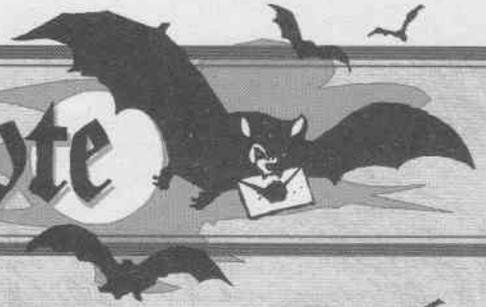


Aventurischer Bote



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; Or-

gan der Geschichtsschreiber und Chronisten; Postille der zwölfgöttlichen Geweihten sowie ihrer 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 Ver-

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

Ansonstengilt:

Die holde Maid im Kämmerlein betrachtet ihn beim Mondenschein. Man liest ihn mit vergnügter Miene an Gareths Hof – auf der Latrine. Von Al'Anfa bis zum Finsterkamm will jeder seinen Boten ham.

2,50 EUR

99

Ausgabe

Jan./Feb. 2003

PRA/RON 33 Hal

Vertrag von Weidleth erfüllt: Hochzeit im Horasischen!

Aus der Kusliker Boten-Redaktion: Zu Gast in Horasia, von Mishka Trauwein

VINSALT/HORASIA. Viel haben wir im Aventurischen Boten berichtet über die Vorbereitungen zu dem großen Fest, dem Traviabund, der den Frieden von Weidleth schlussendlich besiegeln sollte. Die neue Pfalz erwies sich in all ihrer Schönheit und ihrem Prunk mehr als würdig, der Rahmen für dieses so besondere Ereignis zwischen dem Alten und dem Neuen Reich sein zu dürfen. Alle Vorbereitungen waren getroffen, die gekrönten Häupter reisten mit prachtvollem Gefolge und herrlichen Gewändern an, das Brautpaar, Prinzessin Lorindya Amene Usvina von Firdayon-Bethana zu Horasia und Burggraf Alarich Ruhmrath von Gareth zur Sighelmsmark, erwarteten freudig die eher zwanglosen Feierlichkeiten des Rahjaballes* am 30. Ingerimm und die würdige und traditionelle Zeremonie des Bundschlusses am darauf folgenden 1. Rahja dieses ausgehenden Jahres. Wie ein Extra-Blatt unserer Kusliker Boten-Redaktion berichtete, brodelte das



Königin Rohaja und Eslam von Eslamsgrund

Horasreich jedoch unter der Oberfläche noch aus ganz anderen Gründen: gab doch der Gesundheitszustand der Kaiserin Amene-Horas

Firdayon im Vorfelde der Hochzeit zu schlimmsten Befürchtungen Anlass (der Bote berichtete). Tatsächlich ließ die Herrscherin im Voraus verkünden, sich auch auf der Hochzeit von Kronprinzessin Aldare Firdayon, der Baronin von Aldyra, vertreten lassen zu müssen, da sie immer noch der perainegefälligen Genesung bedürfe.

Vielfältige Gerüchte gingen um und wurden leider auch durch die Kusliker Botenredaktion propagiert (meine Windhager Collega Adalvinya Greifsacht ist derweilen zum Rapport nach Gareth beordert), die hier nur kurz angerissen sein sollen:

- In Kuslik sollen Morde von dem Fürstensohne treu ergebnen Galahanisten begangen worden sein.

- Eine Hesinde-Priesterin aus dem Vertrautenkreise der Altezza Aldare Firdayon, die mit der Erziehung des Erbprinzen Khadan betraut war, soll ebenfalls unter mysteriösen Umständen das Zeitliche gesegnet haben – Gerüchte besagen, es habe sich um einen von der

Priesterin abgewendeten Anschlag auf das Leben des Prinzen gehandelt! Eine Bestätigung aus dem Kaiserpalast steht noch aus.

Unmut besonders unter den Adligen aus den Grenzprovinzen zu den Schwarzen Landen sollen die Gerüchte erregt haben, die auf einen Handel des Horasreiches mit dem selbsternannten 'Schwarzen Kaiser' Galotta und gar dem unheiligen 'Reich' Oron nahe legten! Investigationen sollen jedoch auch diese Ereignisse auf unheilige Intrigen zurückgeführt haben, deren Ziel es gewesen sei, diesen angeblichen Bruch des Weidlether Friedensvertrages zu einer Aufkündigung desselben zu treiben. Besonders bei den älteren Liebfeldern für wehmütige Tränen sorgte jene Nachricht, die besagte, dass der ältere und nach langer Verschollenheit für tot erklärte Bruder Aldares, der ehemalige Kronprinz Jaltek, noch am Leben sei und sein Recht auf den Thron wieder einfordern wolle. Die Staats-Procuratorin Comtessa

In dieser Ausgabe

Hochzeit im Horasreich
Vertrag von Weidleth erfüllt!

Seite 1

Streit um Siebente Senne
Teil 2

Seite 4

Kapelle auf Sichelstiege errichtet

Seite 6

Heiligtum Boronia eingeweiht

Seite 7

Kabe von Punin ehrt

Golgariten-Orden

Neues vom Ork in Teshkal

Seite 23

Seite 25

In aller Kürze

Seite 28

*) Der Rahjaball wird in hohen gesellschaftlichen Kreisen bisweilen zum Abschied aus der Rahja zugeordneten Ledigkeit vor dem Traviabund gefeiert, meist am Abend vor der Hochzeit.

Odina Thirindar von Schelf ließ mittlerweile verlauten, dass es sich bei diesem Mann um einen grässlichen Betrüger gehandelt habe, der als staatsfeindlicher Aufwiegler entlarvt sei und seinem Schicksal nicht entgehen werde. Die kaiserliche Familie hingegen dankte dem Volk dafür, dass es den verschollenen Prinzen noch in seinem Herzen bewahre und sein Andenken nicht vergesse, wie es auch die nächsten Verwandten pflegten.

All diese und weitere Ereignisse und Gerüchte (denen anscheinend komplizierte Intrigen vorweggingen, die die Reiche gegeneinander aufwiegeln sollten) führten zunächst dazu, dass der Rahjball und gar die Hochzeit selbst abgesagt wurden, da Unmut zwischen den Reichen walte und der Friede von Weidleth erneut in Gefahr sei. Mit den Anstrengungen beider Reiche und ihrer hohen Adligen konnten die Intriganten aber entlarvt, die Freundschaft wieder hergestellt und die Hochzeit abgehalten werden.

Doch sollen nun auch einige offizielle Stimmen zu den Vorfällen zitiert werden. Zunächst Dorinth Rastburger, Vorsteher des Kontor der Rastburger in Kuslik:

“Ein für unser Kontor besonderes Ereignis im Zusammenhang mit der Vermählung der Brautleute ereignete sich am Rande des so spektakulären Rahjaballs, der am Vorabend der Vermählung statt fand. Wie wir hörten, konnte dort ein kriminelles Subjekt dingfest gemacht werden, das mit Hilfe von durch unser Haus importierten Waren einige politische Morde verübt hat.

Bei den Waren handelte es sich um einige Stücke aus berühmten albernischen Blauen Glas, das wir unter den Namen ‘Efferds Tiefe’ führen. Dieses Glas wurde, inwendig mit einem Gift bestrichen, genutzt, um angesehene Bürger Kusliks zu meucheln. Das perfide dabei war, dass auf diese Weise all unsere treuen und ehrwürdigen Kunden in Misskredit fielen, die solche Stücke erworben hatten, da nur unser Haus in Lizenz des albernischen Königshauses und mit Zustimmung der Havener Efferd-Kirche ‘Efferds Tiefe’ vertreiben darf. Im Übrigen scheinen die Morde wohl politisch motiviert gewesen zu sein, da die höchsten Kreise der Regierung selbst Spezialisten ausgesandt haben, die in der Sache ermittelten. Bei den Untersuchungen kam im übrigen ans Licht, dass das Handelshaus [Name wurde von der Redaktion gelöscht, da ein Rechtsverfahren schwebt] seit einiger Zeit illegal ebenfalls ‘Efferds Tiefe’ importiert. Den entscheidenden Hinweis zur Ergreifung lieferte hingegen Baron Ariano von Treuffenau-Veliris, der zusammen mit einigen befreundeten Adligen auf dem Rahjball die Mörderin der Garde übergab. Sie hatte sich in seinen Haushalt, getarnt mit dem mittlerweile als falsch erwiesenen Namen ‘Cavalliera Rahjada de Sirata’, eingeschlichen. Die Maskerade war dann jedoch herausgekommen, als während eines Salons, in den der Ba-

ron geladen hatte, um dem Glücksspiel zu fröhnen, die Stadtpräfektin von Kuslik und Mutter eines der Mordopfer, Principessa Alessandra di Lionessa-Balligur, den Baron über die Machenschaften seines Hausgastes in Kenntnis setzte. Wie von in der Regel gut unterrichteten Kreisen verlautete, ist der Baron von Treuffenau-Veliris selbst mittlerweile über jeden Verdacht erhaben.”

Reto Alrik Sandergreu, Page des Garetischen Reichsvogtes von Puleth, berichtete Folgendes über ein Treffen, zu dem der almadanische Kanzler, Rafik Listhelm Maldonado von Talandur ä.H., in Horasia geladen hatte:

“Wüste Anschuldigungen, von einem Repräsentanten Arivors gegen die Almadaner ausgestoßen, ließ die Anwesenden fast die Fassung verlieren. Da war die Rede vom Separatismus Almadas vom Raulschen Reiche, durch Hilfe einer von Almada inthronisierten Salkya Firdayon und von der angeblich durch Almada angestachelten Volksverhetzung in Arivor. Genauso wie von almadanischer Spionage in höchsten amtlichen Kreisen von Unteryaquiren. Mitglieder beider Reiche schrien sich dergestalt gegenseitig an, dass man schier hätte glauben können, sie wollten sogleich mit den Waffen aufeinander eindringen.

Und da war dann dieser Schnupftuchwedler, ... äh ... also der Comto-Proktor della Trezzi. Dem war vorbehalten, Licht in die Sache zu bringen. Auch wenn es der, der ... nötigen Unterstützung der geadelten, aber hochzornigen angeschuldigten Almadaner bedurfte, dem eingeschüchterten Horasier die Ungeheuerlichkeiten zu entlocken.

Nämlich, dass Seine kaiserliche Hoheit Prinz Timor die weltliche Scheidung seiner älteren Schwester habe verhindern wollen, indem er in aller Munde das angebliche Gift almadanischen Verrats am Weidlether Frieden legte und – man stelle es sich vor – gar den Schnupf... na, den Beamten della Trezzi entführte, welcher alleinig die Gewalt hatte, die Ehe Salkyas weltlich zu scheiden.

So aber, den Göttern sei Dank, stellte sich alles als ein haltloses, aber boshafte Intrigenspiel heraus, das sich gegen die Prinzessin Salkya selbst richtete – und von niemand anderem angeregt, als von ihrem erzhertzöglichen Bruder, Prinz Timor.

Leider wurden wir Gemeinen dann alle rausgeschickt und so haben wir nicht übel geschaut, als die Bediensteten bei der Abreise der hohen Herrschaften so viele Blutflecken am Boden fanden. Und fast ein jeder der zu dem Treffen geladenen Adligen – ja, selbst der Arivorer – hatte am Abend zum Ball noch einen blutnäsensenden Verband an der Hand. Nein, keine Ahnung, was da noch geschehen ist – interessiert mich auch besser nicht ...”

Nun einige Stimmen jener, die von dem rauschenden Rahjball zu Horasia berichten. Wir beginnen mit Grodelljon Firanese, einem Schreiberling des Bosparanischen Blattes:

“Was für ein famoses Schauspiel – alles war auf das Trefflichste inszeniert. Braut und Bräutigam zogen unter den aus manchen Ecken doch eher bestellt als herzlich klingenden Hochrufen in den prächtig geschmückten Parkett-Saal – schön und stolz die horaskaiserliche Prinzessin, herausgeputzt auch ihr zukünftiger Gemahl aus der Raulschen Mark. Dann die rhetorisch geschickt gesetzten Worte des Brautvaters, S.E. Hakaan von Firdayon-Bethana. Alle die Gäste aus fern und nah ließ er willkommen, und seine Wortgewandtheit umhüllte beinahe perfekt, dass es sich hier nicht um einen rein rahjagefälligen Akt handelte, sondern um höchste Politik.

Dies aber wurde schleunigst spürbar, als die Brautleute den Ball mit einem Tanz eröffnen wollten, denn just als der Oberhofkapellmeister die Musik erklingen lassen wollte, wusste der Prinz Timor um seinen effektvollen Auftritt. Durch seine Ankündigung freilich lenkte er alle Aufmerksamkeit von den Brautleuten auf seine Person.

Gesten- und wortreich präsentierte er sich der verblüfften Gästeschar als großzügiger Gönner dieser Lustbarkeit. In seine gelinde als Unverschämtheit zu bezeichnenden Rede hat er nicht nur den Brautvater in dessen eigener Residenz begrüßt, nein, auch die verbündeten Nachbarn stellte er bloß, als er anstelle der Allerdurchlauchtigsten Hoheit Rohaja v. Gareth deren Großonkel, den Granden Goldo Paligan, in der Versammlung willkommenieß. Dann übernahm er gar selbst die Eröffnung des Balls mit der *Danza Firdayon*.

Schließlich aber traten die Kronprinzessin selbst ein, und sie strahlten Schönheit und Harmonie der Reiche zugleich aus.”

Folgendes wusste Madam Dulcia, Betreiberin der *Freundlichen Einkehr* zu Vinsalt, zu berichten:

“Herrlich wurden die von unseren nördlichen Freunden wenig gekannten Spiele aufgegriffen, die sich mit fortschreitendem Abend wachsender Beliebtheit erfreuten: Die nelkengespickten Rahjarangen wanderten im Schlosse umher (jener, dem die Arange gereicht wurde und der eine Nelke mit der Hand aus der Arange zog, erhielt einen Handkuss; einen Kuss jedoch fordern die, die eine Nelke mit den Zähnen eroberten), ja, ich persönlich hatte besondere Freude daran, den fellbewehrten Thorwaler Hetmann Fritjof mit der Arange zu konfrontieren, oder mit dem Prinzen Eslam von Eslamsgrund Rahja zur Freude gar Arangen zu tauschen.

Die Praiosbänder wurden von Arm zu Arm geknüpft und erlangten nur einmal pikante Aufmerksamkeit des Saales, als benannter Thorwaler das Band der selben Farbe vorweisen konnte wie Königin Rohaja von Gareth, sie ihm also eine Frage wahrheitsgemäß beantworten musste! Die Frage ließ dann in ihrem Aufsehen auch den ganzen Saal verstummen, als man der Antwort harrte: nämlich welchem Manne die Königin ihr Herz geschenkt habe.

Doch die diplomatische Antwort der Kronprinzessin des Mittelreichischen Kaiserthrones verwies den kessen Nordmann auf jenen Gemahl, der ihr einst im Traviabunde die Hand reichen würde. Aufmerksamen Augen aber entging es nicht, daß sie kecke Blicke mit Dom Eslam wechselte, sie diesen ganz oben auf ihrer Tanzkarte stehen hatte und sich beide gar von dem berühmten Hofkünstler Leonardo della Rahjada porträtieren ließen, wie sie eine Nelke aus der von ihm dargereichten Arange zog – freilich nur mit den edlen Fingerspitzen. Auf dem Höhepunkt des rauschenden Balles sorgte dagegen ein eher ungeplantes Ereignis für großes Aufsehen: Prinzessin Salkya Firdayon, die jüngere Schwester Aldares, die vor Jahren durch ihren Bund mit dem Almadaner Baron von Artesa aus der königlichen Thronfolge ausschied, kehrte zurück von der Trollpforte. Ihre Worte sortierten die Thronfolgeverhältnisse im Horasreich neu, denn Salkya kam mit Grüßen von Amene-Horas direkt von selbiger und verkündete, dass ihre kaiserliche Mutter sie wieder in die Familie aufgenommen und – politisch brisanter – ebenfalls wieder in die Thronfolge installiert habe.

Ob dieser Tatsache warf Prinz Timor, der nun einen Schritt weiter vom Erbe der Horaskaiserin entfernt ist, seinen beiden Schwestern in einem Wutanfall den Fehde-Handschuh vor die Füße – wie berichtet wird, ein eslamidisches Geschenk der Almadanis an das Brautpaar. Wer diesen Handschuh aufgriff, überraschte auch die Horasier – denn Salkya ward von ihrer weisen Schwester Aldare gebeten, nicht das Schwert wider den eigenen Bruder zu richten –, denn Staatsmarschall und Granduco Folnor Sirenstee zu Irendor, eigentlich ein Verächter von eiteln Duellen, jedoch ein Meister am Zweihänder, sprang in die Bresche und bat um die Erlaubnis, diesen Schandfleck für die Schwestern tilgen zu dürfen. Prinz Timor war nun seinerseits um einen Kämpfen verlegen – die Zornestat sollte Folgen haben –, und nach unbehaglichem Schweigen trat seinerseits ein Rondrianer vor den Prinzen, namentlich Asquirion Ingrasil von Perainefurten, stammend aus dem Lieblichen Feld. Der Prinz akzeptierte den Recken, und im Ballsaale selbst wurde Platz geräumt, um die Schuld aufs zweite Blut sogleich zu tilgen.

Mit mächtigen Hieben, die die beiden Herren auf dem Parkett zu landen brachten und mehrere Damen und Herren ob des vergossenen Blutes in Ohnmacht sinken ließen, droschen die Duellanten aufeinander ein. Als jedoch beide, bereits abgekämpft und blutend, zum finalen Schlag ausholten (das Zweihänder-Geschäft scheint ein anstrengendes zu sein!), da konnte der eine den anderen nicht verletzen, ohne selbst einen Schlag empfangen zu müssen – das Gefecht endete in einem Patt, wie der Rote-und-weiße-Kamele-Spieler sagt. Politisch ist hier ein Konflikt wohl eher vertagt worden.“

Hierzu auch gleich ein Zitat des Asquirion

Ingrasil von Perainefurten: “Einem Prinz von königlichem, gar kaiserlichem Geblüt darf man sein Schwert nicht versagen. Die Herrin Rondra wird demjenigen den Sieg schenken, den sie dessen würdig erachtet. Zudem – welcher der Rondra geweihte Mensch kann es sich versagen, die Gelegenheit zu nutzen, jenem Mann im Duell gegenüber zu treten, der die horasische Heeresreform durchgeführt, die Mark Dröl erobert und darüber hinaus gar die Bestückung der Armee mit der Herrin Rondra ungefälligen Armbrüsten und Arbaletten vorantreibt?”

Frohe Botschaft dagegen beinhalteten Prinzessin Salkyas Worte für den horasischen Adel: Amene Firdayon fühle sich wieder besser und werde höchstselbst am nächsten Tage der Hochzeit von Weidleth die Ehre geben. Gerüchte über diese schnelle Genesung, wo sie doch am Tage zuvor fast schon in Borons Armen gewieilt haben soll, wollen nicht verstummen, ja, hinter vorgehaltener Hand behaupten sogar Kenner des Hofes zu Vinsalt, die in die Jahre kommende Horas-Kaiserin habe für den Fall ihres tatsächlichen Ablebens nichts dem Zufall überlassen und daher bereits zu Lebzeiten einmal schauen wollen, welche Gruppen ins Feld ziehen, wenn ihre Macht wankt. Die Kusliker Redaktion des Aventurischen Boten kann solche Gerüchte natürlich nur in das Reich der Phantasia verweisen.

