seine Hand schlug. Bei Kors Knüppel, dacht ich mir, jetzt kommt das Zauberfeuer und hab noch schnell die Augen zugemacht. Dann war es das auch schon. Die nächste Zeit war verdammt ungemütlich, aber wenigstens bin ich ohne Schrammen davongekommen. Die neuen Herren der Schule haben uns sogar den Sold gelassen, den wir bis dann verdient hatten. Nur als der Assaf den einen Anführer fragte, was denn mit dem Geld sei, das uns laut Kontrakt für später zusteht, hat ihm der eine runtergehauen. Tja, der Assaf war immer der schnellste von uns, nur nicht mit dem Denken.«

Hassan al-Haimamud, der Geschichtenerzähler

»Ich will Euch sagen, was geschah: Vor dem Portal der Akademie stand Magister Thorstor ibn Thorwulf, geboren von Eltern aus fernen Landen, geschult von einem Meister der Magie in einem Minarett in Mhanadistan. Bis die Dämonen-

Erneuter Umschwung in Rashdul

Selbsternannte Herrscherin ist tot

Die Zeit der Dämonologenherrschaft über Stadt, Land und Akademie Rashdul ist vorbei. Das letzte Ultimatum der Großen Grauen Gilde an Ihre Spektabilität Belizeth Dschelefsunni war seit knapp zwei Monaten abgelaufen, als sich der Orden der Grauen Stäbe unter Großmeister Tarlisin von Borbra und der Graue Rat der regionalen Akademieleiter zum Angriff auf die von Dämonologen an sich gerissene Pentagramm-Akademie entschlossen. Bereits seit Anfang Peraine waren Mitglieder der Grauen Stäbe in Tarnung in die Stadt gereist, um sich für den immer wahrscheinlicher werdenden Einsatz bereit zu halten. Am 25. Peraine war es dann soweit, und es kam zu einem kurzen, aber heftigen Kampf, der sich vor allem im Inneren der Akademie abspielte.

Einer der Anführer des Angriffes, Sultan Hasrabal von Al'Ahabad, stellte dabei Magistra Belizeth zum magischen Zweikampf, bei dem er die Dämonologin überwand. Von den insgesamt elf Magistern der Akademie konnten sieben zum Teil erheblich verletzt, jedoch lebend gefaßt werden, gegen sie wird im Verlauf der nächsten Wochen in Punin ein Gildengerichtsverfahren eröffnet werden. Über die Zahl der Grauen Gardisten, die bei diesem Einsatz verletzt oder getötet wurden, ist von der Ordensführung nichts mitgeteilt worden.

Gegen Mittag wurde von Sultan Hasrabal

und Großmeister Tarlisin die Herrschaft der Spektabilität Belizeth und ihrer Dämonologen für beendet erklärt. Die Verwaltung der Stadt Rashdul liegt derzeit bei dem grauen Rat, einer vor einigen Monden auf Anregung der Spektabilität Khadil Okharim von Khunchom gegründeten lockeren Verbindung der grauen Akademien des Tulamidenlandes. An die im Zorganer Exil weilende Shanja Eshila von Rashdul erging die Bitte, sich zurück nach Rashdul zu begeben, sobald die immer noch überall anzutreffenden dämonischen Präsenzen einer Reise nicht mehr entgegenstehen.

Was die Besetzung des Amtes der Spektabilität angeht, gibt es noch keine offizielle Stellungnahme, allerdings ist angesichts des an der Pentagramm-Akademie herrschenden Brauches, daß eine neue Spektabilität seinen Vorgänger im magischen Duell besiegen muß, davon auszugehen, daß der Dschinnenmeister Sultan Hasrabal dieses Amt beanspruchen wird; in diesem Falle ist wohl weniger mit der Erneuerung des alten Lehrplans, sondern mit der Konzentration auf Elementarmagie und einen weitgehenden Verzicht auf Dämonologie zu rechnen – schließlich ist auch fraglich, wo sich derzeit unbescholtene graumagische Dämonologen von ausreichender Kompetenz finden sollten, die Lehrstühle der festgenommenen Auführer zu besetzen.

buhle diese Stadt sich listig unterwarf, war er der Scheich der Grauen Stäbe von Rashdul gewesen, doch dieser Prinz der Zauberei hatte ins Exil gehen müssen und dort die Getreuen um sich geschart. Und nun war er zurückgekehrt mit den Seinen, bereit, bis zum Tode gegen die Buhle zu kämpfen.