Die Bundschließung am ersten und heiligsten Tage des Rahjamondes des Jahres 32 Hal wurde trotz des Rahjaballs des Vorabends nicht in Katerstimmung begangen. Der Brautvater Hakaan von Firdayon-Bethana führte die Braut

zum Bräutigam, der seinerseits von Prinz Storiko von Gareth in den Traviabend geleitet wurde. E.Q. Eternenwacht, der Erzabt der Draconiter, und die Geliebte der Göttin Ailil Andara Galahan schlossen den Bund gemeinsam mit den praios- und traviagefälligen Eminenzen Saryun Loriano und Aldessia von Rabenmund, um den Segen der Götter für diese politisch so brisante Hochzeit herabzurufen.

Hatte die Krankheit der Amene-Horas während der Vorbereitungen bereits dieses freudige Ereignis überschattet, tat dies ihre Anwesenheit im geschmückten Festsale zu Horasia um so mehr: Nach vollzogenen Riten und geleisteten Schwüren ergriff die majestätische Kaiserin die Hände des Brautpaares, führte sie selbst aus dem Saal und in ihr neues gemeinsames Leben, ausgestattet mit den Titeln eines Comto und einer Comtessa di Horasia.

Den versammelten Adligen beider Reiche verkündete sie: “Der Bund von Weidleth ist geschlossen. Die Reiche Rauls und Horas’ stehen stark und untrennbar Seite an Seite. Unsere Zukunft wird von nun an eine gemeinsame sein, die kein Übel dieser Welt wird voneinander wieder scheiden können. Wo ehemals Misträuen und Unmut herrschten, halte nun Friede und Eintracht, Freude und Freundschaft Einzug. Mit dem Segen der Zwölfe möge dieser Frieden ewig währen und zwei unverrückbare Kronen noch fester aneinander binden. Es lebe das Paar von Weidleth!”

*falk/Niklas Reinke/Uta Enners/
Stefan Trautmann/Wolfgang Wagner*

Irdische Danksagungen:

Die im Artikel beschriebenen Ereignisse waren Thema des diesjährigen Allaventurischen Adelskonvents des DSA-Adelsspiels auf Burg Ludwigstein. Wie in jedem Jahre kann dieses wahrhaft große Ereignis nur mit der eifrigen Hilfe vieler Hände geschehen, deren einziger Lohn der Dank ist – und eben diesen möchten die Veranstalter ihnen hiermit noch einmal ganz herzlich aussprechen.

Zu nennen sind die Salonleiter/innen Christine Feyerabend, Andree Hachmann, Tobias Hamelmann, Ulrich Kneiphof, Martina Nöth, Stefan Trautmann und Wolfgang Wagner, die mit uns in schierer Arbeitswut die sehr stimmungsvollen und aventurischen Camarillas vorbereitet haben, sowie die Meisterfiguren des Balles, die um die obigen Personen noch ergänzt werden müssen, namentlich Oliver Baeck, Frank Bartels, Florian Don-Schauen, Uta Enners, Nicola Gielen, Britta Herz, Pete Hitzke, Friederike Hölscher, Christian Hötting, Arne Kaminski, Sönke Kaufmann, Stella Kühne, Andreas Listl, Daniel Simon Richter, Gregor Rot, Reinhard Sutrich, Horst Thiele, Gun-Britt Tödter, Mandy Traue, Denny und Rozi Vrandecic, Sven Wedeken und Anton Weste

Nicht ungenannt bleiben dürfen hier auch die Spielleiter und Spielleiterinnen, die sich uns wie üblich in großer Zahl zur Verfügung gestellt haben, um den Konvent zu einem solch komplexen Ereignis gestalten zu können.

Aus der Redaktion haben (ergänzend zu den oben genannten) zu der Ausgestaltung des Ereignisses zudem noch Stefan Küppers und Karl-Heinz Witzko beigetragen.

Ganz besonderer Dank sei den beiden DSA-Grafikerinnen Caryad und Sabine Weiss gespendet, die mit ihrer Kunst vor Ort ganz wesentlich zu dem aventurischen Flair des Horasreiches beigetragen haben und wahrhaft bewiesen, dass Hesinde im Horasreich zu Hause ist.

*Weitere Informationen und Bilder zum Konvent finden Sie im Internet unter:
<http://www.vinsalt.de/Konvent/2002/index.html>*

Lena Falkenhagen, Niklas Reinke, Thomas Römer und Antje Steinborn

Gesandtschaft Donnerbachs in Trallop wiedereröffnet

TRALLOP. Das alte Gesandtschaftshaus der Fürst-Erzgeweihten von Donnerbach unweit des Tralloper Seehafens wurde im Perainemond nach fast 40 Jahren neu bezogen.

Nachdem der Seehandel zwischen den beiden Städten am Neunaugensee zum Erliegen gekommen und der letzte Gesandte Donnerbachs früh verstorben war, lag das prächtige Anwesen, das einst auch Donnerbacher Kapitäne und Kauffahrer sowie eine kleine Werft in seinen Mauern beherbergt hatte, lange Jahrzehnte verwaist.*

Im Beisein Ihrer Hoheit Walpurga von Löwenhaupt, des Stadtvogtes Tannfried von Binsböckel und zahlreicher weiterer Gäste – darunter Trallop Gorge, der die Schließung als junger Mann noch miterlebt hatte – durchtrennte der neue Gesandte, der Geweihte Drachwill Eisengrimm

von Donnerbach, feierlich das Siegel am großen Tor. Zunächst wird der Gesandte freilich auf der Bärenburg nächtigen, da sowohl das alte Steinhäus wie auch der früher so blühende Garten im Frühjahr und Sommer erst einmal instand gesetzt werden müssen.

Die Wiedereröffnung der Gesandtschaft kann als ein weiteres Zeichen der Annäherung zwischen Donnerbach und dem Herzogtum Weiden gesehen werden. Die Ernennung Drachwills von Donnerbach, der in der Vergangenheit als Verfechter einer starken Senne Donnerbach und Gegner des Rhodensteins bekannt wurde**, ist darüber hinaus ein deutlicher Hinweis auf eine stärkere Orientierung des Mittnächtlichen Herzogtums an der Senne des Nordens, wohl gerade auch im Hinblick auf einen drohenden Orkenkrieg.

Mike Maurer

* Vgl. zur Vorgeschichte die Weiden-SH, S. 25 & 59.

** Zu Drachwill Eisengrimm von Donnerbach vgl. die Geschichte *Der Löwe von Weiden* in der Weiden-Spielhilfe.

Der Streit um die Siebte Senne

Teil II: Entscheidungen*

Die beiden Männer standen schweigend nebeneinander vor dem Eingang eines riesigen, rot-weißen Zeltes, über dessen Giebel knatternd das Kriegsbanner der Rondra-Kirche im steifen Wind stand. Derselbe Wind, der dunkle Wolkenfetzen über den Himmel jagte, entfachte auch die Glut in der Pfeife des älteren der beiden Männer zu einem hellen Glühen, das sich zu einem strahlenden Weiß auswuchs, als der Mann einen tiefen Zug nahm, um dann wieder in ein sanftes Karmesinrot zurückzusinken.

Weiß und rot, dachte der Mann und lächelte versonnen. Der jüngere war währenddessen – seine Unruhe nur mühsam bezähmend – einige Schritte auf und ab gegangen, um dann abrupt stehen zu bleiben und in den wild bewegten Himmel hinauf zu blicken.

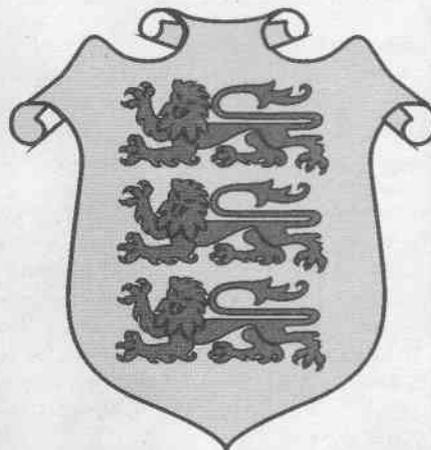
Jakoon von Turjeleff klopfte seine Pfeife aus und verstaute sie sorgfältig, dann wandte er sich an den jüngeren.

“Wollen wir hineingehen, Meister Brin?”

Der Angesprochene blickte immer noch sinnend in die niedrig hängenden Wolken hinauf, so als habe er die Frage gar nicht gehört.

“Es wird ein großer Sturm werden”, sagte er, mehr zu sich selbst als zu Turjeleff. Der blickte unwillkürlich zum Eingang des mächtigen Zeltes, über dessen First sich das Banner blähte, das die Anwesenheit des Schwertes der

Schwerter verriet, bevor er antwortete. “Oh ja, davon könnt Ihr ausgehen!” Und es war klar, dass er nicht den Sturm meinte.



Amtswappen des Schwertes der Schwerter

Als der Siegelbewahrer Jaakon von Turjeleff und der Meister des Bundes Mittelland, der Knappe der Göttin Brin von Rhodenstein, das Zelt betraten, hatte Ayla von Schattengrund, das erhabene Schwert der Schwerter, gerade ihre Gedanken geordnet, die lange um diesen

jungen Mann gekreist waren, der zwar Meister des Bundes, aber doch nicht einmal Ritter der Göttin war.

“Ich begrüße Euch, Meister der Senne Mittelland, anlässlich Eures Besuches hier an der Front”, sprach die Erhabene in leichtem Plauderton, als ob nicht allein ihr Befehl der Grund für Brins Hiersein wäre. Und indem sie ihren Scharlachmantel raffte und sich von der Feuerschale ab- und ihren Besuchern zuwandte, fiel ihr Blick auf eine dritte Person, die bereits mehrere Minuten neben dem Zeltingang gestanden hatte, ohne aber seit ihrem Eintreten auch nur einen Ton zu sagen. “Und auch Euch, hohe Frau Aldare Donnerhall, entbiete ich meinen Gruß *mit der Faust über dem Herzen*” – ein herausforderndes Lächeln umspielte die Mundwinkel der Erhabenen, als sie den Brief der Herrin der Senne Norden zitierte, der ihr schlaflose Nächte bereitet hatte.

Die beiden Meister des Bundes und der Rote Rat neigten tief ihre Häupter und küssten die Klinge der Erhabenen, dann nahmen sie in den Sesseln Platz, die im Halbkreis den Marschallsthron umstanden.

“Ich habe Euch an die Grenze der Schwarzen Lande gerufen, Meister des Bundes, um Euch noch einmal zu gemahnen, wo sich der Schauplatz des erbitterten Kampfes um das neue Zeitalter befindet: hier in Tobrien, wo der Dä-

*) Zur unmittelbaren Vorgeschichte seien dem Leser der *Aventurische Bote* 95 und 96 (dort ausführliche Anmerkungen) sowie vor allem die Ausgabe 97 anempfohlen.

AUS DEN REICHSPROVINZEN

monenkaiser und der Schwarze Drache herrschen sowie ..."

"Ich weiß, Erhabene", fiel ihr Brin ins Wort, "ich stand in der Dämonenschlacht an Eurer Seite. Doch ohne die Erben der Dämonenkronen gering schätzen zu wollen, gebe ich gleichwohl zu bedenken, dass auch die Orken und ihre finsternen Götzen die Zwölfgöttlichen Lande bedrohen."

Bei den letzten Worten war er aufgestanden. "Ich selbst habe die Zeichen gesehen und ich sage Euch: Narren wären wir, wenn wir den Ambitionen des Aikar und seines Marschalls hohnlachen würden. Eine starke Wehr gegen die Orken brauchen wir, die eherne Präsenz unserer Kirche, denn Weiden allein steht sonst verloren. Wir brauchen ..."

"Keine siebte Senne! Glaubt Ihr wirklich, ich entsänne mich nicht des Neides und der Missgunst zwischen der Senne Norden und der Senne Orkenwehr? So war es immer, solange ich denken kann, aber unter Dragosh Corrhenstein ..."

Die Stimme der Erhabenen war lauter und härter geworden, ihre Augen flammten bei der Erwähnung ihres Vorgängers. "... unter Dragosh vergaß die Orkenwehr, wo ihr Platz war, vergaß sie Ziel und Maß."

"Und dafür habt Ihr sie bestraft, indem Ihr sie aufgelöst und in die Senne Mittellande eingliedert habt." Brins Worte klangen bitter.

"Bestraft!?"

Die Erhabene richtete sich bedrohlich auf und ihre Präsenz schien das gesamte Zelt auszufüllen. "Ich habe Frieden geschaffen, wo vorher Zwist und Hader war! Ich habe der Orkenwehr den Platz gewiesen, der ihr gebührt!" "Um den Preis, dass sie nicht mehr die Orkenwehr ist."

Resigniert wandte sich der Meister des Bundes Mittellande von seiner Marschallin ab.

Klirrende Kälte lag ob dieser offenkundigen Geste des Trotzes in den weiteren Worten der Erhabenen: "Findet Euch damit ab, junger Brin, die Senne Orkenwehr ist mit Meister Dragosh ins Grab gefahren. Und wer tot ist, wird nicht wieder lebendig."

Ayla von Schattengrund wandte sich nun an ihren zweiten Gast. "Frau Aldare, da seit der Auflösung der Senne Orkenwehr die Senne Norden die Hauptlast der Kirche im Kampf wider die Orken trägt, wollt Ihr uns wohl wissen lassen, wie es darum steht?"

In den Augen Aldare Donnerhalls lag merkwürdigerweise keine Befriedigung, stattdessen brachte ihre gerunzelte Stirn Skepsis und Sorge zum Ausdruck. "Ich habe auf dem Weg hierher in Trallop im Hause Frau Walpurgens Halt gemacht, meine Gebieterin. Sie hat mich der unverbrüchlichen Freundschaft ihres Herzogtums zu meiner Stadt Donnerbach versichert. Auch ist bekannt, dass Weiden sich eher zur Senne des Nordens als zur Senne Mittellande

gehörig fühlt. Die Furcht vor den Orken wächst mit jedem Tag, an dem das Ende des Waffenstillstands näherrückt. Die Herzogin hat bekräftigt, dass Weiden eine Orkenwehr braucht. Sie spricht wahr, denn wenn Ihr mich fragt, ob Donnerbach sich der Orken erwehren kann, so lautet meine Antwort: mit der Göttin Hilfe



ja! So Ihr mich aber fragt, ob Donnerbach die Orken abwehren kann, so diese in die Heldentruz einfallen, so lautet meine Antwort: wahrscheinlich nicht. Ich wehre mich ebenso wie Ihr gegen eine neue Senne Orkenwehr. Doch die Sicherheit Weidens und der inneren Provinzen vor den Orks vermag ich nur zu gewährleisten, wenn der Rhodenstein Teil der Senne Norden wird."

"Der Rhodenstein ..." Die Erhabene war in tiefes Grübeln verfallen. "Schon Meister Dragosh stützte seine Macht auf den Rhodenstein und die Geweihten vom Orden zur Wahrung. Die Senne Orkenwehr, war das denn jemals etwas anderes als der Rhodenstein?"

Mit einem Ruck richtete die Erhabene sich auf und kehrte in die Realität ihres Zeltes zurück. "Nun denn, Meister Brin, Frau Aldare. So langsam verstehe ich, was Ihr wollt. Jakoon, spitze deine Feder, das Schwert der Schwerter wird einmal mehr Ordnung ins Chaos bringen:

ICH, AYLA, VON DER GÖTTER GNADEN ETC. PP., ENTSCHEIDE HIERMIT, DASS DER ORDEN ZUR WAHRUNG ALLEN RONDORAGEFÄLLIGEN WISSENS AUF DEM RHODENSTEIN BEAUFTRAGT WIRD, DIE WACHT WIDER DIE ORKEN ZU HALTEN. HIERZU ERHÄLT ER ALLE TEMPEL, REGALIEN UND LÄNDEREIEN ZUGESPROCHEN, DIE DER EHEMALIGEN SENNE ORKENWEHR GEHÖRTEN. ÜBERDIES SEI ER FREI VON ALLEN VERPFLICHTUNGEN GEGENÜBER DER HOHEN WACHT, AUF DASS ER SICH VOLL AUF SEINE NEUE AUFGABE KONZENTRIEREN KANN. ALLE RHODENSTEINER GEWEIHTEN IN DEN TEMPELN DER HOHEN WACHT SIND UNVERZÜGLICH IN MARSCH ZU SETZEN. DAS ORDENS LAND DES ORDENS ZUR WAHRUNG ALLEN RONDORAGEFÄLLIGEN WISSENS UND ZUR WACHT WIDER DIE ORKEN SEI TEIL DER SENNE

NORDENS, WIE VON DER FRAU ALDARE GEWÜNSCHT. GEGEBEN AM, USW. USW.

Den Rest machst du, Jakoon."

Als Ayla von Schattengrund sich wieder den beiden Meistern des Bundes zuwandte, suchte ihr Blick die Augen des jungen Brin. "Ich hoffe, Eurem Wunsche willfahren zu sein, Meister Brin. Dies schwächt natürlich die Senne Mittellande, aber dessen seid Ihr Euch zweifelsohne im Klaren?"

Unerwarteter Weise fiel der Meister des Bundes Mittellande vor der Erhabenen auf die Knie und ergriff ihre Hand. "Ich danke Euch für Eure weise Entscheidung. Und wenn sie Wehrheim zehnmal mehr schwächen würde, so wäre es mir nicht Leid darum, eröffnet sie doch die Chance zum Überleben für Weiden."

Die Erhabene senkte den Blick. "Euch ist auch bewusst, dass Ihr nicht länger Abtmarschall des Ordens zur Wahrung sein könnt, wenn dieser Beschluss in Kraft tritt? Der Rhodenstein müsste einen neuen Abtmarschall wählen. Ihr könnt ja schlecht Meister des Bundes in der Senne Mittellande und Abtmarschall eines Ordens in der Senne Norden sein."

Die Stimme der Erhabenen war bei den letzten Worten eigentümlich lauernd geworden. Würde der junge Meister des Bundes die Fehler seines Schwertvaters wiederholen? Oder würde er loslassen können, was Dragosh Corrhenstein Zeit seines Lebens nicht gekonnt hatte?

Auf einen Wink hin reichte ihr Jakoon von Turjeleff die beiden Schwerter, die Brin beim Betreten des Zeltes abgelegt hatte. Es waren Lirondyan, das Senneschwert der Orkenwehr, und Flammgard, die Klinge der Mittellande. Die Erhabene zögerte kaum merklich, dann zog sie Flammgard aus der kostbaren Scheide und streckte es dem Knieenden entgegen. "Nehmt Eure Klinge, Meister des Bundes."

Brin erhob sich, stand nun wie ein ratloser Novize vor seiner Herrin. Jeder sah, wie der innere Zwist in ihm tobte. Dann straffte sich seine Gestalt und sein Blick wurde hart, ruhig und stolz.

"Nein", sprach er, "es gibt noch eine andere Möglichkeit."

Er griff nach Flammgard, hielt es prüfend in Händen: das Symbol der größten und mächtigsten Senne der Kirche. Dann ließ er es auf sein Knie niedersausen. Die herrliche Klinge ächzte, brach – und fiel zu Boden.

"Dies ist meine Entscheidung, Erhabene, dies ist meine Wahl: nicht die Mittellande. Der Rhodenstein!"

So sprach Brin von Rhodenstein, Abtmarschall des Ordens zur Wahrung, nahm Lirondyan aus Aylas Händen und verließ langsamen Schrittes das Zelt.