Das blonde Haar vom Wind zerzaust, das rote Skapulier zerfetzt, stand er da. Entschlossenheit lag in seinen Zügen, als er auf die Gestalt in der schwarzen wehen-

den Kutte zuging. Doch diese verhüllte Gestalt stand bereit, den Zauberer mit Säbel und Peitsche zu empfangen. Schon schlängelte sich die Peitschenschnur um des Magiers Leib, eine weitere Spur der Zerstörung hinterlassend. Der Meister Thorstor schritt jedoch unbeirrt weiter und wies mit seiner rechten Hand auf die Kutte, und flugs wurde sie daraufhin von einem Feuerstrahl aus des Magisters Fingern getroffen. Das Geschöpf taumelte zurück und wurde nun erneut von einem

Flammenstrahl getroffen. Aber ach, in diesem Augenblick ertönte ein Fauchen in des Magus Rücken. Dieser ließ sich jedoch nicht beirren und setzte weiterhin dem ersten Gegner zu. Da schlug von hinten eine gelbe und purpurne, krallenbewehrte Tatze zu und fetzte Magister Thorstor ein weiteres Stück aus dem Skapulier und auch aus seinem Leib. Der Magus wurde von der Wucht des Schlagendes herumgewirbelt und sah sich einem gut drei Schritt großen Tiger gegenüber. Wie einen Blitz der Herrin Rondra ließ Magister Thorstor seinen Stab auf die Nase des Tigers prallen, und die darauffolgende kurze Verwirrung nutzte er, um sich kühn und furchtlos in die Nähe beider Gegner zu bewegen. Was dann folgte, ach, meine Lieben, ich kann es nur als Stabtanze beschreiben: Der Magier wirbelte seinen Stab in rascher Folge durch die Luft, abwechselnd den Tiger

und die Kutte treffend. Säbel und Tatzen surrten durch die Luft, Klatschen, Brüllen und Klirren schwollen zu einer regelrechten Kakophonie an, und dann wurde es still. Auf dem blutbesudelten Boden stand nur noch ein in rote und graue Fetzen gehüllter Magier, der sich schwer atmend auf seinen Stab stützte, dann betrat auch er die Akademie.«

Dschandra mit dem Eselskarren

»Also, ich hatte schon gehört, daß es da in der Zauberschule wieder Ärger gab. Da waren Blitze und Geschrei, und gekracht hat es auch. Da bin ich dann mit meinem Karren stehengeblieben, weil sowieso schon allerhand Volk da herum gestanden hat. Dann wurde es auf einmal leise und die Türe ging auf. Eigentlich wollt ich ja dann sofort weiterfahren, weil ich dachte, jetzt kommen wieder die Dämonen. Aber es kam nur ein

einzigster Mann raus. Der war furchtbar groß und hatte ziemlich lange pechschwarze Haare. Und der hatte eine Frau auf dem Arm, die hatte ein weißes Kleid an, das war aber voller Blut und Ruß. Die Klamotten von dem Mann sahen auch nicht viel besser aus. Also, wie der meinen Karren sieht, kommt er auf mich zu und legt die Frau darauf ab. Ich wollt ja schon protestieren, weil ich hatte nun gesehen, daß die Frau tot war, und außerdem hat sie ganz fürchterlich nach verbranntem Fleisch gerochen. Aber da hat der Mann mir ein Goldstück in die Hand gedrückt und mir tief in die Augen gesehen, der hatte vielleicht schöne Augen. Naja, und dann hat er gesagt ich solle die Frau in den Rabentempel bringen und von dem Gold eine Messe für sie lesen lassen. Und wenn ich zurückkäme, würde ich ein Goldstück für mich bekommen, tja, und das hab ich dann auch getan.«

Vom Aufstieg und Fall einer Ausnahmema-ga

Die Tochter des Rashduler Akademieleiters Dschelef ibn Jassafer, Belizeth Dschelefsunni, zählte schon in jungen Jahren zu höchsten Begabungen des Tulamidenlandes, und manche nannten sie gar eine neue Nahema. Niemanden verwunderte der rasche Aufstieg der vielversprechenden Magierin, der von früh an eine erfolgreiche Laufbahn vorgezeichnet schien. Doch wenige erwarteten ihren Zug, kaum daß sie sich in ihren eigenen Lehrstuhl eingearbeitet hatte: Als Magistra Belizeth vor Jahren ihren Vater Dschelef ibn Jassafer im magischen Duell forderte und besiegte, wurde sie damit seine Nachfolgerin als neue Spektakel der traditionsreichen Pentagramm-Akademie.

Im Laufe der Jahre wurde auch sie einige Male herausgefordert, doch blieb sie stets unbesiegt. Seit Anfang ihrer Amtszeit wirkte Magistra Belizeth stets als ausgleichende Kraft zwischen den beiden konträren Zweigen ihrer Schule und schaffte es lange Zeit, den inneren Frieden der Schule zu wahren. Vor einigen

Monaten jedoch entschloß sich die Spektakel, dieses Gleichgewicht aufzugeben und die Schule ganz der Dämonologie zu widmen; sämtliche Dschinnenbeschwörer der Akademie wurden binnen kurzer Frist unter Bedrohung von Leib und Leben der Schule verwiesen. Belizeth Dschelefsunni, die keine engeren Vertrauten besaß, traf auch diese Entscheidung allein, und so werden wir eventuell nie wissen, was sie dazu geführt hat – war es eine Vorahnung der erhöhten Dämonenmacht, die der wachsenden Sphärenriß über der Gorischen Wüste mit sich bringt, war es der Wunsch, in diesen Zeiten als akademische und weltliche Herrscherin mehr Macht über ihre Umgebung zu genießen, war es gar der Versuch, zu einem Bündnis mit dem Dämonenmeister Borbarad zu gelangen? Nun ist sie von der Hand des früheren Akademiezöglings Sultan Hasrabal gefallen, und viele Fragen werden unbeantwortet bleiben.

hk/jr

Marius Timerlan, Späher im Orden der Grauen Stäbe

»Nein, ich darf nicht sagen, wie wir in die Akademie gelangt sind, um zukünftige Einsätze nicht zu gefährden. Ich kann jedoch mitteilen, daß wir den Befehl hatten, die Personen in der Akademie möglichst zur Kapitulation zu bewegen und Gewalt nur bei Widerstand und gegen Dämonen anzuwenden. Sehr viel verdankt der Orden auch Sultan Hasrabal, dessen Kenntnisse der Örtlichkeit erst das recht unblutige Vorgehen möglich machten.

Was meine Aufgabe angeht, so bestand sie vor dem eigentlichen Einsatz vor allem im Einschleusen von Gardisten wie auch in der Erkundung des Zieles. Dafür spielte ich die Rolle eines Sklavenhändlers, der nicht allein einen gewissen Warenbestand an kräftigen Männern und Frauen nach Rashdul schaffte, sondern auch, wenn auch ohne Ergebnis, mit der Akademieführung über den Verkauf von Versuchspersonen verhandelte.«

hk



Festung Kleinwardstein in Feindeshand

Ebelried. Wie aus Kreisen des tobrischen Marschalls bekannt gegeben wurde, ist der einzige Zugangsweg zur Schwarzen Sichel, der sogenannte Sichelstieg, derzeit nicht unter der Kontrolle der tobrischen Truppen. Ursache hierfür ist eindeutig die Übernahme der sichernden Festung Kleinwardstein – gelegen in der gleichnamigen Baronie in der Landgrafschaft Ysilia, am Kreuzpunkt der Reichsstraße mit der Tobimora – durch den verräterischen Baron Yelnan von Dunkelstein.

Eine Stellungnahme der Landgräfin Yandelind von Spogelsen und von Ysilia, ihres Zeichens auch Obristin des tobrischen Garderegimentes "Yslistein", welches auf dem Kleinwardstein stationiert war und von dem etwa zwei Drittel vor wenigen Tagen Ebelried erreichten, war bislang nicht zu erhalten. Wohl aber gelang es uns, den Adjutanten ihrer Hochwohlgeboren, Hauptmann Gerion von Falkenstein, zu den merkwürdigen Geschehnissen am Sichelstieg zu befragen.

Demnach wurde in der Nacht vom 25. auf den 26. Peraine die Nachtwache der Burg aufmerksam, als von Nordosten her Feuerschein und Schlachtenlärm zu vernehmen war. Sofort wurde das Regiment in Alarmbereitschaft versetzt, und schon kurze Zeit später – es sollten soeben Späher entsandt werden – tauchten vor dem Burgtor Soldaten in Weidener Wappenröcken auf und baten um Einlaß. Sichtliche Zeichen des Kampfes tragend, berichteten sie wenig später Ihrer Hochwohlgeboren, was vorgefallen war. Ein Vorauskommando des Weidener Heerzuges in Regimentsstärke ist auf halbem Wege zwischen der Baronie Eisenrath und dem Kleinwardstein in einen borbaradianischen Hinterhalt geraten und laufe nun Gefahr komplett aufgerieben zu werden, da man von der Überquerung des Passes noch geschwächt sei und auf einen so raschen Feindkontakt nicht gefaßt war. Offensichtlich sei man schmählich verraten worden, denn die feindlichen Verbände seien aus südlicher und nördlicher Richtung auf die überraschten Weidener Einsatztruppen vorgerückt.