Jan-A. Liedtke / Mike Maurer

Marschall von Weiden geht in den Ruhestand

TRALLOP. Marschall Geldor von Eberstamm-Mersingen, über lange Jahre hinweg oberster Befehlshaber der kaiserlichen Regimenter in Weiden, hat seinen Hut genommen. Der energische Endfünfziger, der immer noch als begabtester Streitwagenfahrer der Akademie *Schwert und Schild* zu Baliho gilt, war gerade der alten Mark Heldentrutz als Obristzeugmeister lange eine verlässliche Stütze. In Erinnerung bleiben werden allerdings nicht seine herausragenden Leistungen im Krieg gegen Answinisten und Orks, sondern die katastrophale Schlacht im Rahja 28 gegen die Horden des finstren Galotta vor Ysilia. Der Feldzug, der so hoffnungsvoll begonnen hatte und der für Marschall Geldor nicht nur die Krönung seiner militärischen Laufbahn, sondern auch die Rache für den Tod seiner Tochter Efferdane in den Mauern der tobrischen Herzogsstadt sein sollte, wurde zur größten Niederlage eines Weidener Ritterheeres in den letzten tausend Jahren und gewissermaßen zur Geburtsstunde des Dämonenkaiserreiches von Transysilien. Hatte Herr Geldor wohl in den

folgenden Jahren noch gehofft, seine Scharte auswetzen zu können, eine neue Chance zu erhalten, so musste auch er letztlich einsehen, dass der Faden des Schicksals, an dem Sieg und Ruhm hängen, nie wieder vorbeizuckt, wenn man ihn einmal aus den zitternden Fingern gelassen.

So ist es in den letzten Jahren still um den alten Recken geworden, was den Gerüchten, Herr Geldor sei ausgebrannt, immer mehr Auftrieb gab, bis sich Reichserzmarschall Lecomar vom Berg schließlich veranlasst sah, den Marschall dazu aufzufordern, einem Jüngeren Platz zu machen. Dieser Jüngere, an dem nun die Hoffnungen seines mächtigen Protektors hängen, stammt aus dem Hause des Reichserzmarschalls selber, hat sich bereits einen Namen als Militärreformer im reformunwilligen Weiden gemacht, war Soldgraf der herzoglichen Rundhelme und Oberst eines Weidener Garderegimentes: Wallbrord von Löwenhaupt-Berg lautet der erlauchte Name desjenigen, der die kaiserlichen Truppen in Weiden fürderhin lenken soll.

Jan-A. Liedtke

Weiden verstärkt Schutz der Reichsgrenzen

TRALLOP/OLAT. Weidener Reichstruppen haben ihre Präsenz an den Nordgrenzen der Grafschaften Heldentrutz und Bärwalde wegen der jüngsten Meldungen über die zunehmenden Aktivitäten der Orks verstärkt.

Auf Anordnung von Marschall Geldor von Eberstamm-Mersingen wurden bereits Mitte Peraine zwei Banner Infanteristen sowie eine Reiterschwadron an die nördlichen Reichsgrenzen der beiden Grafschaften verlegt, mit dem Auftrag, die unweit davon vermuteten Schwarzpelze genauestens zu beobachten bzw. dort zu patrouillieren. Zwar rechne man nicht in nächster Zeit mit einem größeren Angriff der Orks, doch wolle man andererseits auch kein unnötiges Risiko eingehen, eingedenk der katastrophalen Folgen des letzten Orkensturms vor gut einem Dutzend Götterläufen, und daher lieber auf alle Eventualitäten vorbereitet sein.

Mittlerweile sollen die entsandten Einheiten die ihnen zugewiesenen Grenzabschnitte erreicht und ihre wichtige und verantwortungsvolle Tätigkeit aufgenommen haben.

Marcus Friedrich

Sancta-Thalionmel-Capelle auf dem Sichelstiege feierlich eingeweiht!

TRALLOP. Am 7. Phex des letzten Götterlaufes wurde die Sancta-Thalionmel-Capelle in einer feierlichen Zeremonie ihrer Bestimmung übergeben und von Hochwürden Gaian Serenstein, Marschall im Orden der Schwerter zu Gareth, geweiht.

Die Bauarbeiten an der Capelle begannen am 14. Efferd unter der Leitung des bekannten Weidener Baumeisters Firunian Mergelheim. Dieser war zusammen mit seinem Tross, bestehend aus Arbeitern, Baumaterialien und Werkzeugen, eine Woche zuvor unter Bedeckung einiger Streiter des Ordens dort eingetroffen. Die Arbeiten wurden nicht einmal während der entbehrungsreichen Wintermonate unterbrochen.

Nach einem Gedenkgöttinnendienst zu Ehren der vielen Gefallenen, die auf dem Sichelstiege in den letzten fünf Götterläufen ihr Leben ausgehaucht hatten, schritt man zur Grundsteinlegung. Im Gegensatz zum ersten Versuch im Jahre 29 Hal (nachzulesen im Boten 81), blieben Arbeiter und Ordensstreiter dieses mal von einem Angriff des mit dem Feinde paktierenden Drachen Lessankan und seines Gefolges verschont, gleichwohl man bis zum Ende der Arbeiten den Himmel ebenso angstvoll wie entschlossen nach ihm absuchte. Dennoch lag sein Schatten bis zur Fertigstellung der Capelle wie ein dunkler Schleier über den Bauplatz.

Die Arbeiten selbst verliefen weitgehend stö-

rungsfrei, sieht man einmal von ein paar kleineren Behinderungen ab wie z.B. einigen Rotpelzen, die versucht hatten, sich der Vorräte zu bemächtigen. Die abgestellten Ordensritter und einige beherzte Helfer, die den Kapellenbau bewachten, konnten solche Ärgernisse aber rasch bereinigen.

Als Bauplatz hatte man erneut die kleine natürliche Felshöhle unweit der Passhöhe des Sichelstieges gewählt, welche schon bei dem ersten Bauversuch das Heiligtum beherbergte. Dieses Kernstück war auch noch immer unzerstört, was nicht nur Bauzeit und -kosten beträchtlich reduzierte. Zudem gewährleistet dieser Ort auch einen hervorragenden Schutz gegen Angriffe jeder Art.

So bestanden die Bauarbeiten im Wesentlichen aus der Errichtung einer Wehrmauer zum Schutz des Einganges sowie der weiteren Ausgestaltung des Höhleninneren. Dabei wurden die Wände geglättet und mit Fresken versehen, wobei man für letztere gar auf roten Sandstein zurückgreifen konnte, welcher vom liebfeldischen Adligen Assicuro von Hirschquell großzügig gespendet worden war. Davon abgesehen blieb die Höhle, zum Wohlgefallen der Herrin, ohne große Einrichtung und Zierat und besteht lediglich aus einem einzelnen Raum, in dem die Gläubigen ihre Gebete verrichten können, bevor sie wieder ihres Weges ziehen. Der prächtige und mit Bildern aus dem Leben der Hl. Thalionmel verzierte Altarstein

ist übrigens der selbe, der auch schon bei dem ersten Bauversuch 29 Hal verwendet werden sollte. Er wurde dann schließlich als letztes in die ansonsten fertiggestellte Capelle verbracht, um am folgenden Tage in einer feierlichen Zeremonie von Hochwürden Serenstein unter Anwesenheit seiner Großmeisterin Cleo Ptolemansuni, ihres Abtmarschalls Anshag von Eichenbrück und des hohen Siegelbewahrsers der Kirche der Leuin, Jaakon von Turjeleff, geweiht zu werden.

Mit der Fertigstellung und Weihe dieses Göttinnenhauses gibt es nun eine weitere, wenn auch kleine, Wacht auf dem Sichelstiege, die zudem als Warnung an den verderbten Lessankan dienen mag, nicht noch einmal seine Klauen gegen die Diener der Herrin Rondra und ihrer elf göttlichen Geschwister zu erheben.

Als Betreuer dieser Capelle wurde der erst jüngst zum Ritter der Göttin geweihte Asquiron Ingaron ya Valibar bestimmt, welcher die Bauarbeiten seit ihrer (Wieder-)Aufnahme im Efferd begleitet hatte. Ihm wird es von nun an obliegen, sich um dieses neue Haus der Herrin Rondra zu kümmern, wann immer er in dessen Nähe weilt.

Möge die Leuin stets über ihr neues Haus wachen und alle, die sich daran vergehen wollen, zerschmettern!

Marcus Friedrich

“Wenn Ihr geweint habt, lächelt”

Der Rabe von Punin weiht den Haupttempel in Boronia.

BORONIA/PUNIN. Im Mond des Ingerimm 32 Hal. Nach fast vierjähriger Bauzeit ist der zentrale Boron-Tempel des Mahnmals an der Trollpforte geweiht worden. Schergen des verderbten Drachen im Osten versuchten bis zuletzt, dieses Ereignis zu verhindern: erfolglos wohl nicht zuletzt wegen einer wundertätigen Reliquie des Puniner Kultes, die zukünftig in Boronia aufbewahrt werden soll.

Am vierten Jahrestag der Schlacht sollte der große Tempel in Boronia geweiht werden, dies hatte die Boron-Kirche in den vorangegangenen Wochen und Monden verlauten lassen. Über die Bauverzögerungen und ihre Gründe (*der Bote berichtete*) wurde kein weiteres Wort mehr verloren.

Zahlreiche Gäste waren teils schon Tage vor dem Ereignis angereist. Den größten Anteil stellten nicht adlige Herrschaften, statt dessen war viel einfaches Volk erschienen und wurde von Aedin zu Naris, dem Sprecher des Schweigenden Kreises*, willkommen geheißen. Kaum einer unter den Anwesenden, der nicht einen eigenen guten Grund gehabt hätte, der Schlacht zu gedenken.

Zwei Tage vor der Weihe erreichte eine schlichte schwarze Kutsche Boronia, eskortiert von zwei Schwingen der Golgariten: Der Rabe von Punin war gekommen. Mit ernstem Nicken nahm er die stumme Begrüßung entgegen. Dann jedoch trat er fürs Erste in den Hintergrund, um einem Diener eines anderen der Zwölfe Raum zu geben. Immerhin war es der 21. Tag des Ingerimmmondes. Dieser Tag des Meisterhandwerks sollte genutzt werden, um das Bauwerk zu vollenden. In einer würdigen Zeremonie sprach Seine Gnaden Baltram Berre vom Tempel zu Rommilys den Segen des Heiligen Thimorn** über den Marmorstein, der als letzter in die schwarze Kuppel eingesetzt wurde. In das fertige Bauwerk zogen sich der Rabe von Punin, Seine Gnaden Aedin und die darpatische Boroni Tamaría von Binsböckel zurück. Gemeinsam wollten sie mit Gebeten und Meditation die eigentliche Weihe vorbereiten.

Am 22. Ingerimm sorgte die Ankunft einer weiteren Schwingen Golgariten für großes Aufsehen. Sie kam gemeinsam mit einigen Reisenden aus Richtung der Ordensburg Mersingen. Mit strengster Bewachung trugen die Neuankömmlinge eine ebenhölzerne Schatulle – eine boronheilige Reliquie vielleicht? – durch die Etienspforte in den Tempel. Anschließend stellten sie rund um das Bauwerk Wachen auf, so dass kein Unbefugter mehr hineingelangen konnte.

Bei Sonnenuntergang trat der Sprecher des Schweigenden Kreises zum ersten Mal seit mehr als einem Tag wieder vor die Tür des Tempels. In das erwartungsvolle Schweigen der Anwesenden hinein sprach er: “Bedenket: Wir sind der Stachel in *seinem* modernden Fleisch.”

Der Arm des Boroni wies weit nach Osten, gen Warunk. “Seid wachsam heute Nacht”, fügte er hinzu, dann schloss er das Tempeltor wieder hinter sich.

Mit seiner Warnung hatte Aedin zu Naris so manchem erfahrenen Recken, mancher kampfgeprobten Veteranin aus der Seele gesprochen. Er sollte Recht behalten.



Die ersten Angriffe der unheiligen Schergen kamen heimtückisch und leise: Alpträume von Tod und Verwesung schreckten einige Schlafende auf – und deren Entsetzensschreie weckten noch andere dazu. Fast schien es, als träfe es vor allem jene, die in den Stunden nach Mitternacht wachen wollten und vorher ein

wenig Ruhe zu schöpfen suchten. Aber auch diejenigen, die schon Wache hielten, wussten kaum noch, von wo die größten Gefahren zu drohen schienen. Kein einziger ruhiger Augenblick war den Wächtern ab diesem Zeitpunkt mehr vergönnt. Allmählich, aber stetig schickte der Erzfeind seine Kreaturen in den Kampf. Aus vereinzelt bösen Träumen wurden grausige Halluzinationen, die gleich mehrere Menschen zugleich erfassten. Handwerker und Pilger wurden von Besessenheit ergriffen und mussten mit aller Kraft davon abgehalten werden, sich aufeinander zu stürzen oder sich gar selbst zu entleiben.

Beinahe erleichtert waren die Verteidiger, als der Feind endlich seine ‘echten’ Truppen aufmarschieren ließ. Bei aller Schrecken, so abstoßend der Anblick auch war: Dies waren wenigstens Gegner, die sich mit Schwert und Feuer bekämpfen ließen! Schweigend und mit tödlicher Kälte machten sich die Golgariten daran, die wandelnden Leichname zu vernichten. Doch auch manche Pilger und andere Reisende stürzten sich voll Vertrauen auf die Zwölfe in die Schlacht. Für viele war es beileibe nicht das erste Mal, dass sie gegen die boronfrevlerischen Unwesen fechten mussten.

Der Kampf tobte an vielen Fronten zugleich: Von allen Seiten schienen die Untoten auf den Tempelhügel zuzuwanken. Ab und an verfiel auch ein Verteidiger in Wahn und begann, auf seine Kameraden einzuschlagen. Und nicht zuletzt tönnten immer wieder Entsetzensschreie und Hilferufe aus den Quartieren der Handwerker und der Zeltsiedlung der Pilger – dort, wohin sich diejenigen zurückgezogen hatten, die nicht kämpfen konnten.

Doch schließlich war es vollbracht. Die ersten Strahlen der Praiosscheibe fielen auf Boronia und brachten die letzten Angriffe der Feinde zum Erliegen.

Keine unheilige Kreatur hatte den Tempel beschmutzen können.

Fast den gesamten Tag war man nun damit beschäftigt, die Spuren der Schlacht zu tilgen. Verwundete mussten versorgt, Gefallene bestattet, Verwirrte in die Obhut der Noioniten übergeben werden. Doch mit der nachmittäglichen Boronsstunde konnte die Zeremonie beginnen.

*) Ein gemeinsames Gremium der vier boronischen Orden, die dem Raben von Punin unterstellt sind.

***) Schutzpatron der Baumeister

AUS DEN REICHSPROVINZEN

Im Tempel war es so hell wie selten in einem Hause Borons. Zwar flackerten nur einige wenige Kerzen und Fackeln in tiefen Wandnischen, aber der Rabe von Punin hatte vier der fünf Tore öffnen lassen, auf dass ein jeder Gläubige den Ritus betrachten könne. Einzig die Gulgari-Pforte gen Osten blieb abweisend geschlossen – trotzdem hielten die Gulgariten misstrauisch Wache.

Während der gesamten Weihe sprach der Rabe von Punin selbst kaum ein Wort. Zumeist überließ er das Sprechen Seiner Gnaden Aedin und Ihrer Gnaden Tamaria. Gemeinsam legten sie den Seelensegen über die Versammelten.

Groß dürfte die Verblüffung bei so manchem Gast gewesen sein, als unvermittelt Musik an seine Ohren drang. Die Etilianer, Marbiden und Noioniten hatten Ordensmitglieder und Novizen geschickt, die nun jeweils durch die ihrem Schutzpatron gewidmete Pforte den Tempel betraten und den *Choral der Vergänglichkeit* intonierten. So waren alle borongefälligen Orden an der Weihe des gemeinsamen Tempels beteiligt.

Mit gemessenen Schritten verteilten sich die Sänger im gesamten Raum, so dass sie schlussendlich inmitten der Gläubigen standen. Zart und leise waren ihre Stimmen, aber sie erfüllten den Tempel wie Glockenklang, so dass die Töne die Menschen schier einzuhüllen schienen. Wer es wagte, sang oder summt die schlichte, doch wunderbare Melodie erst zaghaft, dann immer befreiter mit.

Schließlich waren nach langem Nachhallen die letzten Töne endgültig verklungen. Der Rabe begann mit den stummen Gebeten der Tempelweihe. Wieder gingen ihm die beiden jüngeren Geweihten zur Hand. Sie entzündeten das würzig und betäubend duftende Räucherwerk, sie stützten den Erhabenen, als er sich vor der Rabenstatue niederkniete – denn so wach sein Geist, so gebrechlich ist sein Körper.

Die Versammelten schauten und lauschten andächtig, auch wenn die meisten der schweigend ausgeführten Handreichungen sich ihnen kaum erschlossen. Schließlich aber erhob sich der Rabe von Punin und drehte sich zu den Gläubigen um. Segnend breitete er die Arme aus und sprach seine ersten lauten Worte

des Tages: "Es ist geschehen. Die neue Heimstatt ist erwählt."

Stille Freude erfasste alle, die diese Sätze hörten. Auch Seufzer der Erleichterung waren vereinzelt zu vernehmen – hatten doch nicht wenige tief im Herzen gefürchtet, das Haus des Herrn Boron sei durch die zahllosen Angriffe



des Erzfeindes in den letzten Götterläufen doch einmal vergiftet worden. Nun aber stand fest: Boronia war ein wahrhaft heiliger Ort, ein mächtiges Bollwerk gegen die Schwarzen Lande.

Noch aber war die Weihe nicht abgeschlossen. Auf ein Nicken des Raben hin ergriff Ihre Gnaden Tamaria das Wort. Für ihn sprach sie: "Hüter des Raben an diesem Ort sei ..."

Sie wartete kurz auf ein weiteres Zeichen des Erhabenen, dann nannte sie den – von vielen erwarteten – Namen: "Aedin zu Naris."

Der junge Geweihte kniete sich vor den Raben und empfing den stillen Weihesege. Nachdem er wieder aufgestanden war, sprach Bahram Nasir noch seinen letzten Satz für diesen Tag: "Etiliens Hand schütze Euch."

Dann überließ er es dem nunmehr offiziellen Vorsteher des neuen Tempels, den abschließenden Seelensegen zu sprechen – was dieser gemeinsam mit Ihrer Gnaden Tamaria tat, nicht zuletzt auch als Dank für deren Hilfe und Unterstützung in den letzten Götterläufen. Nun war es vollbracht – der wichtigste Schritt zumindest, denn noch viel wird in den nächsten Jahren hier zu tun sein. Schließlich harren noch fünf Tempel der Alveraniare und der Große Totentanz ihrer Fertigstellung.

Draußen vor den Toren gab es nach der Zere-

monie leise, aber nichtsdestotrotz eingehende Dispute. Niemand der Anwesenden kannte den Segen, den der Erhabene zuletzt ausgesprochen hatte. Schlussendlich entstand der Gedanke, dass dieser Satz keineswegs im übertragenen Sinne als allgemeine Segensformel gemeint war – sondern dass sich die Hand Etilias, eine der wichtigsten Reliquien der Boron-Kirche, nunmehr tatsächlich in den Hallen Boronias befand!

Darauf angesprochen, bejahte Seine Hochwürden Aedin zwar nicht ausdrücklich. Doch vielsagend waren seine Worte allemal: "Wir sind mehr als ein Stachel in seinem modernden Fleisch. Wir sind der erste Nagel zu seinem endgültigen Sarg."

Oliver Baeck

Der Tempelbau

Der Haupttempel ist ein auf fünf mächtigen Marmorsäulen ruhender Rundbau. Er kann durch gleichfalls fünf Tore betreten werden, die jeweils einem der Alveraniare gewidmet sind. Die Pforten für Marbo, Etilia, Noiona und Bishdaniel (von Südosten dem Sonnenlauf folgend) sind mit bosparanischen Segenssprüchen geschmückt, von denen der Kleine Trostsegen "Lacrimati Subridete" (*Wenn Ihr geweint habt, lächelt*) seit der Begründung des Mahnmals der bekannteste geworden ist. Über dem gen Osten – nach Warunk! – weisenden Gulgari-Tor prangt die Inschrift des Puniner Tempels: "Du schuldest der Welt noch einen Tod."