Landgräfin Yandelind zögerte keinen Augenblick und setzte sofort den Großteil des Regimentes in Marsch. Drei Banner blieben als Burgwache zurück, sollten jedoch jederzeit zu einem Ausfall bereit sein. So lauteten die Befehle der hochgeborenen Obristin, und so wurde auch verfahren. Der Hauptmann selbst ritt an der Seite der Landgräfin wenig später in die Nacht hinein, den Anweisungen der vermeintlichen Führer folgend. Kurz nachdem die Festung außer Sichtweite war, zeigte sich jedoch, daß der Feind eine altbewährte List angewandt hatte. Der Weidener Spähtrupp scherte urplötzlich aus und verschwand kurz drauf in der Dunkelheit, während die tobrischen Soldaten in vollem Galopp eine Horde Plänkler, es mag vielleicht ein knappes Banner gewesen sein, aufscheuchten, die einige große Feuer entfacht hatten und mit allerlei Waffenzug einen solchen Lärm verursachten, daß er durch die nächtliche Stille und wohl auch verstärkt

durch unheilige Zauberei den Anschein erweckte, ein großes Gefecht sei im Gange.

Zu spät erkannte Landgräfin Yandelind die List und zu spät hieß sie ihre Mannen und Frauen umzukehren, um zur Burg zurückzueilen. Als der Kleinwardstein im ersten Licht des neuen Tages in Sicht kam, da sah ein jeder schon von weitem das Banner über den Mauerkronen wehen – schwarz und rot flatterte im eisigen Nordwind die siebenstrahlige Dämonenkrone.

Etwa eine Meile vor der Burg stieß dann ein Haufen Wachgardisten zu den hintergangenen Soldaten des stolzen Garderegimentes. Sofort befahl man ihnen zu reden, und getreulich berichteten sie von den Geschehnissen in der Burg, nachdem das Regiment ausgerückt war. Man sei damit beschäftigt ge-



wesen, die Burg zu sichern und kampfbereit zu machen, als sich plötzlich, wie von Geisterhand bewegt, das schwere Burgtor öffnete. Ein einzelner Mann stand da auf der Zugbrücke und betrat nun langsam den Burghof. Sie selbst hätten Wachdienst gehabt und wollten den Fremden sogleich in Gewahrsam nehmen. Als sie jedoch auf wenige Schritt an ihn heran waren, trat der wachhabende Offizier an den Unbekannten heran und begrüßte ihn herzlich. Dies sei der Baron Yelnan von Dunkelstein, Gesandter des Kaisers in Yolgurmak, und wäre gekommen, um mit seinen Mannen dafür Sorge zu tragen, daß kein Feind mehr über die Sichel in die Heimat vordringen könne. Daraufhin habe der Wachhabende ihnen freigestellt zu gehen oder sich der neuen Ordnung zu unterstellen. Sie haben sich für den Abzug entschieden und seien mit Schimpf und Schande aus der Burg gejagt worden. Die meisten der restlichen Soldaten aber, immerhin knapp 100 Mann, ha-

ben unter großem Jubel alle Zauderer kurzerhand über die Zinnen geworfen und die neuen Verbündeten begrüßt, die nunmehr über die Zugbrücke einzogen und die Burg Kleinwardstein besetzten. Leider sei nichts über die genaue Truppenstärke des Feindes bekannt, doch muß man davon ausgehen, daß sich derzeit sicherlich ein ganzes Regiment innerhalb der Burgmauern aufhält, wohl auch unterstützt durch mindestens zwei Magiebegabte.

Da die vom nächtlichen Gewalttritt geschwächten kaiserlichen Soldaten den ausgeruhten feindlichen Truppen in der Burg keinen nennenswerten Schaden hätten anrichten können, befahl Hochwohlgeboren von Spogelsen und Ysilia schließlich mit verbitterter Mine den Abmarsch in Richtung Ebelried. Dortselbst sei sie unverzüglich zum kaiserlichen Marschall, Exzellenz Gerdenwald, beordert worden und nunmehr seit über drei Stunden mit diesem im Gespräch.

Den tapferen Hauptmann Gerion von Falkenstein erwartete jedoch noch eine besondere Schmach. Der verräterische Baron von Dunkelstein ließ ihm ausrichten, daß es seiner hochverehrten Tante, der unter Reichsacht und Kirchenbann stehenden ehemaligen Reichsrichterin, Tyakradane von Falkenstein zu Tobelstein, blendend gehe und sie ihm ihren aufrichtigen Gruß entbiete. Burg Tobelstein sei so stark wie nie zuvor, und mit sehr viel Freude würde sie ihn als ihren Erben einsetzen, er solle sich nur beizeiten in Tobelstein melden. Auch wären seine Truppen jederzeit willkommen und könnten in Bälde Ruhm und Ehre an ihre Schwerter heften. Die überaus heftige und gefühlsbetonte Reaktion des Hauptmannes hier wiederzugeben verbietet uns die Höflichkeit. Jedoch kann man davon ausgehen, daß Hauptmann von Falkenstein nicht auf das Angebot seiner verbannten Tante eingehen wird.