Auch wenn der Bau kaum eine andere Farbe als das Schwarz des Marmors aufzuweisen hat, so wirkt er doch nicht abweisend. Der sanfte Schimmer des polierten Steins erzeugt vielmehr ein Gefühl der Ruhe und Gelassenheit – ein unerschütterliches Bollwerk gegen den Feind, aber ein Hort des Friedens, sogar der Geborgenheit für jeden Gläubigen. Besonders der rötlich-goldene Glanz, der zur Abendstunde auf den Bauwerken auf dem Tempelhügel liegt, lässt Boronia als einen Zufluchtsort vor den jenseitigen Schrecknissen erscheinen. Und ja, der Schatten des Kuppeldaches fällt kurz vor Sonnenuntergang sogar auf die dämonische Ogermauer selbst ...

Bericht des Fredo Laubegast, Dorfbüttel zu Devensberg

"Wie es jetzt hieß, dass der Tempel in Boronia geweiht werden soll, dachte ich mir, da sollte ich wohl auch hin. Das wär ich meiner Bernika doch schuldig gewesen. Alle haben immer gesagt, das mit dem Schmerz geht vorbei, aber das stimmt gar nicht. Jetzt ist das vier Jahre her, dass sie mit der Landwehr zur Trollpforte gezogen ist und ... nicht zurückkam. Und ich vermiss sie immer noch wie am ersten Tag.

Ich bin also hin zum Tempel gewandert. Ich hab drinnen sogar noch einen Platz gekriegt. Natürlich hab ich mich ganz hinten hingesetzt, wo doch vorn die ganzen hohen Herrschaften saßen. Aber ganz kurz hab ich sogar den Raben persönlich gesehen, und den jungen Geweihten, der wohl schon die ganzen Jahre da war.

Ich hab ja nicht alles verstanden, was die so

gesagt haben, aber ganz würdevoll kam es mir vor, und so ernst. Da hab ich schon wieder an Bernika denken müssen, und da musste ich schon ganz heftig schlucken. Es hätt nicht viel gefehlt, und ich hätt wieder ...

Ich schau also ganz angestrengt nach vorne, um an was anderes zu denken. Da seh ich,

Fortsetzung auf Seite 21

KLEINANZEIGEN

Aventurische Kleinanzeigen

Anmerkung der Redaktion: Für alle Fanzine- und sonstige Verkaufsanzeigen gilt, dass Lieferung nur gegen Vorkasse erfolgt. Bei Überweisung bitte deutlich den Absender auf dem Vordruck angeben. Bei Bezahlung in Briefmarken bitte nur Marken bis zu einem Wert von EUR 0,57 verwenden.

„In Memoriam Khadanis!“ Als ob aus vielen Blüten ein stählerner Kranz sich findet, vereinigen sich die Degen der Schwestern und Brüder. Das trübe Licht nur weniger Kerzen und Fackeln erhellt das dunkle Gewölbe. Schweigend stehen sie jetzt da in ihren dunklen Roben, als einer aus ihrer Reihe anhebt zu sprechen: „So trete denn vor, Aspirant, trete hin vor die Brüder und Schwestern der verhüllten Kammer. Beuge dein Haupt in Ehrfurcht und bekenne.“ Aus den Schatten hervor tritt eine Gestalt in ihren Kreis.

Die Zahl geheimen und weniger geheimen Logen des Königreichs am Yaquir ist Legion – eine davon, die „Große Loge vom Geiste der Heiligen Lutasana und des geheimen Meisters vom Schwerte Khadans“, eine gemäßigt-patriotische Loge im Herzogtum Grangoria, soll nun zum Leben erweckt werden.

Wenn dein Held sich also durch Stand oder ehrbaren Reichtum auszeichnet, er für die Freiheit und Unabhängigkeit des Reiches einsteht und guten Leumund und Zeugnis beibringen kann – dann setz dich nieder und schreibe an:

Dennis Schmidt, Eifenstraße 1, 68169 Mannheim, Post@DennisSchmidt.de und sieh' sodann, ob die verhüllte Kammer dich einer Aufnahme für würdig befindet.

Weiden bittet um Hilfe – Engasal reagiert sofort – Pikeniere marschieren wieder

Wie aus gut unterrichteten Kreisen mitgeteilt wurde, haben mehrere Weidener Barone offiziell beim Herzogtum Engasal um Unterstützung im Kampf gegen die Orken angefragt. Anlässlich der Feierlichkeiten um den Traviabund in der Pfalz Horasia (der Bote berichtete) fanden offenbar intensive Gespräche zwischen Vertretern beider Herzogtümer statt. Wie weiter berichtet wurde, hat der Herzog von Engasal, Garf I., umgehend den Einsatz des I. Engasalschen Pikenier Bataillons (nach engasalscher Zählung 16 Mann) angeordnet, um die Weidener Grenzen vor orkischen Übergriffen zu schützen. Ob das Hilfesuch der Weidener Barone von Seiten der Weidener Herzogin oder der Garether Krone legitimiert wurde, ist bislang noch nicht bekannt geworden.

Life-Rollenspiel

Traviabund zwischen Pottwal und Salzarele?

Wahrheit oder selemitischer Irrsinn?

Die Antwort erfahrt ihr beim

NOSTRIA 1 – LARP

09. – 11. Mai 2003

Jugendburg Freusburg
(Kirchen bei Siegen)

Spielerplätze gibt es in der **Burg,**

im **Thorwaler-Lager**

und im **Orkdoorf!**

Infos & Anmeldung unter:

www.aventurien-larp.de!

!!!HACKETAU!!!

Aufruf an alle Immanfreunde: Wer Interesse hat, seine Mannschaft oder einen sonstigen Beitrag im demnächst erscheinenden Imman-Kompodium verewigen zu lassen, der oder die melde sich doch bitte bis zum 1. März für weitere Infos via Datenlimbus beim:

Immanherold@yahoo.de oder per Beilunker Reiter bei:

Florian Zemp, Käserei, CH-6162 Ebnet.

Auch ehemalige Spieler sehr willkommen!

Keiner schmeckt so phänomenal wie der Wein aus Engasal!

Wer sind wir?

Wir sind derzeit 42 DSA-Spieler und Spielerinnen aus den **Rhein-Main-Gebiet**, die sich zusammengefunden haben, um regelmäßig DSA zu spielen. Unser Alter liegt zwischen 21 und 46 Jahren. Die meisten von uns spielen bereits seit vielen Jahren DSA und ein Teil spielt auch noch andere Rollenspiele (z. B. Midgard und d20).

Wo sind wir?

Unsere Mitspieler wohnen verstreut im Rhein-Main-Gebiet zwischen Mainz/Wiesbaden, Frankfurt und Darmstadt.

Was spielen wir?

Wir spielen im Club überwiegend DSA-Abenteuer. Das können Gruppenabenteuer der Firma Fantasy Production (ehemals der Firma Schmidt-Spiele) sein, aber auch Szenariovorschlüsse aus dem „Aventurischen Boten“, dem Internet, selbstgeschriebene Abenteuer oder Universal-Abenteuer von anderen Verlagen oder Rollenspiel-Magazinen. Vereinzelt werden auch andere Rollenspielsysteme gespielt.

Was bieten wir?

Der DSA-Club Rhein-Main bietet ständig eine Vielzahl von DSA-Spielrunden an. Unsere Spielrunden werden in der monatlich erscheinenden Clubzeitung „BON“ und auf unseren Terminseiten im Internet veröffentlicht. Im BON wird auch über sonstige Clubinterna informiert sowie über Neuerungen im DSA, Freizeitaktivitäten und vieles mehr. Außerdem fahren wir ab und zu zusammen Campen, auf Ritterfestspiele, auf Rollenspiel-CONs (auch LARPs) oder z.B. auf die Spielwarentage in Essen.

Wie kannst du Kontakt zum Club aufnehmen?

Du kannst mir entweder eine eMail schicken oder aber schreiben an: **DSA-Club Rhein-Main c/o Torsten Klemm, Haßlocher Str. 75a, 65428 Rüsselsheim, Tel.: (06142) 966411, info@dsa.compmen.com**

DSA-Material zu verkaufen

Verkaufe Dark Force-Karten: Power-Pack- und Attack-Pack-D-Karten ab 3 Euro, Captain's Pack-Karten ab 4 Euro. Komplette Basisserie 35 Euro, Attack-Pack-Komplettsatz 40 Euro, Edition 20 Euro, Heyne-Karten-Komplettsatz 10 Euro. Ungeöffnete Power Packs: 2 Euro, ungeöffnete Master Packs 3 Euro. Anfragen an:

Lando Hermann, Tel.: 0621/413821, E-Mail: webmaster@DarkForceWeb.de

Verkaufe meine ARMALION-Sammlung! Basis Spiel (19000), Schwere Weidener Ritter (19001), Leichte Weidener Ritter (19002), Almadanische Bogenschützen (19006), Ork-Garde des Roten Mondes (19007), Ork-Marodeure (19008), Korogai-Bogenschützen (19011). Alles im besten Zustand, die Zinnfiguren sind bereits mit einer sehr feinen Grundierung überzogen. Einzelnen oder komplett zu verkaufen nach Preisverhandlung. Schick bitte eure Preisvorstellung an: **buyarmalion@gmx.de**

Ich löse meine recht umfangreiche DSA-Sammlung auf. Alles mögliche von alten, nicht mehr erhältlichen Abenteuerbänden, wie „Der Löwe und der Rabe“, bis zu neuesten Boxen, wie „Myranor, das Güldenland“, ist vieles dabei. Wer eine vollständige Liste haben möchte meldet sich bitte bei: **sfDarkLord@web.de** oder bei: **Johannes Post, am alten Viehwege 39, 53359 Rheinbach.** Bei postalischen Anfragen kann ich aus finanziellen Gründen nur bei beigelegtem Rückporto antworten.

Mitstreiter gesucht

Höret, Höret was ein jener zu sagen hat! Erfahrener, phantasievoller Medicus sucht im **Kreis Darmstadt** eine humorvolle Gruppe, die vorzugsweise noch mit den DSA 3er Regeln spielt. Ich bin für jedes System offen und kann mich in so gut wie jeden Heldentyp hereinversetzen. PERaine sei mit euch: **Lukas Mehler Thalonymurenus@gmx.li oder 0163/5199144**

DSA-Material gesucht

Suche Abenteuer Nr. 57 „Unsterbliche Gier“ und Nr. 64 „Goldene Blüten auf blauem Grund“. Ihr könnt mich per email **hansschoemer@t-online.de** oder Telefon **07541/34499** erreichen. **Hans Schoemer, Schwabstr. 66, 88046 Friedrichshafen**

Suche DSA-Tools deluxe

Wer hat das Charakterstellungsprogramm DSA-Tools deluxe für den PC und wer würde es an mich weitergeben? Antworten bitte an: **azania@web.de**



Das Nostria-Projekt

Nach einer Umstrukturierung sind wir wieder zurück und präsentieren unser angesammeltes Hintergrundmaterial in aktueller Form in der Neuausgabe! Damit es noch mehr uns besser wird, suchen wir auch weiterhin engagierte neue Mitglieder für die Regionalbeschreibung und/oder unser Briefspiel. Homepage:

www.nostria.de

DarkForceWeb.de – Alles über Dark Force. Diese Seite widmet sich ganz dem Tradingcardgame „Dark Force“ von DSA. Hier gibt es Kartenlisten, Szenarien, Hintergrundinformationen und eine endlich fertiggestellte Spielerliste, wo sich Dark Force-Spieler aus aller Welt eintragen können. Dark Force lebt!

Die Reise in den Norden

„... Als der Nebel aufriss und einen kurzen Blick auf den Himmel freigab, lächelte Pietjow. Mutter Fuchs, Rumor und er hatten auch dieses Jahr wieder den richtigen Tag zum Aufbruch gewählt. Denn auch wenn es in Festum nebelte, schien es doch außerhalb der Hafenstadt aufzuklären. Tief sog er die feuchte Luft und die Gerüche der erwachenden Stadt ein...“

„Die Reise in den Norden“ ist ein **eMailspiel**, das von einem Treck handelt, der in Festum startete und nach Riva unterwegs ist. Die Regeln bleiben eher im Hintergrund und es wird mehr Wert auf das Miteinander und die Entwicklung der Charaktere gelegt. Das Spiel wird mit der Zeit eine fast endlose Geschichte ergeben.

Wer also schon immer gerne schöne Text geschrieben und wer sehr viel Wert auf die Entwicklung seiner Rollenspielcharaktere gelegt hat, der ist bei uns willkommen! Mehr Informationen findet ihr unter:

http://pbem.nebenwelt.de



Vinsalts DSA-Service –

http://www.vinsalt.de/

Vinsalts DSA-Service ist wieder da – zwar derzeit noch nicht mit dem altbekanntesten vollständigen Angebot, aber das wird in Kürze auch wieder der Fall sein. Bis dahin gibt es weiterhin aktuelle Nachrichten im DSA-Ticker, exklusive Vorstellungen von neuen DSA-Produkten, Rezensionen zu Abenteuern, Quellenbänden usw., Interviews mit Autoren und Redakteuren, die bekannten DSA-Foren für allerlei Regelfragen aber auch zum allgemeinen Diskutieren.

Ganz aktuell: Fotos vom DSA-Konvent 2002 auf Burg Ludwigstein – diese können auch direkt kommentiert werden.

Vinsalt – die Capitale des Horasreiches ist auch im Internet immer einen Besuch wert!

Vinsalts DSA-Service –

http://www.vinsalt.de/

Schenk Freude ein – mit Engasal-Wein!

NACHBESTELLUNG

1–2 Ausgaben (gegen je 2,50EUR in Briefmarken)

bei:

**Fantasy Productions,
Postfach 1517
40675 Erkrath**

3 oder mehr Ausgaben
(per Lastschrift portofrei / bei NN EUR 5,- Porto + 1,60 EUR Zahlkartengebühr) bei:

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

FRAGEN ZUM ABO UND ÄNDERUNGEN

einzig und allein an:

VKG Hamburg

Kontakt: siehe unten

VKG Hamburg

Tel.: 0180-531 39 39

(werktags 8-20 h; EUR 0,12/min)

Fax: 040-30198182

Mail:

Kundenservice@bauerverlag.de

REGELFRAGEN ZU DSA

telefonisch

einzig und allein an:

DSA-Regeltelefon

0211-9243408

(nur Mi 18–20 h)

oder per email an

dsaregeln@fanpro.com

KLEINANZEIGEN

einzig und allein an:

Mechthild Henschel

Spitzenrheinhof 6a

67346 Speyer

oder per email an

Ulrich Kneiphof

aybote@fanpro.com

MEISTERINFORMATIONEN

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

Lieber Leser!

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

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

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

Eine Königliche Jagd, Seite 21

Die Geschehnisse zu Puleth trugen sich wahrhaftig zu – auf dem Konvent der Spieler in Gartien und Greifenfurt. Es sollte Ihnen, verehrter Meister, aber nicht schwer fallen, das Geschehen in heimatlicher Runde ebenfalls zu spielen und die Königin in Aktion auch Ihren Helden vorzuführen:

Die königliche Pfalz von Puleth sieht in diesen Tagen ein großes Ritterheer, das sich versammelt hat, um den Rondra-Schrein im Siegesmonument einzuweihen, vor allem aber, um die junge Königin erstmals seit den Vorkommnissen in Gareth in Augenschein zu nehmen. Hieß es nicht, ihre Schwester habe behauptet, Rohaja sei nur die Zweitgeborene? Lassen Sie die Helden teilnehmen an der Erwartung und den Gerüchten über die möglichen Winkelzüge der Prinzessin Ypolita oder ihrer Parteigänger, Gerade Kriegerern und Rittern sowie allen Charakteren, die aus dem zentralen Mittelreich kommen, können mit Herz und Mut an den Ereignissen teilhaben.

Die Königin reist mit ungewöhnlicher Eskorte: junge Adlige aus alten Familien anstelle der erkrankten Leibwache (kann es ein Zufall sein, dass alle erkrankten?), ein Überfall auf der Jagd, bei dem alle Adligen den Tod finden außer einem, dem Rothaarigen, dem die Häscher nichts tun wollten. Der Angriff wird abgewehrt – vielleicht durch Ihre Gruppe –, und man folgt der Spur des Rothaarigen: Es ist der beste Freund Bernfrieds von Streitzig, dem eine einmalige Gelegenheit gegeben werden soll, sich um die Königin verdient zu machen und in ihre persönlichen Kreise vorzudringen – allerdings ohne sein Wissen. Bernfried rechnet sich aus, dass er als bester Freund ebenfalls in höhere Kreise aufrückt – zumal wenn der Rest des Schauplatzes so angerichtet ist, dass auch er im rechten Licht erscheint: Die Berater der Königin werden mit Gift ausgeschaltet, vor allem der listige Staatsrat Praiodan von Luring, was in Bernfrieds Plan ihm die Möglichkeit bietet, das Antidot zu verschaffen sowie vor-

zugeben, die Giftmischer verjagt zu haben. Falls Sie Bernfried noch Weitergehendes unterschieben wollen: Er lässt eine Kopie des garetischen Zeremonienschwertes *Hagrondrifar* anfertigen und nach Puleth bringen, um es so darstellen zu können, als habe er es verhindert, dass jemand das mystische Schwert gegen eine profane Kopie austauscht. Natürlich machen er und seine Helfer dabei einige Fehler: Der erste war, Ihre Helden zu unterschätzen, die den Angriff abwehren, die selbst das Antidot herbeischaffen und ggf. den Überbringer des falschen Schwertes in der Pfalz abfangen. Alle Spuren weisen auf Bernfried, der alsbald von Ihren Helden gestellt werden kann. Der Dank der Königin, die in der Zeit 'den Laden zusammenhält', ist ihnen gewiss.

Bei Fragen und dem detaillierten Hintergrund wenden Sie sich bitte an Volker Weinzheimer (floga@web.de).

Helm von Caralus dem Löwen gestohlen!, Seite 22

Dieser Artikel ist wie jene beiden vorangegangenen Teil eines längeren Plots, dessen Konturen sich abzeichnen beginnen: Offenbar werden Teile der Ritterausrüstung zusammen-gestohlen, verteilt über das mittlere Aventurien; und bald wird wohl alles beieinander sein. Caralus der Löwe ist jener berühmte almadanische Held, der vor über 1.900 Jahren die Magierin Fanalolie herausforderte und den Dämonenmeister Alg'Orton erschlug (vgl. DAS LEXIKON DSA, »Helden und Heldensagen«, S. 120.). Dass es sich wirklich um seinen Helm handelt, darf getrost bezweifelt werden. Der Helm wurde von Kaiser Eslam I. dem Kriegsseminar übereignet und schmückte seit jenen Tagen – ungewöhnlicherweise – das Außenportal. Über das Seminar erfahren Sie mehr in der Spielhilfe DAS KÖNIGREICH ALMADA, S. 40.

bb / Stefan Trautmann

Ork – quo vadis?, Seite 25

Die angedeuteten Kompetenzstreitigkeiten zwischen Bogumislaus von Neuendorf, einem alten, erfahrenen Haudegen, und Baronin Ossyra von Teshkal treten in der Tat auf. Ossyra ist die Sicherung ihrer eigenen Stadt natürlich am wichtigsten, wahren Bogumislaus eher zu bedächtigem Zurückweichen in eine besser zu verteidigende Position neigt und die Stadt im Zweifel opfern würde, Efferdan selbst vertraut Bogumislaus nicht, da er in ihm nicht zu Unrecht ein Relikt früherer Zeiten und ein Sprachrohr des aufsässigen Landadels sieht.

Es ist also sehr gut denkbar, dass König Efferdan selbst oder auch Baronin Ossyra an unabhängige Hilfskräfte (die Helden) herantritt, um diese zu bitten, ein wachsames Auge auf die Recken Rondras zu haben. Hierbei sollte aber letzterer dennoch den Oberbefehl behalten, da der weitere Verlauf von dieser Situation ausgehen wird. Ein möglicher Kompromiss wäre beispielsweise, dass Bogumislaus Ossyra die Verteidigung Teshkals fest zusagt.

In Greifenfurt hat man entgegen der Behauptungen des Verfassers bislang noch keine größeren Maßnahmen ins Auge gefasst – aber vielleicht öffnen die Helden ja den Stadtoberen die Augen für die Gefahr.

In Lowangen hingegen werden in der Tat bereits Sammlungen durchgeführt, um eventuelle höhere Tribute zahlen zu können. Hier gilt es natürlich, diesen Umstand vor den Orks zu verheimlichen, damit diese nicht schon im Voraus die Tribute anheben. Auch könnten einzelne Einwohner versuchen, sich diesen Sammlungen zu entziehen. Sie müssten dann mit sanftem Druck auf ihre Pflichten dem Gemeinwohl gegenüber hingewiesen werden.

Eine weitere Möglichkeit der Helden, ins Geschehen einbezogen zu werden, ist, die Orks in der Steppe auszuspähen. Hier könnten sie mit dem im letzten Boten schon erwähnten 'Orden der hohen Andergastischen Wacht' zusammentreffen, gebirgs- und orkkundigen Einzelkämpfern, die traditionell mit dem Ander-

MEISTERINFORMATIONEN

gaster bewaffnet sind. Viel mehr, als dass die Orks sich sammeln, für ihre Verhältnisse recht geordnet vorgehen und ihr Ziel sich noch nicht erkennen lässt, dürfen aber auch sie nicht herausfinden können.

Philipp Seeger

Kann es Frieden geben?, Seite 25

Dass der Stadtmeister von Kyndoch als Drahtzieher für die Friedensverhandlungen zwischen den beiden verfeindeten Reichen gilt, ist eine nette Mär. Dessen einziger Verdienst war es, dass Kyndoch als Ort der Verhandlungen gewählt wurde.

Der tatsächliche Grund, warum Wal und Adler trotz verhärtender Fronten nun plötzlich ein Ende des Konfliktes am Verhandlungstisch wünschen, ist bislang nur wenigen bekannt. Man munkelt von einem Ereignis im nördlichen Eismeer, bei dem sowohl thorsalische Ottas als auch von der HPNC angeheuerte Schiffe von einer dritten Partei heimgesucht wurden.

Szenariovorschlag:

Wie im Artikel geschrieben, ähneln die ersten Verhandlungstage einer Boltanpartie. Der gute Stadtmeister kommt kaum zur Ruhe und ist ständig bei einer der Delegationen. Um das ganze zu beschleunigen, beginnt er mit dem Verfassen von Depeschen, die er der nicht anwesenden Delegation zukommen lässt. Irgendwann fängt jemand den Boten ab und ersetzt die Depesche durch eine Fälschung, welche die Verhandlungen zum Platzen bringen soll. Der Baron setzt einige Abenteurer an, um herauszufinden, wer die Gespräche sabotieren will. Die Helden sollten nach einiger Ermittlungsarbeit den Hergang rekonstruieren und den abgefangenen Boten in einem Keller finden. Dort finden sie auch die Übeltäter. Um wem es sich handelt, überlassen wir Ihrer meisterlichen Fantasie:

- Nostrier, die ihre liebfeldischen Verbündeten nicht verlieren wollen;
- Murakisten, die von einem horasischen Großreich träumen;
- der Gouverneur von Gandar, der weiterhin über sein kleines Reich herrschen will;
- oder gar Gloranas Schergen, welche einen Friedensschluss verhindern wollen, damit die kalte Dämonenbuhle ungestört ihr Reich ausbreiten kann.

Frank Mienkuß

Thorwaler Drachenschiffe in Salzerhaven, Seite 26

Wenn auch die Verhandlungen nach außen hin von der Salzerhavener Stadtvögtin geführt

wurden, so steckt doch direkt Graf Albio III. von Salza und Salzerhaven dahinter, welcher sich zu Gesprächen mit den Thorwalern in besagtem Schankhaus unter Ausschluss der Öffentlichkeit traf. Selbstverständlich ist ihm sehr daran gelegen, schnellstmöglich mit seinen rauen Nachbarn wieder einen Separatfrieden auszuhandeln, da er sich wohl mit Recht sonst als nächstes Ziel thorsalcher Angriffe gesehen hätte.

Daher ist er durchaus bereit, Eldgrimm großzügig unter die Arme zu greifen und die guten Beziehungen zu fördern, um ihn keinen Grund für eine erneute Besetzung zu liefern. Gleichzeitig sieht er aber auch ganz realistisch seine phexgefällige Chance, handfeste wirtschaftliche Vorteile aus dem wieder erstarkenden Handel mit Thorwal zu ziehen und seine recht unabhängige Stellung innerhalb des nostrischen Königreiches weiter auszubauen, wie auch eine mögliche erneute Einflussnahme des Horasietes zu unterbinden. Deswegen verblieb auch sein Gesandter während der Rückeroberung in Kendrar, um anschließend sofort den Kontakt zu Eldgrimm zu suchen, damit eine kontinuierliche Fortsetzung der Handelsbeziehungen gewährleistet blieb.

Dabei vollbringt er allerdings einen schwierigen Spagat. Denn wenn er auch aus politischen und vor allem wirtschaftlichen Gründen die Nähe zu Süd-Thorwal sucht, so kann er sich nach den Ereignissen der vergangenen Dekaden der Loyalität seiner Bevölkerung noch nicht sicher sein. Dementsprechend heftiger fallen natürlich die Reaktionen aus anderen Teilen des Königreiches aus, und solange noch jene Adlige nach dem Feldzug ihre Truppen in Salza haben, wird er keinen offenen Konflikt riskieren.

Allerdings kommen seine politischen Bemühungen den Thorwalern zur Zeit nichts weniger als gelegen, weswegen sie gerne zu Verhandlungen bereit waren.

● *Tronde Torbenson* braucht endlich einen Erfolg, um seine Position wieder zu festigen, und mit einer stabil befriedeten Südflanke kann er sich nun um die weiteren Operationen im Norden kümmern.

● *Eldgrimm Oriksso*n, von den Thorwalern inzwischen "der Weise" genannt, hatte bei der nostrischen Besetzung Kendrars alle seine Güter und Reichtümer verloren, die er nun nur zum Teil zurückholen konnte. Und auf dem Hjalding mußte er sich persönlich in unzähligen Verhandlungen mit anderen Hetleuten seine Verbündeten für die Wiedereroberung zusammensuchen, was natürlich letztendlich nur über Beuteversprechen ging.

So ist der wieder recht mächtige Hetmann zur Zeit auf jede Art von Handel und eventuelle "Tributzahlungen" angewiesen, um auch wirtschaftlich wieder auf die Beine zu kommen, weswegen er sehr darum bemüht ist, aus Ken-

drar wieder einen gutlaufenden Handelspunkt zu machen.

● *Hochwürden Dara Necht* und der nostrischen Rahja-Geweihtenschaft ist sehr daran gelegen, durch ihre sanfte Politik möglichst sämtliche Kriegshandlungen und alles damit verbundene Leid in ihrem Einflussbereich zu unterbinden, wobei sie in dem lebenslustigen und durchaus sinnesfrohen, greisen Hetmann Eldgrimm ein williges Medium für ihre Einflüsse gefunden haben.

Volkmar Rösner / Christian Ehm

Echsen sperren Harodról-Pfad, Seite 28

Was steckt hinter den Motiven der Achaz vom Loch Harodról? Ob Ihre Spielrunde die Umstände aufklärt oder sie lediglich ein Händler bittet, seine Ware über den Weg zu schmuggeln: Von Seiten der DSA-Redaktion wird dieser Vorfall nicht weiter verfolgt. Zur Inspiration sei Ihnen das kürzlich erschienene Abenteuer *An den Quellen des Harotrud* im Band *Fluch vergangener Zeiten* empfohlen.

AW



Allen Anrufern und Anruferinnen der DSA-Regelhotline (0211-9243408, nur mittwochs zwischen 18:00 und 20:00) bitten wir, folgendes Problem zur Kenntnis zu nehmen. In unserer Telefonanlage ist es leider nicht möglich, jedem Einzelanschluss nur eine einzelne Leitung zuzuweisen. Daher kann es durchaus geschehen, dass Sie ein Freizeichen erhalten, obwohl an dem betreffenden Telefon gerade gesprochen wird. Unsere Hotline ist bis auf wenige Ausnahmen (gesetzliche Feiertage oder kurzfristige Krankheitsfälle etc.) jeden Mittwoch besetzt und unser Mitarbeiter bemüht, möglichst viele Anrufe entgegenzunehmen.

Sollten Sie also bei Ihrem Anruf ein andauerndes Freizeichen vernehmen und kein Besetzzeichen, dann ist das so korrekt und der Anruf kommt an. Allerdings kann unser Mitarbeiter Ihren Anruf nur dann annehmen, wenn er nicht gerade auf einer anderen Leitung spricht.

Wir bitten in diesem Fall um Ihre Geduld. Vielen Dank für Ihr Verständnis!

INTERNA

Künstler der Schrift und Mystik, aufgemerkt

Nanduria und Zhayad sind seit Jahren beliebte Geheimschriften des Schwarzen Auges. In der im Lauf dieses Jahres erscheinenden Spielhilfe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** sollen eventuell zwei weitere Geheimschriften der Zauberer und Alchimisten Aventuriens ausführlich vorgestellt werden. Zwei Geheimschriften, die Sie, liebe Leser und Leserinnen, ersinnen und entwerfen sollen!

Die DSA-Redaktion ruft auf zu einem **Wettbewerb der Schriftkünstler und Kryptographen**. Folgendes ist beim Erfinden der Schriften zu bedenken:

1) Die Schrift soll möglichst eine Alphabetschrift, Konsonantenschrift (mit Vokalzeichen) oder Silbenschrift mit maximal 35 Zeichen sein. Sie soll auf einer Schautafel von DIN-A5-Größe gut darstellbar sein.

2) Die Schrift soll einen eigenen, durchgängigen Charakter haben. Sie soll rollenspielgeeignet sein (weder zu simpel, noch zu kompliziert, gut und schnell zu Papier zu bringen).

3) Die Schrift soll in Aventurien von manchen Hexen, Magiern, Alchimisten oder anderen Mitgliedern einer zauberkundigen Gemeinschaft als Geheimschrift oder 'Fachschrift' verwendet werden. Ausformulierung von Name, Herkunft und Hintergrund der Schrift ("Massadou-Glyphen, eine Entwicklung aus dem Ur-Tulamida, die ...") sind nicht notwendig, aber willkommen.

4) Die vollendete Schautafel der Geheimschrift (möglichst kontrastreich, am besten schwarz-weiß) wird auf einem Blatt Papier oder als hochauflösende Bilddatei (E-Mail oder Diskette) geschickt an **Anton Weste, Königsworther Straße 30, 30167 Hannover, anton_weste@gmx.net**.

Einsendeschluss ist der 15.04.2003. Bis zu zwei Schriften, die besonders gut zu gefallen wissen, können im oben genannten Band publiziert werden. Die Gewinner des Wettbewerbs werden unter den Mitarbeitern des Bandes erwähnt und erhalten je ein Freixemplar.

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:
VKG Verlagsvertriebs KG; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086 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 13,-EUR (Ausland 15,- EUR) 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 bei der VKG Verlagsvertriebs KG; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086 Hamburg widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels). Dies 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 bei der VKG Verlagsvertriebs KG; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086 Hamburg widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).



Impressum

Herausgeber: Fantasy Productions GmbH,
Postfach 1517, 40675 Erkrath

Redaktion: Florian Don-Schauen, Mechthild Henschel,
Ulrich Kneiphof, Thomas Römer

Ständige Mitarbeiter: Lena Falkenhagen, Britta Herz,
Stefan Küppers, Gregor Rot, Gun-Britt Tödter, Anton Weste,
Hadmar von Wieser und Karl-Heinz Witzko

Mitarbeiter dieser Ausgabe: O. Baeck, B. Berghausen,
U. Enners, M. Friedrich, T. Hamelmann, J. Hegel, J.A. Klingsöhr,
J.-A. Liedtke, M. Maurer, F. Mienkuß, E. Moussa, N. Passon,
N. Reinke, D. S. Richter, V. Rösner, Ph. Seeger, St. Trautmann
u.a.

Botenmotto: Arnulf Holzknecht

Illustrationen: Caryad (3), Jens Haupt (1), Ina Kramer (1)

Satz & Layout: ULK

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich.

Copyright © 2003 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 RP!):

Mechthild Henschel
Spitzenreinhof 6a
67346 Speyer

oder per email an:
avbote@fanpro.com

DIE KÄMPFE DES BRAZORAGH

Von Tobias Hamelmann nach einer Idee und unter Mithilfe von Stefan Küppers

Das folgende Szenario behandelt ein Ereignis, das dem Abenteuer **Das vergessene Volk** von Stefan Küppers zeitlich vorausgeht, aber nicht zwangsläufig das Wissen um selbiges erfordert. In **Das vergessene Volk** wird an einer bestimmten Stelle ein altes orkisches Ritual durchgeführt, in dem ein Ork-Kämpfe eine entscheidende Rolle spielt. Dieser Kämpfe wurde schon Wochen vorher in einem Wettstreit aus mehreren Anwärtern ermittelt. Dieser Wettkampf findet in einem Lager mitten im Orkland etwa eine Tagesreise von Khezzara entfernt statt und ist der Schauplatz für dieses Szenario. Die Charaktere werden selber miterleben, was es heißt, ein ausgewählter Ork-Kämpfe zu werden, und dass auch bei den Orks nicht alles Einigkeit und Sonnenschein ist.

Für die Mitspieler bietet es sich hier natürlich an, mal aus ihrer bisherigen Rolle herauszuschlüpfen und nach neuen DSA-Regeln Orks zu spielen. Natürlich gibt es auch eine Möglichkeit, mit den angestammten Helden in dieses Szenario einzusteigen, beides bietet seinen ganz eigenen Reiz.

Für menschliche und zwergische Charaktere ist zu beachten, dass Praios- und Rondra-Geweihte denkbar ungeeignet sind. Wegen der orkischen Abneigung gegenüber Elfen sind diese ebenfalls ungeeignet für das Szenario. Eigentlich trifft das auch auf jeden Helden zu, der sich so sehr in eine zwölfgöttliche Ordnung hineinlebt, dass er bereit wäre, den Märtyrertod dafür zu sterben. Alle anderen Charaktere sind denkbar, wenn auch einige sicherlich günstiger bzw. ungünstiger in diesem Szenario aufgehoben sind. Aber das werden Sie, werter Meister, bestimmt am besten entscheiden können. Eine Stufenbegrenzung wurde hier extra nicht angegeben, da sämtliche Kämpfe eigentlich optional sind und angepasst werden können.

Tipps zur Darstellung von Orks und ihrer Kultur finden Sie in der Hintergrundbox **Das Orkland**, dem Regelwerk **Schwerter und Helden** sowie in **Das vergessene Volk**.

Zum Hintergrund

Der Wettkampf ist eigentlich eine Veranstaltung, die unter den vereinigten Stämmen des Bundes alle 3 Sonnenzyklen am ersten Vollmond im Monat Rondra stattfindet. Initiiert wurde sie nach älteren Überlieferungen vom Aikar Brazoragh, damit sich die Stämme im relativ friedlichen Wettkampf miteinander messen und ihre üblichen Zwistigkeiten geordnet ausfechten können.

Üblicherweise wird sie im Stammesgebiet des letzten Siegers ausgetragen. Dass sie dieses Mal in der Nähe von Khezzara veranstaltet wird, hat im Vorfeld unter mehreren Teilnehmern schon zu Missstimmung geführt.

Die Wettkämpfe sind gedacht als Ehrendarbietung an Brazoragh, wobei der eigentliche Grund bei vielen Teilnehmern der Ruhm und die Ehre ist, für den eigenen Stamm zu siegen. Jedes Mal sind es die gleichen Wettkämpfe, die ausgetragen werden, immer in der gleichen Reihenfolge und immer erstrecken sich die Feste und Kämpfe über drei Tage. Mit dieser Erwartung an die Traditionen werden auch die Wettstreiter alle wieder anreisen.

Ein Paar der Teilnehmer sollen hier vorgestellt werden:

Vom Stamme der **Tochai-Orichai**, die mit einer größeren Gruppe anreisen, tritt **Kurugoch** für den Wettkampf an, ein Riese unter den Orks, bei näherer Betrachtung aber ganz offensichtlich nicht der schlaueste. Dafür hat er im Gefolge einen Tariach-Schamanen, der um so gewitzter ist und auch vor Manipulationen nicht zurückschrecken wird.

Von den **Omokhan-Zholochai**, einem sehr kriegerischen Zweig des Zholochai-Stammes, kommt **Krurkatunga**, ebenfalls ein mächtiger Ork. Von seinem Gefolge sind die wenigsten Übergriffe zu erwarten, wenn auch die Omokhan-Zholochai ziemlich kampflustig wirken. **Krurkatunga** ist der Ork, der siegen wird und danach seinen Auftritt in **Das vergessene Volk** hat.

Von den **Truanzhai** gibt es eine kleine Delegation mit einem Anwärter namens **Gryazhai**, der zwar nicht durch Größe auffällt, aber deutlich durch seine Kraft und Ausdauer.

Auch die **Mokolash** aus den Quellsümpfen des Bodir haben einen Anwärter entsandt. Sein Name ist **Ochozzog** und er wirkt in seinem Auftreten sehr bestimmt. Sowohl er als auch seine Gefährten sind sehr schlecht auf Menschen und Zwerge zu sprechen und sehr traditionsbewusst.

Die **Pakoor-Zholochai** dagegen scheinen auf alle schlecht zu sprechen zu sein und sind in ihrer Kampfeslust ein einziger Unruheherd. Sie sind tatsächlich mit zwei Kriegsgögern angereist, angeblich als Trainingspartner für ihren Kandidaten **Drasok**.

Zu guter Letzt soll hier noch eine Sippe der **Tscharshai** erwähnt werden, die mit ihrem Anwärter **Zurok** und noch zwei weiteren Orks die kleinste Gruppe bilden.

Dies ist nur eine kleine Auswahl, die Sie, werter Meister, nach Belieben ausweiten können. Am Anfang sollten sich gut zwei Dutzend orkische Kandidaten für die Wettkämpfe aufstellen.

Was all diese Personen nicht wissen, ist, dass der Aikar Brazoragh dieses Mal ganz andere Pläne hat. Er will nicht auf alte Traditionen setzen, sondern die uralten, archaischen Kräfte, die den Wettkämpfen früher zugedacht waren, neu entfachen, um den Kämpfen seinem eigentlich Zweck zuzuführen: als 'Mitwirkender' in einem ganze besonders Ritual, das in dem Abenteuer **Das vergessene Volk** beschrieben wird.

Dazu muss der Aikar Brazoragh, der im übrigen nicht anwesend sein wird, sondern dem schwarzen Marschall **Sadrak Whasso** seine

Vollmachten für die Kämpfe übertragen hat, die alte, archaische Form der Wettkämpfe auch wieder zu neuem Leben erwecken. Sprich: Dieses Jahr wird alles ein wenig anders, und nur wenigen von den angereisten Orks wird das in den Kram passen. Viele sind traditionsbewusst und sehen es nicht ein, dass am Ablauf der Kämpfe etwas geändert werden soll. Einige sehen sich zudem benachteiligt, weil sie mutmaßen, sie wären die einzigen, die über die Neuerungen nicht aufgeklärt wurden. So mag es im Vorfeld nach den Missstimmungen über den Austragungsort mit diesen Neuerungen schon zu den ersten offenen Streitereien kommen.