Wie auch immer, eines steht fest – der Kleinwardstein, letztes Bollwerk Tobriens im Westen und Garant für den freien und ungehinderten Zugang zum Sichelstieg und damit auch zu den inneren Provinzen des Reiches, ist in Feindeshand, sein neuer Herr heißt Yelnan von Dunkelstein, und die dort stationierten feindlichen Truppen haben mindestens Regimentsstärke. Damit ist das Zwölfgöttliche Tobrien de facto nur noch über die schwer gangbaren Pässe im Norden der Drachensteine erreichbar, schweres Gerät und Nachschub so gut wie gar nicht mehr in das Herzogtum zu transportieren. Mögen die Götter den Tobriern beistehen!

Ulrich Kneiphof / Anton Weste



"WuWe" und "ABe"???
Ojemine, ojemine!!!

Die Regionalmeister langweilen sich!

Für alle, die sich den Aventurischen Boten 73 weder kopiert noch ausgeliehen noch ihn – denn auch das soll es geben – käuflich erworben haben, sei in dieser Ausgabe noch einmal die Adressen der Neubestallten Regionalmeister genannt, geordnet nach Postleitzahl-Bereichen:

- 0-29999** Michael Malinowski, Veitstr. 40, 13507 Berlin
30000-44999 Richard Wetzel, Wurster Str. 398b, 27580 Bremerhaven
45000-55999 Stephanie Danne, Viehmarkstr. 6, 54290 Trier
56000-76999 Torsten Hams, Heumarkt 3, 69117 Heidelberg
77000-Rest Jan Vogt, Haierweg 10, 79114 Freiburg
Österreich Gregor Rot, Gonzagagasse 12/18, A-1010 Wien
Schweiz Stefano Monachesi, Hallwylstr. 84, CH-8004 Zürich

Die Regionalmeister haben ein offenes Ohr für alle Fragen, die mit dem Regelwerk befassen, dem menschlichen Miteinander am Spieltisch und den unterschiedlichen DSA-Publikationen. Als Schnittstelle zur DSA-Redaktion sind sie offen für Lob, Kritik und Anregungen zum Spielsystem und nehmen Abenteuer- und Romanvorschläge entgegen, um nach gestrenger Prüfung die gelungensten davon der Redaktion vorzuschlagen. Daß auch der eifrigste Regionalmeister erst zur Feder greifen wird, falls der Anfrage hinreichend Rückporto beiliegt, dürfte eigentlich eine Selbstverständlichkeit sein. Das gilt insbesondere dann, wenn Euer Schreiben mit der Bitte um Weiterleitung verbunden ist.

Also – frisch auf, Ihr wißbegierigen Leser, genervten Meister und vorwitzigen Spieler: Tragt Eure Nöte und Anregungen dem zuständigen Regionalmeister vor, denn nur dann kann er mit der Ausübung seines segensreichen Amtes beginnen.

Mechthild Henschel

Corrigendum zur Mittelreich-Box:

Unserem "Auge des Lichts", Frank Parting, stieß folgender Passus – einem finsternen Balken gleich – ins Blickfeld ...

Pagol Greiffax (*Land der stolzen Schlösser*, S. 132):
 So wird demnächst Lucrezia di Baligur, eine nahe Verwandte des Marchese di Baligur, Wahrer der Ordnung zu Dról, seine Gattin. (Unterstrichenes bitte ergänzend einfügen)

Die fehlende Wehrheim-Karte folgt in einer der nächsten Botenausgaben ...

Betrifft: Leserumfrage aus dem AB 74
 "Aventurischer Bote und die Wunderwelten"

Liebe Leserinnen und Leser ...

... um alle Gemüter – die nicht bereits das Motto dieser Botenausgabe gierig verschlungen haben – von vornherein zu beruhigen: **Es bleibt alles, wie es war!**

Weder die Abonnenten der Wunderwelten haben zukünftig zu befürchten, über Gebühr mit Nachrichten aus den aventurischen Landen malträtiert zu werden, noch muß sich der bodenständige Aventurier fürderhin vor den zahlreichen Globulen der WuWe ängstigen!