Dies kann im Laufe des Szenarios darin gipfeln, dass neben den Orks, die unbedingt wollen, dass ihr Kandidat siegt, auch noch eine andere Partei auftritt: traditionsbewusste, ältere Orks, die dem Aikar Brazoragh nicht vollständig loyal sind und die die Wettkämpfe sabotieren. Dies geschieht mit dem Hintergedanken, den Aikar Brazoragh einerseits in Veruruf zu bringen, weil er nicht für einen ordentlichen Ablauf der Kämpfe sorgen kann, andererseits um die anderen Parteien dazu zu bringen, darauf zu pochen, den traditionellen Ablauf für das nächste Mal wieder zurückzufordern. Letztendlich bleibt der Ausgang dieser gespannten Lage Ihnen überlassen, werter Meister, entscheidend ist nur eines: Der Ork **Krurkatunga** muss gewinnen und zwar so brazoraghgefällig wie es nur möglich ist. Was bedeutet, dass er und seine Gefolgschaft weder zu den Traditionellen noch zu den Betrügnern gehören wird.

Die Charaktere

Je nachdem, ob Ihre Gruppe sich nun entschlossen hat, Orks zu spielen, oder doch lieber etwas anderes, gestaltet sich die Teilnahme der Gruppe unterschiedlich.

Als **Orks** ist es am besten, wenn die Helden einen der Anwärter begleiten, am geeignetsten dafür ist **Gryazhai** von den **Truanzhai**. Sie sollten möglichst nicht zu einer der traditionsbewussten und Aikar unloyalen Fraktion gehören, noch von dem Gedanken besessen sein, ihren Ausgewählten durch unlautere Mittel siegen zu lassen (obwohl dies auch sicherlich eine interessante Variante sein kann). Sie gehören alle zum gleichen Stamm und sind mitgenommen worden, um dem Kandidaten als Trainingspartner zu dienen, und natürlich als Wachen sein Wohl zu sichern. Sobald die Wettkämpfe beginnen, gehen sie ihrer Arbeit nach,

feiern wild und exstatisch mit, beschützen ihren Anwärter, wo sie können, und dürfen dafür sorgen, dass die Wettkämpfe zu einem guten Ende gebracht werden.

Als **Menschen** (oder Zwerge bzw. Achaz) ist der Einstieg in das Szenario komplizierter. Hier bietet es sich an, die Helden schon vorher ins Orkland zu verfrachten (auf einem Kurierdienst durch die Schädelsteppe, auf Kundschaftermission oder sogar, um einen diplomatischen Auftrag für die besetzten Gebiete am Svellt in Khezzara auszuführen). Im letzten Fall werden die Charaktere von Khezzara zur Stätte der Wettkämpfe geleitet, weil alle wichtigen Orkfürher ebenfalls dort sind. Sie werden eingeladen, bei den Wettkämpfen Gast zu sein, natürlich mit dem Hintergedanken, den unbefehlten Diplomaten zu zeigen, was ein wahrer Ork alles kann.

In den anderen Fällen bietet es sich an, die Helden gefangen und als Sklaven mit zum Wettkampf nehmen zu lassen. Die Möglichkeiten einer längeren Vorgeschichte (Gefangennahme, Flucht, Jagd auf die Flüchtigen mit erneuter Gefangennahme etc.) bleibt dabei frei Ihrer Phantasie überlassen. Während der Wettkämpfe jedoch werden sie dann die Möglichkeiten haben, weit aktiver ins Geschehen einzugreifen, als ihnen vielleicht lieb ist.

Der Start

In einer Senke direkt an einem Fluss ist das Lager für den Wettkampf schon vor zwei Tagen errichtet worden. Überall laufen Orks herum und gehen ihrem Tagwerk nach, und andauernd kommen neue Orkgruppen im Lager an und schlagen ihre Zelte auf. Das Gebiet der Kämpfe ist ein wilder Landstrich mit Felsklippen und bewaldeten Hügeln auf der einen Seite und einer flach auslaufenden Steppenlandschaft auf der anderen.

Wie auch immer die Helden hier hergekommen sind, die erste Zeit wird dazu dienen, sich erst einmal zu orientieren. Die unterschiedlichen Gruppen können begutachtet werden, verschiedene Gespräche können mitgehört oder selber geführt werden und die Umgebung genauer in Augenschein genommen werden. Sklaven (orkisch: **Ergoch**) werden natürlich hauptsächlich arbeiten müssen, jedoch haben auch sie genug Gelegenheit, sich ein wenig umzuschauen. Diplomaten werden herumgeführt und teilnehmende Orks werden es sich sowieso nicht nehmen lassen, ihrer Neugier freien Lauf zu lassen.

Die unterschiedlichen Gruppen haben verschiedene Plätze zugewiesen bekommen, an denen nun schon die unterschiedlichen Zelte, Ehrenzeichen und Trophäen zu sehen sind. Stierköpfe, Bärenfelle, Orkschilder mit Stammsymbolen und auch eine ganze Menge Tiere wie Kampfhunde und Wildschweine sind zu sehen. Über dem Platz liegt der Geruch nach verschiedensten Orkgerichten (einige der Kandidaten bekommen schon seit Tagen nur noch blutiges rohes Fleisch) und der Lärm eines ganzen Heerlagers. Während dieser Zeit können die Helden aufschnappen, dass irgendet-

was nicht stimmt. Der Platz ist falsch, angeblich sollen die Kämpfe dieses Jahr länger dauern und auch von Änderungen der Traditionen ist die Rede. Hier sollten schon erste Hinweise aufkommen, dass einige der Orks damit ganz und gar nicht zufrieden sind. Es gibt sogar Gerüchte, dass manche gegen solcherart Traditionsbruch sicherlich vorgehen würden.

Zudem gibt es natürlich genug andere Rangeleien auf den Grenzen zwischen den einzelnen Lagern der unterschiedlichen Gruppen, Stämme und Sippen – und die Orks gehen da ganz ihrer Mentalität nach, nicht erst höflich darauf hinzuweisen, dass man sich verlaufen hat. So kann es gut vorkommen, dass es schon in den ersten Stunden nach dem Eintreffen



eine handfeste Auseinandersetzung gibt, die erst durch einen handfesten Einsatz der Truppen des Schwarzen Marschalls, darunter auch Elitekämpfer der **Garde des Roten Mondes**, beendet werden kann.

Der Schwarze Marschall hat sein Lager genau in der Mitte des gesamten Bereiches aufgeschlagen. Sein Zelt steht an einem freien Platz, auf dem an zwei Seiten hölzerne Brazoragh-Statuen aufgestellt wurden, die mit allerhand Trophäen und heiligen Symbolen behängt wurden. Einige der Neuankömmlinge gehen auch zuerst zu diesen beiden Statuen und entrichten Tribut bzw. Opfergaben in Form von Beute, lebenden Tieren oder sogar Orks.

Dann irgendwann, wenn tatsächlich alle Parteien eingetroffen sind und die Sonne den Horizont berührt, fangen die Trommeln an. Unter tiefen, durchdringenden und monotonen Schlägen versammeln sich nach und nach alle Orks, die Anwärter voran, auf dem Platz vor dem Zelt des Schwarzen Marschalls. Selbst die Sklaven werden zu diesem Zweck mit auf den Platz genommen. Hat sich das ganze Lager versammelt (auf dem Platz dürften mehr als 300 Orks und sogar ein paar Kriegersoger stehen), verstummen die Trommeln mit einem Mal und es herrscht tiefe Stille. Einige Orks

kommen aus dem Zelt, entzünden große Fackelstangen und stellen sich am Rande des Platzes auf. Dann tritt **Sadrak Whassoï**, der Schwarze Marschall, aus dem Zelt und beginnt mit seiner Begrüßungsrede. Die Rede ist kurz und knapp, kündigt von dem, was Brazoragh verlangt, und dem, was gegeben werden muss. Er wendet sich dabei hauptsächlich an die Kandidaten und ignoriert anscheinend den gesamten übrigen Mob. Als er fast fertig ist und es schon so scheint, als wären die Wettkämpfer hinreichend begrüßt worden, erhebt er mit einem Mal seine Stimme noch um einiges mehr als vorher: "Nun, da ihr vor Brazoragh tretet, um ihm mit euren Taten zu loben, habe ich noch etwas im Namen des Aikar Brazoragh, dem gottgesandten obersten Herrscher der Stämme des Bundes, Träger der Gespaltenen Hörner und der Blutroten Mondscheibe, zu verkünden: Dieses Mal wird einiges anders sein als sonst. Einige der Kämpfe werden nach älteren Traditionen stattfinden als üblich. Einiges wird neu dazukommen. Und die Wettkämpfe werden vier Tage dauern. Der erste Kampf wird beginnen, wenn heute Tairachs Himmelscheibe zu sehen ist."

Nach dieser Verkündung geht ein Raunen durch das Publikum und die ersten Stimmen des Unmutes werden laut. Mehrere Tairach-Schamanen erheben ihre Stimmen und fangen an, gegen die Änderungen anzureden, genau wie einige der Teilnehmer anscheinend erboht sind. Das Ganze sollte nach und nach aus den Fugen geraten, bis der Schwarze Marschall mit donnernder Stimme wieder für Ruhe sorgt. Mit drohender Körperhaltung gebietet er Schweigen und lässt dann keinen Zweifel aufkommen, dass jeder, der sich dem Willen des Aikar Brazoragh in dieser Hinsicht entgegenstellt, auf der Stelle von ihm erschlagen wird – eine Drohung, die durchaus fürs Erste Wirkung zeigt. Dann betont er noch einmal, dass sich die Kandidaten bei Mondaufgang hier zu versammeln haben und der Wettstreit beginnen wird. Dies ist übrigens auch der Zeitpunkt, an dem menschliche Sklaven in das Geschehen mit einbezogen werden können: Die Stimmen gegen die Wettkämpfe werden in diesem Falle so laut, dass sich der Schwarze Marschall entschließt, Schiedsrichter für die Wettkämpfe zu bestimmen, die aufpassen sollen, dass alles mit rechten Dingen zugeht. Da dies keiner der Orks aus dem Lager vollbringen kann, wird er nach kurzer Beratung mit einem seiner Tairach-Schamanen die Sklaven-Helden herbeizitiert und sie in die Pflicht nehmen. Als Entlohnung verspricht er ihnen Freiheit und Ausrüstung, die ihnen einen sicheren Weg nach Hause garantieren wird.

Die Helden werden gar keine andere Wahl haben, als einzuwilligen. Diplomaten werden ebenfalls als Schiedsrichter in die Pflicht genommen, allerdings vorher höflich, aber bestimmt nach ihren Diensten gefragt. Danach wird ihnen allerdings schon der blanke Hass einiger Orks entgegenschlagen, besonders von den Traditionsanhängern.

ARMALION

JOURNAL Nr. 20

„Willkommen im Jahre 2003!“

Ein perfekter Anfang für ein Science-Fiction-Märchen, wie ich finde. Und in der Zukunft möchte man sich tatsächlich wähnen, wenn man einen Blick auf unsere von Computern dominierte Spielergemeinschaft wirft, in der das nächste elektronische Wunder nur einen Gigaher(t)zschlag entfernt scheint. In einer so schnelllebigen, ungeduldigen Zeit hat ein klassisches Miniaturenspiel wie Armalion natürlich einen schweren Stand – und doch waren die letzten Tage und Wochen von einem beispielhaften Treuebekenntnis der Armalion-Spieler erfüllt. Für dieses Vertrauen möchte ich mich an dieser Stelle ganz herzlich bedanken! Armalion war schon immer ein Spiel von Spielern für Spieler, und diese Tradition ist nun auf wundervolle Weise erneuert worden. Die in diesem Journal vorgestellten Regelergänzungen wurden über den Jahreswechsel 2002/2003 allen Spielern zum Test angeboten, die von dieser Möglichkeit auch ausgiebig Gebrauch machten und zahlreiche Änderungs- und Verbesserungsvorschläge einsandten, natürlich – willkommen in der Zukunft! – via email. Auf diese Weise sind einige der homogensten und sinnvollsten Regelergänzungen entstanden, die Armalion je erlebt hat, wovon sich jeder Leser gerne selbst überzeugen kann.

Ein Miniaturenspiel ohne neue Miniaturen würde natürlich keinen Spaß machen, und deshalb kann ich mit Freuden die folgenden für 2003 geplanten Neuerscheinungen ankündigen: ein tulamidischer Magier auf fliegendem Teppich, ein maraskanischer Kundschafter mit Nachtwind und Wurfdiskus, ein horasischer Plänkler mit Hylailier Granatapfel, ein menschlicher und ein zwergischer Sappeur, ein horasischer Arbalonen-Schütze (kniend aufgestützt auf Reiterbasis!), ein Askarijan (tulamidische Landwehr), ein Nephazz-Elite-Skelettkrieger in Plattenrüstung mit Kurzbogen, ein Schwarzer Risso, ein Achaz-Kundschafter mit Wurfspeer, ein Goblin mit Schleuder, ein Zholochai-Ork mit Wurfspeer, der Kristallomant und die Alchimistin aus der DSA-Magiebox, eine Belhalhar-Paktiererin, ein Charyptoroth-Paktierer, ein Thargunitoth-Paktierer, ein Asfaloth-Paktierer (der wird echt abartig), ein Agrimoth-Paktierer, eine Belkelel-Paktiererin und noch ein ganzer Haufen berittener Figuren, auf die ich zu einem späteren Zeitpunkt genauer eingehen werde.

Wie auch die Regelergänzungen entstand die Liste der Neuerscheinungen in enger Zusammenarbeit mit den Armalion-Spielern. Mit der ersten Veröffentlichungswelle kann im April/Mai gerechnet werden, erste Photos der Miniaturentwürfe wird es mit etwas Glück schon im nächsten Armalion-Journal geben.

In diesem Sinne wünsche ich allen Spielern ein wunderbares Jahr 2003. Die Zukunft ist nichts, das wir fürchten müssen.

Christian Lonsing



Greif (aus "Kreaturen des Schwarzen Auges 1" Art.-Nr. 15505)

& REGELÄNDERUNGEN & ERGÄNZUNGEN

Angriffe in den Rücken

Jetzt ist endgültig Schluss mit Lustig! Angriffsbewegungen in den Rücken einer Figur sind nur noch dann erlaubt, wenn sich der Angreifer zu Beginn seiner Bewegung bereits im Rückenbereich des Ziels befindet.

Neue Flugregeln

Diese Regeln ersetzen die erstmals in „Belagerung“ vorgestellten komplexen Flugregeln. Die ursprünglichen einfachen Flugregeln gelten nach wie vor als Option für Spielanfänger.

Schweber und Flieger

Die neuen Flugregeln unterscheiden Flieger und Schweber. Flieger sind schnelle, meist geflügelte Wesen, die sich mit großer Geschwindigkeit bewegen, sich dafür aber mit schnellen Drehungen schwer tun und nicht auf der Stelle schweben können. Diesen Vorteil haben dafür die Schweber, die ihre Flugfähigkeit meist einer magischen Wirkung verdanken und sich im Gegenzug nicht so schnell durch die Luft bewegen können.

In der Luft befindliche Schweber/Flieger werden so behandelt, als stünden sie mit dem Boden ihrer Basis (der für alle Entfernungsmessungen herangezogen wird) in einer Höhe von 10 cm über dem Bodenniveau (der Oberfläche des Spieltischs). Feste Hindernisse in dieser Höhe (Gebäude, Hügel, Felsnadeln) können nicht durchfliegen werden, schwieriges Gelände in dieser Höhe (Wald) erfordert zur Durchquerung eine erfolgreiche GE-Probe +5, oder es kommt zu einem Absturz (in das schwierige Gelände).

Feste Hindernisse können als Teil einer Schweben-, Manöver- oder Flugbewegung überflogen werden, solange die Figur die Möglichkeit hat, das Hindernis mit einer einzelnen Bewegung zu überwinden – sie zieht dann kurz hoch, überwindet das Hindernis und geht dahinter wieder auf die übliche Höhe von 10 cm. Eine solche Bewegung kostet Bewegungspunkte in Höhe der linearen Bewegung, die zwischenzeitliche Höhenänderung wird nicht berücksichtigt. Auch dieser Vorgang erfordert eine gelungene GE-Probe +5, bei deren Misslingen es zu einem Absturz (vor dem festen Hindernis) kommt.

Für jeden Lebenspunkt, den eine in der Luft befindliche Figur verliert, muss sie sofort eine GE-Probe ablegen. Misslingt die Probe, so stürzt sie an Ort und Stelle ab.

In der Luft befindliche Figuren, die sich in Basiskontakt mit gegnerischen Figuren befinden, müssen keinen Lösungsversuch unternehmen – stattdessen wird automatisch davon ausgegangen, dass sie sich erfolgreich lösen.

Fliehende Schweber verhalten sich bei ihrer Fluchtbewegung wie Bodenfiguren. Sind sie gerade am Boden, so führen sie ihre Flucht am Boden durch, sind sie gerade in der Luft, so führen sie ihre Flucht in der Luft durch (ihr Flucht-Bewegungswert beträgt 22 cm). Fliehende Flieger erheben sich in die Luft und fliegen mit anderthalbfacher Maximalgeschwindigkeit in Richtung des nächsten Spielfeldrandes.

Absturz

Stürzt eine fliegende Figur ab, so sinkt sie an Ort und Stelle auf Bodenniveau und muss für jeden ihrer Lebenspunkte eine um 5 Punkte erschwerte GE-Probe bestehen oder verliert ihn. Darüber hinaus ist sie durch den Absturz so angeschlagen, dass sie in der Runde, in welcher der Absturz stattfindet, sowie in der darauffolgenden Runde keine Bewegung und keine Handlung durchführen darf (sie darf normal parieren).

Bewegungsoptionen Schweber

Ein Schweber kann aus den folgenden Bewegungsoptionen wählen:

Am Boden

1) Normale Bodenbewegung

Der Schweber verhält sich wie eine Bodenfigur. Er bewegt sich mit seinem Bewegungswert und darf danach eine Handlung durchführen.

2) Start

Der Schweber steigt auf eine Höhe von 10 cm auf und darf in derselben Runde keine Handlung mehr durchführen.

In der Luft

1) Schweben

Eine Schweben-Bewegung wird wie eine Bodenbewegung durchgeführt; der einzige Unterschied besteht darin, dass sie in einer Höhe von 10 cm stattfindet. Bei der Schweben-Bewegung verfügt jeder Schweber über einen Bewegungswert von 15. Nach der Bewegung darf noch eine Handlung durchgeführt werden.

2) Landen

Der Schweber führt eine Schweben-Bewegung durch (siehe oben) und sinkt danach auf Bodenniveau hinab. Nach dieser Bewegung darf er keine Handlung mehr durchführen.

Bewegungsoptionen Flieger

Ein Flieger kann aus den folgenden Bewegungsoptionen wählen:

Am Boden

1) Normale Bodenbewegung

Der Flieger verhält sich wie eine Bodenfigur. Er bewegt sich mit seinem Bewegungswert und darf danach eine Handlung durchführen.

2) Start

Der Flieger steigt auf eine Höhe von 10 cm auf und darf in derselben Runde keine Handlung mehr durchführen.

In der Luft

1) Manöver-Bewegung

Der Flieger bewegt sich 20 cm geradeaus in Blickrichtung* und führt anschließend eine Drehung in eine beliebige Richtung aus. Eine Handlung ist ihm in dieser Runde nicht gestattet.

2) Flug-Bewegung

Der Flieger bewegt sich mindestens 20 cm und maximal mit seiner Flugweite (siehe unten) geradeaus in Blickrichtung*. Er darf sich die gesamte Runde über nicht drehen, aber nach seiner Bewegung eine Handlung durchführen.

* Ist ein Flieger durch diese Bewegung dazu gezwungen, das Spielfeld zu verlassen, so wird er als Verlust aus dem Spiel genommen.

Flugangriff: Wenn der Bewegungspfad eines Fliegers während einer Flug-Bewegung in Basiskontakt mit einer gegne-

rischen fliegenden Figur gerät, darf er sofort eine einzelne Attacke gegen dieses Ziel durchführen (verfügt er über mehrere Attacken, so darf er sich selbst entscheiden, welche davon er verwenden möchte). Nach der Attacke wird die Flugbewegung normal fortgesetzt. Im Anschluss daran ist keine Handlung mehr erlaubt.

3) Landen

Der Flieger führt eine Manöver-Bewegung durch (siehe oben) und sinkt danach auf Bodenniveau hinab. Nach dieser Bewegung darf er keine Handlung mehr durchführen.

4) Flugangriff

Der Flieger dreht sich um bis zu 45° nach rechts oder links und darf danach eine Entfernung bis zu seiner Flugweite zurücklegen (im Gegensatz zur normalen Flug-Bewegung gibt es keine Mindestentfernung, die er zurücklegen muss), um auf Bodenniveau in Basiskontakt mit einer gegnerischen Bodenfigur zu gelangen. Nachdem der Basiskontakt hergestellt ist, darf der Flieger nicht weiter gedreht werden. Als nächstes führt er eine GE-Probe +5 durch. Misslingt diese, so baut der Flieger direkt vor der anvisierten Figur eine Bruchlandung (Absturz). Gelingt sie dagegen, so darf der Flieger sofort normal attackieren. Gegen einen Sturzflugangriff sind keine PA erlaubt. Einige Flieger erhalten bei einem Sturzflugangriff noch besondere Boni.

Fernkampf

Schweber verwenden die Fernkampfgeln für Bodenfiguren. Das gleiche gilt für Flieger am Boden. Nach einer Flug-Bewegung gilt ein Flieger für seine Fernkampfprobe als voll bewegt.

Bombardement und Hoch fliegen

Diese beiden Sonderregeln kommen nicht mehr zur Anwendung. Wurfbomben können nach einer Schweben- oder Flug-Bewegung mit Hilfe der Fernkampfgeln eingesetzt werden. Der Karakilreiter (Borbards Rückkehr, Seite 53) erhält dazu einen FK-Wert von 10 und verwendet für seine drei Wurfbomben die Regeln des Hylailer Granatapfels (Kampf um Ilсур, Seite 52).

Fliegende Einheiten

Einheiten aus flugfähigen Figuren verwenden sowohl die hier vorgestellten Flugregeln sowie die Regeln für Einheiten. Alle Figuren der Einheit müssen immer die selbe Bewegungsoption wählen.

Dschinn der Luft

Der Dschinn der Luft gilt gleichzeitig als Schweber und Flieger mit einer Flugweite von 30 cm. Er muss transportierte Helden nicht am Ende einer Runde am Boden absetzen sondern kann sie mit sich führen. Ein in der Luft gehaltener Held darf keine Handlungen durchführen.

Flugweiten

Die folgende Liste enthält alle Flugweiten. Figuren, die in dieser Liste genannt werden, gelten als Flieger, alle anderen Figuren gelten automatisch als Schweber. In zukünftigen Publikationen wird immer angegeben, ob eine Figur ein Schweber oder Flieger ist und über welche Flugweite sie verfügt.

Adler (60 cm)

Baumdrache (60 cm)

Krähenschwarm (40 cm)

Fledermausschwarm (40 cm)

Gargyl (30 cm)

Harpyie (40 cm)

Lederschwinge (40 cm)

Greif/Greifenreiter (50 cm)

Hippogriff/Hippogriffenreiter (50 cm)

Irrhalk (50 cm)

Karakil/Karakilreiter (40 cm)

Flugechse/Echsenreiter (50 cm)

Höhenunterschied

Steht ein Schütze höher als sein Ziel, so darf er beim Fernkampf den Höhenunterschied zur Reichweite seiner Waffe hinzuaddieren. Steht er niedriger, wird seine Fernkampfreichweite dadurch nicht negativ beeinflusst. Die Reichweite von Zaubersprüchen wird von Höhenunterschieden nicht beeinflusst.

Lanzenangriff

Der Lanzenangriff darf nicht mehr über eine Entfernung von 3 cm durchgeführt werden, sondern erfordert Basiskontakt. Zum Ausgleich erhalten berittene Figuren, die einen Lanzenangriff durchführen, einen Bonus von +3 cm auf ihre Bewegung, wenn sie diese in Basiskontakt mit einer gegnerischen Figur bringt.

Wucht

Jede berittene Figur, die sich in ihrer Bewegungsphase mindestens 10 cm weit bewegt (gemessen wird die tatsächliche Bewegung der Figur, nicht die ausgegebenen Bewegungspunkte) und auf ihre Handlung verzichtet, erhält eine Wuchtmarke. Fliegende Figuren erhalten keine Wuchtmarken.

Bewegt sich eine Figur mit Wuchtmarke in Basiskontakt mit einer gegnerischen Figur, so darf sie ihre TP in der nun folgenden Attacke um 2 erhöhen. Dieser Bonus ersetzt den für einige Reiterwaffen (z.B. Rabenschnabel) üblichen Bonus von 1 TP für Angriffe aus der Bewegung. Mit Wucht geführte Angriffe aus der Bewegung verursachen nun also üblicherweise 4 TP, wenn sie mit einer Lanze geführt werden, bzw. 3 TP, wenn sie mit einer anderen Waffe geführt werden. Darf die Figur mehrere Attacken pro Runde durchführen, so gilt der Bonus nur für eine dieser Attacken (die mit der Lanze/Reiterwaffe geführt werden muss). Nach dem Angriff wird die Wuchtmarke entfernt.

Bei einem Angriff aus der Bewegung ohne Wucht verursacht eine Lanze 2 TP und eine Reiterwaffe 1 TP.

Eine Figur mit Wuchtmarke muss sich in ihrer Bewegungsphase in Basiskontakt mit einem Gegner bewegen (spricht: angreifen) oder wieder mindestens 10 cm zurücklegen, sonst verliert sie ihre Wuchtmarke. Figuren mit Wuchtmarken dürfen nur gegnerische Figuren angreifen, die sich zu Beginn ihrer Bewegung in ihrem Frontbereich aufhalten.

Ästhetik: Eine Figur, die sich mit Wucht bewegt, sollte möglichst geradlinige Bewegungen durchführen und auf enge Kurven verzichten. Dies ist eine Bitte an die Spieler, keine bindende Regel.

Pikenkämpfer, die einen mit Wucht angreifenden Reiter abwehren, verursachen bei ihrer freien Attacke außerhalb der Reihe einen zusätzlichen TP.

Gegnerische Figuren dürfen sich nicht in Basiskontakt mit den Seitenfeldern oder dem Rückenfeld einer Wuchtmarken-Figur bewegen. Bewegt sich eine Figur in Basiskontakt mit dem Frontfeld, so erhält die Wuchtmarken-Figur sofort eine freie Attacke außerhalb der Reihe, für die alle Regeln eines berittenen Angriffs aus der Bewegung gelten (siehe oben). Sollten sowohl Angreifer als auch Verteidiger über eine Wuchtmarke verfügen, erfolgen ihre Attacken (also die normale Attacke des Angreifers und die Attacke außerhalb der Reihe des Verteidigers) gleichzeitig, sie können sich dabei also durchaus gegenseitig aus dem Sattel heben. Nach der Attacke wird die Wuchtmarke entfernt.

Abfangmanöver: Gegnerische Figuren, die einen höheren Bewegungswert als die Wuchtmarken-Figur aufweisen (dies kann auch ein Flug-Bewegungswert sein, die Lanzen-Bonusbewegung (siehe oben) wird bei diesem Vergleich nicht hinzugezählt) und ihre Bewegung außerhalb des Frontbereichs der Wuchtmarken-Figur beginnen, dürfen sich in Basiskontakt mit ihren Seitenfeldern und evtl. dem Rückenfeld begeben. Die Wuchtmarken-Figur darf dann keine freie Attacke außerhalb der Reihe durchführen und verliert trotzdem ihre Wuchtmarke.



Drachentöter

Der Drachentöter der gleichnamigen Zwergeneinheit verwendet ab nun alle Regeln für Piken. Er kann gleichzeitig noch als normale Waffe verwendet werden, das Drachentötergespann muss also nicht auf Zweitwaffen zurückgreifen.

Immunitäten Greif & Greifenreiter

Der Greif und der Greifenreiter sind nicht nur gegen Zaubersprüche immun, sondern auch gegen sämtliche Zauberwirkungen wie die Hexenflüche, das Druidenritual, die Schreckensaura der Gal'kzuulim und die Übernahme durch einen Morcan.

Morcan

Der Morcan darf jede beliebige Figur außer Dämonen, Daimoniden, Dschinnen, Untoten und Golemiden übernehmen. Wird die von ihm kontrollierte Figur ausgeschaltet, wirft er einen W20. Bei einer 1 bis 7 wird er als Verlust vom Spielfeld genommen, bei einer 8 bis 20 schwebt er wiederum über dem Spielfeld und kann ab der nächsten Runde neue Opfer heimsuchen.

Untote

Untote müssen ihren RS nur dann halbieren, wenn sie von geweihten Waffen getroffen werden, gegen magische Waffen dürfen sie ihren vollen RS verwenden. Bei einem mit dem siebten Stabzauber belegten Zauberstab müssen sie ihren RS nur halbieren, nicht vierteln. Ein Nephazz-Untoter im Wirkungsbereich eines „Pentagramma Drudenfuß“ wird zu einem normalen Untoten seines Typs, wenn dem Zauberkundigen eine MU-Probe +2 gelingt (siehe Spruchbeschreibung). Untote, die mit Hilfe des „Skelettarius“ oder „Stein Wandle, Totes Handle“ gerufen wurden (soll ja vorkommen), sind immun gegen die Auswirkungen des Sonnenlichts.

Hinweis: Viele Untotenspieler übersehen gerne, dass ihre Untoten bei schwacher Sonnenstrahlung einen Abzug von 2 Punkten auf ihre Kampfwerte AT, AP und FK erleiden. Schwache Sonnenstrahlung herrscht immer dann vor, wenn die Wetterauswirkungen „Sonnenschein“, „Nebel“ und „Nacht“ nicht in Kraft sind, also in sehr vielen Fällen!

Schwärme

Ein Schwarm hat keine Seiten- und Rückenfelder, stattdessen gelten alle Seiten seiner Basis als Frontfelder. Die Anzahl Attacken eines Schwarms darf nie größer als seine augenblickliche LE sein. Gerät ein Schwarm in den Bereich einer Schadens-Schablone (z.B. Ignisphaero, Hagelschlag, Hylailier Granatapfel), wird er sofort als Verlust vom Spielfeld genommen.

Regen und Bewegung

Die Wetterauswirkung „Regen“ senkt nicht mehr den Bewegungswert von Figuren. Statt dessen verwandelt sie offenes Gelände für alle berittenen Figuren in schwieriges Gelände.

Nagrachs Jäger in gemischten Armeen

Für den Einsatz in einer gemischten Armee zählen Nagrachs Jäger als Angehörige der Gruppe 1 und **alle** Einheiten der Nagrach-Armee werden wie Einheiten mit Einschränkung behandelt. Die Einheiten der Nagrach-Armee dürfen nur mit einem Belshirash-Segen versehen werden.

Wetterherrschaft

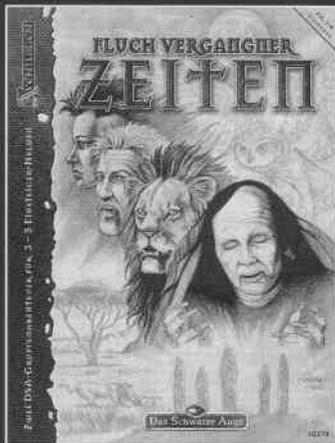
In der Endphase jeder Runde, in der keine Wetterherrschaft gewirkt wurde, wirft jeder Spieler einen W20. Jede gewürfelte 19 bzw. 20 berechtigt den betroffenen Spieler, das Wetter um einen Schritt in Richtung des ursprünglichen Zustands, der bei Spielbeginn herrschte, zu verändern – bei mehreren zur Auswahl stehenden Möglichkeiten darf sich der Spieler für eine davon entscheiden. Er darf auch entscheiden, keine Änderung durchzuführen.

Tatzelwurm (aus "Kreaturen des Schwarzen Auges 2" Art.-Nr. 15506)

Das Schwarze Auge

FLUCH VERGANGNER ZEITEN

Zwei DSA-Gruppenabenteuer für 3 – 5 Einsteigerhelden von Stephanie Ribbeck und Saša Stanišić



Art.-Nr.: 10379 / ISBN 3-89064-379-5
Preis: EUR 10,-

Ein durch ein göttliches Wunder übermittelter Hilferuf eines Hesinde-Geweihten – was ist geschehen in den weitgehend unerforschten Gegenden an den **Quellen des Harodrud**? Wackere Helden werden gesucht, die dem Priester helfen sollen. Doch selbst wenn der gefährliche Weg durch die unwegsamen Sumpfbereiche geschafft ist, gilt es nun noch, ein fürchterliches Geheimnis aufzudecken, das nicht nur die ortsansässigen Novadis und Waldmenschen in Angst und Schrecken versetzt.

Auf der Reise durch eine dünn besiedelte Gegend werden die Helden Zeugen eines hinterhältigen Überfalls und geraten in einen Streit zwischen zwei adligen Familien. Doch geht es wirklich nur um die Besitzansprüche an einem windschiefen Kirschbaum? Nach und nach müssen sie das Geheimnis des **Reigens der fünf Schwestern** entschlüsseln, soll nicht ein Fluch vergangner Zeiten die Bevölkerung der kleinen Baronie heimsuchen.

Abenteuer Nr. 118

Spieler: 1 Spielleiter und 3 - 5 Spieler ab 14 Jahren

Komplexität (Meister/Spieler): mittel/niedrig

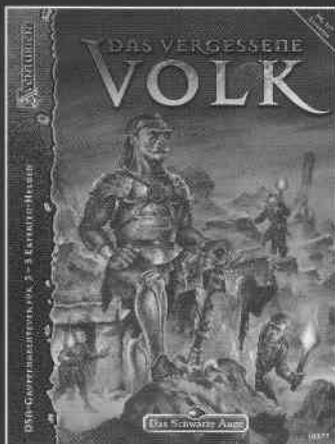
Erfahrung (Helden): Einsteiger

Anforderungen (Helden): Talenteinsatz, Kampffertigkeiten

Ort und Zeit: östlich des Loch Harodrôl / irgendwo in Mittelaenturien

DAS VERGESSENE VOLK

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3 – 5 Veteranen-Helden von Stefan Küppers



Art.-Nr.: 10377 / ISBN 3-89064-377-9
Preis: EUR 13,50

Kein Volk Aventuriens kann sich einer über 36.000 Jahre alten Geschichte rühmen – mit Ausnahme der Orks. Und auch in ihrer Vergangenheit gibt es ungeklärte Geheimnisse, die für Menschen und Orks gleichermaßen von großem Interesse sein können. Schon eine Reise durch das Svellmland ist kein Spaziergang, aber da diese Queste weit in das Orkland hinein führt, sind hier echte Helden gefragt.

Auch wenn die Orks vor den Toren Gareths geschlagen wurden, so ist die Bedrohung noch nicht beendet. Im fernen Khezzara spinnt der Aikar Brazoragh finstere Pläne von alter und neuer Orkherrlichkeit. Unter Tairachs blutigem Mond und auf den Spuren einer verstorbenen Hesinde-Geweihten erfahren die Helden von einem seiner Pläne und müssen alles daran setzen, diesen zu durchkreuzen. Dabei machen sie auch Bekanntschaft mit Orten, mystischen Wesen und vergessenen Völkern, die schon vor Jahren in der legendären Orklandtrilogie entdeckt wurden, und erfahren, was aus diesen geworden ist.

Da im Svellmland Ork und Mensch zusammen leben, ist dieses Abenteuer auch für Ork- oder Goblincharaktere geeignet.

Abenteuer Nr. 117

Spieler: 1 Spielleiter und 3 - 5 Spieler ab 14 Jahren

Komplexität (Meister/Spieler): hoch/mittel

Erfahrung (Helden): Erfahren

Anforderungen (Helden): Kampffertigkeiten, Heimlichkeit, Interaktion, Talenteinsatz

Ort und Zeit: Orkland, Svellmland, ab Travia 33 Hal

DIE TRÄNEN DER GÖTTER

Ein Myranor-Gruppenabenteuer für 3 – 5 erfahrene Helden von Gregor Rot



Art.-Nr.: 10376 / ISBN 3-89064-376-0
Preis: EUR 15,-

Die tödliche Wüste Narkamar birgt nicht nur viele Gefahren, sondern auch zahllose unerforschte Geheimnisse – und eines davon sind die 'Tränen der Götter'. Eine Expedition wurde bereits danach ausgesandt und scheiterte kläglich. Doch waren es allein die Weiten der Wüste, die sie verschlang? Was verbirgt sich hinter dem Mythos um diese wunderkräftige Flüssigkeit? Und welche unbekannte Macht sucht ihre Entdeckung zu verhindern?

Die Tränen der Götter führt eine Gruppe erfahrener und furchtloser Recken durch die Steppen von Makshapuram und schließlich in die leblosen Weiten der Narkamar. Auf den Spuren werden sie mit unbarmherzigen Verfolgern, den Anhängern düsterer Kulte und einer Jahrtausende alten Feindschaft konfrontiert – und natürlich dem Problem des nackten Überlebens in dem wohl lebensfeindlichsten Landstrich des östlichen Myranor ...

Abenteuer Nr. M5

Spieler: 1 Spielleiter und 3 - 6 Spieler ab 14 Jahren

Komplexität (Meister/Spieler): mittel/mittel

Erfahrung (Helden): Erfahren

Anforderungen (Helden): Interaktion, Talenteinsatz, Kampffertigkeiten

Ort und Zeit: Makshapuram und Narkamar, um 4770 IZ

Der erste Wettkampf – Treibjagd

Direkt nach der Ansprache des Schwarzen Marschalls beginnen wilde Vorbereitungen der Wettkämpfer, die sich dann anschließend, kurz bevor der Mond aufgeht, auf dem Feld in der Mitte des Lagers einfinden. Dort aufgestellt kommt jetzt eine weitere Neuerung, denn die Orks werden unter lauten rituellen Gesängen über und über mit frischem Blut eines gerade geschlachteten Stieres bestrichen. Kaum ist dies geschehen, wird ihnen vom Schwarzen Marschall persönlich mitgeteilt, dass der Mondlauf ihre erste Prüfung ist: So lange man den Mond am Himmel sieht, haben sie Zeit, eine vorgegebene Strecke abzulaufen, die vorher mit roten Bändern markiert wurde. Auf der Strecke stehen orkische Posten, die jedem Läufer beim Vorbeilaufen ein Lederband aushändigen. Wer mit zu wenig Lederbändern wieder zurückkehrt (also einen Posten überlaufen hat) oder aber nach Sonnenaufgang (dann nämlich ist der Mond erst verschwunden), scheidet aus. Genauso verhält es sich mit den Läufern, die zu langsam sind, denn eine halbe Stunde nach Aufbruch der Läufer werden Bluthunde auf ihre Fährte gesetzt. Und wehe dem, den sie erwischen ... (Insgesamt wird ein ganzes Rudel aus fast 2 Dutzend starker Kampfhunde losgelassen.)