Bevor die Leser "*der einzigen Zeitschrift, auf die sie sehnsüchtig warten*", ausdrücklich für ihre Beteiligung an der Umfrage belobigt werden sollen, sieht sich der streßgeplagte Verfasser dieser Zeilen erst einmal zu einer Entschuldigung genötigt: Am Anfang stand das Editorial aus den WuWe 44, in dem sich ein wirklich netter Mensch (und DSA-Spieler!) namens Guido Hölker Gedanken drüber machte, daß ein "rein aventurischer" Bote ohne überderische Kleinanzeigen und störende redaktionelle Bemerkungen doch eine wirkliche Bereicherung für den Spieltisch sei! – Was zunächst folgte, waren Anrufe besorgter Botenleser bei mir daheim, die sich um den Fortbestand des Boten sorgten ... Was dann nicht folgte, war ein kurzer Anruf bei Guido, vielmehr verstieg ich mich in die Paranoia, die Arbeit an meinem Home-PC nun aufgeben zu müssen, um fortan "ein seelenloses Leben in den Großraumbüros von Fantasy Productions (Hallo, Thomas und Florian) zu führen" ... Dementsprechend unreflektiert und panikheischend fiel dann im AB #74 auch die von mir formulierte Fragestellung aus ...

Jetzt sitze ich hier (immer noch an meinem PC) und ringe um Worte der Entschuldigung bei allen Beteiligten, vor allem bei Ihnen, werte Leserinnen und Leser, die sich – ausgelöst durch eine Frage, wie sie nie hätte gestellt werden dürfen – mit einer selten zuvor erreichten Briefflut für den Fortbestand des Boten in althergebrachter Form ausgesprochen haben ...

Neben zahlreichen (wohlverdienten!) Schmähungen hat die Botenredaktion darüber hinaus vor allem eines erfahren dürfen: die Bestätigung ihrer Arbeit! – Dafür an dieser Stelle **ein herzliches Dankeschön** und das Versprechen, unseren Lesern auch weiterhin ein lebendiges Aventurien in die gute Stube zu tragen.

Für die Botenredaktion
 Michael Meyhöfer

(*der seine freien Tage zwischen den Jahren wohl nun reumütig dazu verwenden wird, den Boten noch ein wenig schöner zu gestalten ...*)

OBACHT! – NEUE ADRESSE FÜR KLEINANZEIGEN:
 Mechthild Henschel • Meidingerstr. 9 • 76137 Karlsruhe

In vorletzter Sekunde!

Jariel Praiotin XII. Heliodan verstorben Der Bote des Lichts ist tot – es lebe der Bote des Lichts!

Gareth/Stadt des Lichts: Seine Erhabene Weisheit, Meister Jariel, der Heliodan und zwölfter Träger des Namens Praiotin, ist vor Rethon getreten, um nach BORons Ratschluß dem strahlenden Herren PRAios in der Schar der Illuinierten zu dienen.

Des Heliodans Seele wurde am 9. Ingerimm des Jahres 2513 kirchlicher Zeitrechnung zur zehnten Abendstunde entrückt, just als er mit dem Greifen, dem Herold der Kirche, die jüngsten Geschehnisse in der Ordnung Aranien und Maraskan erörterte. Wie der Greif erklärte, erlag der Bote des Lichts 'einer übermäßigen Seelenpein', welche wohl durch die schrecklichen Nachrichten aus dem Osten verursacht wurde.

Seine Erhabene Weisheit erreichte das Alter von 83 Götterläufen, von denen er mehr als 70 Jahre im Dienste des Herre PRAios und der Gemeinschaft des Lichts verbrachte, beginnend mit seinem Noviziat im Tempel zu Fasar über seinen Tempeldienst dortselbst und in Zorgan, die Ernennung zum Illuminatus für Maraskan, die Wahrerwürde für die Ordnung Aranien und Maraskan und schließlich im Jahre 2484 die Weihe und Ernennung zum Boten des Lichts. Stets um die Einheit von Kirche und Reich bemüht, doch niemals eifernd, so wird der Verstorbene in die Annalen der Gemeinschaft des Lichts eingehen.

Die sofort anschließende Deutung der Orakel, namentlich der zu diesem Zeitpunkt eröffneten *Dritten Offenbarung von Balträa*, durch die anwesenden Wahrer der Ordnung, Illuminaten und Inquisitionsräte mag den Unkundigen erstaunen, würde doch Hilberian Grimm von Greifenstein und vom Großen Fluß, der einstige Gegen-Lichtbote, von den Zeichen eindeutig benannt.

Die Bestätigung durch die Gesamtheit der Wahrer und Illuminaten sowie die feierliche Inthronisierung mit Übergabe der großen Tiara steht noch aus, doch hat Meister Hilberian – wie es seit alters her recht ist – verkündet, den Amtstitel *Heliodan* (nicht den ketzerischen Titel des 'Lumerian') anzunehmen und als Kirchennamen *Praio-griff II.* (Der-mit-den-Greifen-fliegende) gewählt.

tr

“Unheimliche Begegnung der wiederkäuenden Art”

Meilersgrund/Baronie Orgils Heim. Hat der borbarad'sche Einfluß nun auch schon Orgils Heim erreicht? Dies sollte man annehmen, schenkt man dem Bericht zweier aufgebrachter Bauern Glauben.

Zur Mittagsstunde meldeten die beiden Meilersgrunder Bauern Olav Blansund und Eduardo Karssa dem Dorfschulzen Ulf Tarsinian, daß sie auf ihren Wiesen eine dämonische Kreatur gesichtet hätten. Dieses Wesen beschrieben sie wie folgt:

Es hätte das Aussehen eines Abilachter Fleckviehs und sei wiederkäuend auf einer Wiese nahe des Waldrandes gestanden. Doch statt der gesunden schwarzweißen Fleckung fand sich eine wider-natürliche, lila Fellfärbung, wie man sie von den Vinsalter Modeexzessen kennt. Außerdem fiel ihnen eine unbekannte weiße Glyphenschrift auf der Flanke des Wesens auf.

„Des must ja komme! Jetzt fängt's bei uns au scho a!“, so Olav Blansund wörtlich. Einige Meilersgrunder sind sich sicher, daß ein niederhöllisches Wesen die heimischen Wiesen und Wälder heim-gesucht hat. Dies lasse sich daraus schließen, daß die unheimliche Kreatur zwei Hörner gehabt habe.

Jan-Mathis u. Wolf-Ulrich Schnurr

Bannbulle über Großmeister!

Punin. Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns die Nachricht, über den ehemaligen Großmeister des Golgaritenordens, Lucardus von Kemet, sei unlängst durch die Zwölfgöttliche Inquisition in Person des Inquisitionsrates Ucurian Bregelsaum der Kirchenbann verhängt worden. Dies wirft ein völlig neues Licht auf den Wechsel an der Spitze des Ordens.

Lucardus von Kemet ist, so scheint es, flüchtig. Über seinen derzeitigen Aufenthaltsort ist nichts näheres bekannt. Die Hauptanklagepunkte, die auf Dämonenpaktiererei und Apotheose lauten, lassen indes nur einen Schluß zu: Der Großmeister des Ordens ist zum Dämonenmeister übergelaufen.

Stephan Johach

Sieg in den südlichen Trollzacken!

Rommilys/Vellberg/Arvepaß. In einer lange geplanten Aktion gelang es, Vellberg und den Arvepaß zurückzuerobern.

Ende Tsa trafen der Baron v. Friedwang mit seiner 'Freischar' und der Sohn des Barons v. Schlotz im Beilunskchen mit Streitern des Blutbanners zusammen, um dort den Nachschub des Feindes zu stören. Falschmeldungen und listig eingesetzte Stroh-puppen gaukelten einen Angriff auf die Ogermauer vor, der Feind zog Truppen aus dem Süden ab.

Unterstützt von Koscher Rittern und Sappeuren und gar einigen Pfeilen des Lichts marschierten die Darpatier unter Führung des Cronfeldherrn selbst und des Barons v. Rosenbusch gen Vellberg. Die

wenigen erschöpften gegnerischen Banner waren schnell geschlagen. Doch am Nachmittag des zweiten Tages traf man auf ein großes Heer des Feindes. Lange wogte der Kampf, erst als die Kämpfer sich im Dunkeln selbst zu metzeln drohten, ließ man voneinander ab. Kaum graute der Morgen, da hieben die Heere wieder aufeinander ein. Jetzt rief der Feind auch Dämonen herbei, doch auf die beschwörenden Worte einer Maga war es wohl gar der Herr der Luft selber, der zu Hilfe kam! Aber dies war noch lange nicht der Sieg. Abermals wurde es Abend, und jetzt waren es untote

Kämpfer, die sich gegen die Unsrigen wandten! Nur Drohungen hielten manchen im Kampf. Als endlich der Feind sich zur Flucht wandte, war keinem zum Jubeln. Nur kurze Pause war den Überlebenden vergönnt. Ein Teil begann die Belagerung der neuerstandenen Feste des Feindes, die übrigen mühten sich auf steilem Weg zum Arvepaß.

Lawinen und Angriffe versprengter Dämonenknechte lichteteten die Reihen. Nur die Kunst der Angbarer und der Segen der Travia-Geweihten über die Lager ver-hinderten Schlimmeres. Endlich erreichte man das Ende des Passes, wo man nun die Stellung befestigt.

Friederike Stein / Sebastian Zanke

In letzter Sekunde!

Aktion – „Ein Platz für Abonnenten“

Möchten Sie an dieser Stelle künftig einen Aufkleber mit Ihrer Adresse vorfinden?
Ein Jahres-Abo (6 Ausgaben) des Aventurischen Boten erhalten Sie für 23.- DM.

Nähere Informationen finden Sie unten auf dieser Seite.

ODL reagiert auf die Andergaster Ereignisse

Seine Spektabilität Hagen Gerion, Großmeister des ODL zu Lowangen, beurteilt die jüngsten Ereignisse in Andergast als höchst gefährlich. Eben erst eingesetzt, beweist er, daß der ODL nach seiner Neustrukturierung handlungsfähiger ist, als manch einer vermuten mochte, und innerhalb kürzester Zeit wurden sicherlich die Hälfte der ODL-Mitglieder in den Lowangen unterstellten Gebieten gesammelt und mit allerlei Artefakten und alchimistischen Mitteln ausgestattet. Noch vor dem Erscheinen des Boten sollten die Truppen den Finsterkamm erreicht haben und werden bald in Andergast erwartet.

Nachrichten über eine kleine Spezialtruppe, die von Seiner Spektabilität persönlich ausgerüstet wurde, sind als Überschätzung der ordenseigenen Mittel dementiert worden.

Denny Vrandecic

Zweite Invasion der Borbaradianer hat begonnen!

Die Schergen des Dämonenmeisters marschieren gegen Khunchom!

Während unsere Zeitung bereits gesetzt wurde, erreichte uns eine unheilvolle Nachricht: Die Schwarzen Horden sind vor einigen Tagen in Aranien an Land gegangen! Die Invasion fand statt in der südaranischen Küstenregion Yalaiad. Ob die Schiffe, die das Invasionsheer an Land setzten, aus Schwarztoerien oder dem besetzten Maraskan stammen, ist noch unklar. Offenbar wurde der Angriff landseitig von einer weiteren Streitmacht unterstützt, möglicherweise durch Bewaffnete aus dem abtrünnigen Elburum. Große Teile der aranischen Landgrafschaft Khunchom sollen sich bereits in den Händen der Eroberer befinden. Nahezu ungehindert dringen die Feinde nach Südwesten vor. Ihr Ziel ist offenbar die Fürstenstadt Khunchom!

khw

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

AVG Abonnement Vertriebsgesellschaft mbH; Postfach 112202; 20422 Hamburg

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

Ja, ich bestelle ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (6 Ausgaben) frei Haus zum Jahresbezugspreis von DM 23,- (Ausland DM 30,-) 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.

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

Bequem und zeitsparend per Bankeinzug
(Nur mit deutschem Bankkonto möglich!)

Gegen Jahresrechnung an meine Adresse. Bitte
keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Bankinstitut: _____

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich beim AVG Abonnement Vertriebsgesellschaft mbH; Postfach 112202; 20422 Hamburg widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels). Dieses bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift.

Datum, 1. Unterschrift
(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Datum, 2. Unterschrift
(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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 beim AVG Abonnement Vertriebsgesellschaft mbH; Postfach 112202; 20422 Hamburg widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).



Das Schwarze Auge

Impressum

Herausgeber: Fantasy Productions GmbH,
Postfach 1416, 40674 Erkrath

Redaktion: Mechthild Henschel und Michael Meyhöfer

Ständige Mitarbeiter: L. Falkenhagen, B. Herz, H. Kamaris, J. Raddatz, T. Römer, G.-B. Tödter, H. v. Wieser und K.-H. Witzko

Mitarbeiter dieser Ausgabe: B. Berghausen, M. Goisch, M. Gundlach, S. Johach, U. Kneiphof, M. Lorber, R. Martensen, M. Maurer, J. Middendorf, K. Röhlinger, G. Rot, F. Stegers, J.-M.-Schnurr, W.-U. Schnurr, D. Vrandecic A. Weste u.v.a.

Illustrationen: Caryad (1), Haupt (1), Papke (1)

Satz: MIM Satz & Layout

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich.

Copyright © 1998 by Fantasy Productions GmbH, Germany

Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers. Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt. Abonnementbedingungen siehe nebenstehend.

Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RPI):

Mechthild Henschel
Meidingerstr. 9
76137 Karlsruhe

oder per email an:
Michael Meyhöfer
AVBOTE@aol.com