Denken Sie sich selbst eine Strecke aus, die über möglichst viele Hindernisse geht – allerdings nur über solche, die die Hunde auch überqueren können. Den Abschluss macht eine Flussüberquerung, mit der man notfalls die Bluthunde endgültig abhängen kann. Ansonsten führt die Strecke über Berge, Täler, durchs tiefe Dickicht und auch über Spalten und an steile Felsen hinauf und hinunter. Keine Anstrengung ist zu schwierig. Gestalten Sie sie auch so, dass man sie durchaus abkürzen kann und die Strecke sich kreuzt, denn die Helden werden den Wettkämpfern am Anfang nicht folgen können. Sie sollten nur hin und wieder auf sie treffen und sehen, ob alles klar ist.

Dies ist nämlich nun die Aufgabe der Helden. Ob als Schiedsrichter oder Gefolge eines der Kandidaten, sie werden angewiesen, ebenfalls in die Wildnis zu laufen und nach dem Rechten sehen. Dabei sollten sie viel vom Lauf mitbekommen, vor allem aber immer das Gefühl haben, unter Zeitdruck zu stehen. Möglichkeiten für Zwischenfälle gibt es dabei diverse: ➔ Auch andere Gruppen haben ihre Orks in die Wildnis geschickt, um aufzupassen. Einige planen dabei unter Umständen auch, die verhassten menschlichen Schiedsrichter anzugreifen und in der Wildnis umzubringen. Lassen Sie ruhig ein oder zwei Kämpfe in dieser Nacht zu, bei denen sich die Helden gegen andere Orks wehren müssen, vielleicht sogar einem hinterhältigen Bogenschützen (im Mondlicht ist es an vielen Stellen dazu hell genug). Bedenken Sie auch, dass blutende Charaktere für die Kampfhunde als Ziel genauso interessant werden wie die blutbeschrifteten

Läufer. Interessant wird es vor allem dann, wenn man den Sklaven-Schiedsrichtern keine Waffen ausgehändigt hat.

➔ An einer Klippe, die es zu erklimmen gilt, kommt es zu einem Zwischenfall, bei dem ein Ork (vielleicht der Kandidat der Ork-Helden) mit Bögen von oben angegriffen wird. Es gilt, so schnell wie möglich ebenfalls nach oben zu klettern oder aber den Angriff anderweitig abzuwehren.

➔ Ein paar Orks werden dabei erwischt, wie sie die Bänder, die den Weg markieren, abnehmen. Da der Wettkämpfer der Ork-Helden noch nicht vorbei ist, müssen die Bänder schnellstmöglich wieder an ihren Platz. Die gleiche Aufgabe kommt natürlich auch auf die Schiedsrichter zu.

➔ Die Helden egal welcher Rasse können Zeuge einer Szene sein, in der **Krurkatunga** (der letztendliche Sieger) von zwei Hunden eingeholt wird und diese mit seinen bloßen Händen erlegt.

➔ An einer flussnahen Stelle ist der Boden so morastig, dass einer der Anwärter einsinkt und zu ertrinken droht. Es ist fraglich, inwieweit die Charaktere seinen Hilferufen folgen und was der Ork macht, wenn man ihn rettet ... denn sein Versagen ist eigentlich klar. Vielleicht entschließt er sich aufzugeben oder aber er bevorzugt es, die Zeugen seines Versagens bei nächster Gelegenheit auszuschalten oder ausschalten zu lassen.

Ansonsten bleibt Ihnen hier, wie bei den anderen Wettkämpfen, die freie Wahl der Mittel, um den Charakteren eine schwere und schlaflose Nacht zu bereiten. Am Ende steht noch eine Flussüberquerung an, die ebenfalls nicht einfach ist, zumal sich hier eine besonders gute Stelle für einen Hinterhalt bietet.

Schließlich schaffen es tatsächlich elf der angereisten Kämpfer, mit allen Bändern und vor Untergang des Mondes wieder auf dem Platz vor dem Zelt des Schwarzen Marschalls zu sein. Einige sind bis an ihre Grenzen erschöpft, andere Orks werden weggeschickt, weil sie (noch) nicht alle Bänder haben. Alle Orks, die nach Aufgang der Sonne ankommen, werden aus den Wettkämpfen ausgeschlossen.

Auch hier können sich dramatische Szenen abspielen. Einige der Anwärter kehren vom Mondlauf gar nicht mehr zurück, getrauert oder gesucht wird jedoch nicht nach ihnen. Der Gewinner dieses Szenarios ist frei zu bestimmen, **Krurkatunga** sollte jedoch mindestens Zweiter werden.

Zwischenspiele:

Zwischen den einzelnen Wettkämpfen vergeht immer ein wenig Zeit. Diese Zeit können die Helden und die Wettkämpfer zum Essen, Ausruhen, Wunden Verbinden und natürlich zum Beraten und Auskundschaften der anderen Gruppen nutzen. Natürlich werden auch die anderen Orks nicht tatenlos diese Zeiten der Ruhe verstreichen lassen, und so kann es am Tag oder in der Nacht zu einigen Zwischenfällen kommen.

➔ Ein Angriff auf das Lager der Ork-Helden, um ihren Kandidaten zu töten oder zu verwunden, oder ein weiteres Attentat auf die Schiedsrichter-Charaktere.

➔ Ein Gefolgsmann eines anderen Kämpfers, der versucht, das Essen zu vergiften.

➔ Ein erfolgreicher Giftanschlag, bei dem es nun gilt, so schnell wie möglich die Bestandteile des Gegenmittels zu besorgen bzw. jemanden zu finden, der ein Gegenmittel herstellen kann.

➔ Weitere Raufereien und Querelen zwischen den Orks. Besonders die Traditionsbewussten halten sich nicht zurück. So kann es geschehen, dass sich ein ganzer Trupp vor dem Zelt des Schwarzen Marschalls aufstellt und Erklärung fordert. Dies kann soweit führen, dass der Schwarze Marschall in einen Zweikampf mit einem der Wortführer geht und diesen nach kurzem Duell erschlägt.

➔ Das übliche Lagerleben sollte natürlich nicht vergessen werden, und so ergibt sich vielleicht auch das ein oder andere zwischenorkische Geplänkel, wenn einer der Helden sich als tapferer Kämpfer herausgestellt und Eindruck bei den Orks gemacht hat. Genauso gut kann aber auch ein anderer Ork so eifersüchtig werden, dass der Held nun noch einen zusätzlichen persönlichen Feind hat.

Der zweite Wettkampf – Das Baumwerfen

Nach der Nacht des ersten Wettkampfes dürfen sich die Wettkämpfer den Morgen des zweiten Tages erst einmal kurze Zeit erholen. Wunden können gepflegt und Schlaf nachgeholt werden. Dann beginnt gegen Mittag der nächste Wettkampf: das Baumwerfen. Es gilt dabei, einen Baumstamm mit beiden Händen so weit von sich weg zu befördern, wie es nur geht. Jeder der elf übrig gebliebenen Wettstreiter hat dazu fünf Versuche. Die Weite des Wurfes wird selbstverständlich von den Schiedsrichtern bestimmt oder aber von unabhängigen Orks, falls die Helden selber Orks sind. Auch hierbei kann es zu unterschiedlichsten Zwischenfällen kommen:

➔ Die (menschlichen) Schiedsrichter werden angeklagt, nicht richtig abgemessen zu haben. Dabei kommt es zu handfesten Rangeleien und die Schiedsrichter müssen sich erklären. Auf der anderen Seite können die Ork-Helden genauso eine Mogelei beim Messen entdecken.

➔ Während des Wettkampfes kommt es zu einem starken Wolkenbruch. Jetzt ist die Frage, was zu tun ist, weil die Orks, die bei dem Unwetter werfen müssen, durch den rutschigen Boden deutlich im Nachteil sind (und rutschig bleibt es natürlich auch nach dem Regen). Greifen die Helden ein, wird es durchaus orkische Diskussionen geben, die notfalls vom Schwarzen Marschall oder einem seiner Tairach-Priester geklärt werden müssen. Das Baumstammwerfen sollte auf jeden Fall **Krurkatunga** durch seine schiere Kraft gewinnen.

Der dritte Wettstreit - Das Stieringen

Nach dem Baumstammwerfen kommt am gleichen Abend noch das Stieringen an die Reihe. Auf dem Platz vor dem Zelt des Schwarzen Marschalls muss sich jeder Kandidat unter den Anfeuerungsrufen der anderen Orks einem wilden Steppenrindbullen stellen und diesen mit bloßen Händen niederringen. Dabei kann es durchaus zu ernsthaften Verletzungen oder Ausfällen kommen. Auch Zwischenfälle sind natürlich einzubauen:

► Einer der Stiere wird von einem Ork vor dem Wettkampf mit einer Tinktur in seinem Trinkwasser aufgestachelt. Dies kann durchaus erst nachträglich entdeckt werden (bei der Untersuchung des Wassers, nachdem Kampf mit dem Stier). Der Stier wird **Krurkatunga** als Gegner entgegengestellt, und es ist schnell ersichtlich, dass der Stier nicht normal handelt, sondern über unglaubliche Kräfte verfügt. **Krurkatunga** sollte am Anfang ruhig einmal vom Stier besiegt werden, der Stier dann in das Publikum der Orks brechen und dort für Chaos sorgen. Nachdem auch die Helden bemerkt haben, dass der Stier kaum zu bezwingen ist, wird **Krurkatunga** wieder auftauchen und diesen in einem unglaublichen Kraftakt zu Boden reißen und ihm das Genick brechen. Daraufhin werden Stimmen laut, dass der Stier ja nun schon erschöpft war. Nach kurzer Klärung wird der Sieg von **Krurkatunga** allerdings anerkannt.

Die Helden können nun über das Trinkwasser die Manipulation erkennen (*Pflanzenkunde* oder *Heilkunde Gift*: Dem Wasser wurde eine bestimmte Blütenart beigefügt) und über diesen Ansatz vielleicht sogar den Schuldigen erkennen (der einzige, der solche getrockneten Blüten bei sich führt).

Auch diesen Wettkampf gewinnt **Krurkatunga**, wobei sein Sieg jedoch unter den Orks heftig umstritten bleibt.

Ein kleines Fest

Nach dem Stieringen ist der Kampf für diesen Tag erst einmal vorbei. Am Abend entschließen sich einige der Traditionsbewussten nach alter Sitte, das eigentliche Eröffnungsfest nachzuholen. Da kein richtiger Ork zu einem Gelage nein sagt, ist bald das ganze Lager in ausgelassener Trink- und Feierstimmung.

Nun muss natürlich ausgepasst werden, dass die Trunkenheit nicht überhand nimmt und es zu Ausschreitungen kommt. Zudem können gerade in dieser Zeit einige der Betrüger oder der Traditionsbewussten ihre Mordpläne oder andere finstere Taten vollführen. Gestalten Sie das Fest ansonsten ausgelassen und feuchtfröhlich, vielleicht unterhalten sich auch tatsächlich ein paar Orks mit den Schiedsrichter-Helden, die sich schon als echte Kämpfer herausgestellt haben. Dabei kann es auch durchaus zu einer freundschaftlich gemeinten Heraus-

forderung zu einem Ringkampf oder ähnlichem kommen.

Der vierte Wettstreit - Die Trophäe

Am Tag darauf, mittlerweile schon der dritte Tag, wird der eigentliche Höhepunkt der Wettstreite durchgeführt. Die übriggebliebenen Kämpen werden, mit Lendenschurz, Messer und Holzspeer, in die Wildnis geschickt, um bis zum Abend eine Trophäe zu jagen, die dann von den Orks und den Schiedsrichtern begutachtet wird.

Dieser Wettkampf lässt Ihnen freien Spielraum, werter Meister. Von der Hilfe der Ork-Helden beim Erlegen eines riesigen Bären, über das Verhindern von Hilfestellungen anderer Orks für ihre Anwärter ist alles möglich. Auch das Erretten eines menschlichen Kundschafters, der sich hier im Wald versteckt hat und der plötzlich bei einem der Wettkämpfer auf der Trophäen-Liste steht, ist denkbar. Dabei kann es sehr interessant sein, wie die Helden den Tod des Kundschafters verhindern, ohne den jagenden Ork wirklich zu behindern oder zu verletzen.

Letztendlich wird es bei diesem Wettkampf zwei Sieger geben: Einer der Orks bringt einen riesigen Bärenkopf mit (vielleicht der Kandidat der Helden?), **Krurkatunga** bringt einen Dachkopf und vier Köpfe von Orks (!), einer davon der eines anderen Wettkämpfers. Die Begleiter dieses ehemaligen Anwärter werden natürlich sofort in Rage geraten, woraufhin **Krurkatunga** seinen Trophäen nach einem kurzen Zweikampf den Kopf des Häuptlings aus diesem Gefolge hinzufügen wird.

Der fünfte Wettstreit - Bluterde

Nun sollte eigentlich der Sieger feststehen, aber der Schwarze Marschall verkündet einen letzten Wettstreit, der vollkommen aus dem Rahmen fällt. Es wurde gejagt, es wurde gerungen, es wurden die Kräfte und die Ausdauer gemessen, was sollte jetzt noch kommen?

Die Kämpen werden im Wald an eine frische Rodung geführt, in der schon für jeden von ihnen ein tiefes Loch im Waldboden vorbereitet wurde. Die Wettstreiter werden nun bis zum Kopf in die Erde eingegraben und wie beim ersten Wettkampf mit Blut überschüttet. Dann erklärt der Schwarze Marschall, man werde die Orks nun hier lassen und am Morgen schauen, wer noch in der Lage sei, den Fluss zu durchschwimmen.

Die Helden (egal ob Schiedsrichter oder Orks) werden damit beauftragt, aufzupassen, dass keine großen Tiere über die eingegrabenen Orks herfallen. Vorher werden jedoch noch in der Rodung ein Dutzend handtellergroße Giftspinnen ausgesetzt. Ziel der Orks muss es also sein, möglichst ruhig zu bleiben, wenn eine Spinne über sie krabbelt, denn ein Biss der

Spinne hätte vermutlich Schwächung oder Tod zur Folge.

Während der Nacht kann es zu folgenden Zwischenfällen kommen:

► Ein oder zweimal in der Nacht schleicht sich ein großes Tier (Bär, Wolf etc.) an die Rodung an, angezogen durch den Blutgeruch, und muss von den Charakteren vertrieben oder sogar erlegt werden.

► Weitere Anschläge oder Manipulationen durch die anderen Orkgruppen und die Traditionsbewussten sind natürlich auch hier denkbar, gerade weil es der letzte Wettkampf ist und das Ziel greifbar nahe steht.

► Während der Nacht könnte sich auch eine der Giftspinnen in Richtung der Helden verlaufen (Spinnen haben keinen sonderlich ausgeprägten Orientierungssinn, wenn es um eingegrabene Orks geht).

► In der Nacht sind auf jeden Fall ein oder zwei laute Schreie zu hören, wenn eine der Giftspinnen doch einen Ork gebissen hat. Zu sehen ist womöglich eine Szene, in der eine der Giftspinnen über das Gesicht des **Krurkatunga** krabbelt, dieser langsam den Mund aufmacht, sie hineinkrabbeln lässt und dann mit einem wütenden Biss zwischen seinen Haaren zermalmt.

Letztendlich leben am Ende der Nacht nur noch eine Handvoll Orks, davon zwei so geschwächt, dass sie auf gar keinen Fall eine Flussschquerung überleben würden. Dies hindert sie aber nicht daran, es trotzdem zu versuchen, wobei eine Einmischung der Schiedsrichter zu Unverständnis und Komplikationen führen kann.

Nach der Flussschquerung können Sie dann **Krurkatunga** als letztendlichen Gewinner darstellen oder aber ein knappes Unentschieden zwischen ihm und dem Kandidaten der Ork-Helden arrangieren. Ein entscheidender Zweikampf muss durchgeführt werden, den dann **Krurkatunga** auf jeden Fall gewinnen wird. Dies kann allerdings noch zu einigen dramatischen Augenblicken führen.

Das Ende

Am Ende hat **Krurkatunga** gewonnen und wird noch einmal mit Blut bestrichen. Dann erhält er die Nachricht, dass er keine Trophäe bekommen wird, sondern vom Schwarzen Marschall direkt an den **Aikar Brazoragh** überstellt wird, der derzeit in der Nähe der Ogerzähne weilt. Die Helden können nun wieder zu ihrem Stamm oder aber werden freigelassen bzw. dankbar aus dem Schiedsrichterdienst entlassen. Sklaven erhalten ihre Ausrüstung zurück und bekommen zudem noch jeweils einen Arbach vom Schwarzen Marschall überreicht. Der Gewinner wird danach tatsächlich dem Aikar Brazoragh überbracht, der ihn später zum **Khurkachai Brazoraghi** (orkisch: Brazoraghs Krieger) macht. Was dies genau bedeutet, erfahren Sie im Abenteuer **Das vergessene Volk**.

Handelshaus Stoerrebrandt

Eine Spielhilfe von Anton Weste und Hadmar Freiherr von Wieser (Teil 1)

Stover Regolan Stoerrebrandt ist eine der ältesten und beliebtesten Figuren der DSA-Spielwelt, zudem der vielleicht bedeutendste Auftraggeber für sogenannte Abenteurer. Anhand der Beschreibung seines Handelsimperiums soll ein Einblick in die Welt des aventurischen Handelswesens gegeben und der Nährboden für Szenarien gelegt werden.

Allgemeines

Wer kennt diesen Namen nicht? Stover Regolan Stoerrebrandt gilt als der sprichwörtlich reichste Mann Aventuriens.

„Ich bin doch kein Stoerrebrandt“, sagt man, wenn man zwischen Notmark und Brabak angeschnorrt wird. Natürlich ist der Besitz des Kaisers noch gewaltiger, und auch einige Könige und Herzöge sind noch wohlhabender. Aber keiner davon hat sein Vermögen anders als durch Erbschaft erhalten – Stoerrebrandt aber hat seines selbst erwirtschaftet!

Heute sind seine Kontore in allen wichtigen Städten Aventuriens zu finden, und um manche sind eigene Siedlungen entstanden. Stoerrebrandt ist für den intelligenten Umgang mit Geld berühmt geworden und stets damit beschäftigt, Handelsbeziehungen auszubauen, neu zu entdecken und Konkurrenten daran zu hindern, dasselbe zu tun. Manche Aventurier vergleichen die Situation mit einem Drachen auf einem Goldschatz, der von zwei Dutzend Dieben umkreist wird.

Stover Regolan Stoerrebrandt

Erscheinung: Stoerrebrandts maßgeschneider-te Wämser können sein Alter und sein Über-

gewicht nicht kaschieren. Sein Kopf ist kahl geworden und sein Backenbart grau-weiß, Gicht und Gliederreißen setzen ihm zu. Er gibt ein Vermögen für regelmäßige Heiltränke, Knoblauchessenzen, Moorbäder und andere Mittel gegen Altersbeschwerden aus (und von Alchimie versteht er inzwischen einiges).

Meist ist er mit Pelzmütze und Zobelmuff angetan. Aber wenn der alte Herr mit seiner angenehmen, fast einschläfernden, etwas kurzatmigen Stimme spricht, kann er Fürsten erheben und Hochgeweihte stürzen. Er hat einst lange geübt, um aus seinem schweren festenländischen Dialekt geschliffenes Hochgarethi zu formen.

Charakter: Stover ist gläubiger Anhänger der Zwölfgötter und Gegner der Sklaverei. Er liebt die bornischen Delikatessen wie Lachs, Kaviar, Austern und Met. Seine Biersorte *Stoerrebrandt Privat* wird nur an wenige Händler abgegeben.

Stoerrebrandt pflegt nach Festumer Art nicht direkt zu feilschen – aber was Nebenverträge, Kleingeschriebenes, Lieferbedingungen, Ausnahmen und Rückversicherungen angeht, lässt er keine Finte aus, die Phex erfunden hat. Er hasst weite Reisen, wichtige Verhandlungen führt er aber dennoch persönlich. Notfalls verreisst er in einer achtspännigen Perara mit Goldbeschlägen, begleitet von mindestens einer seiner Töchter, 5 Sekretären, 3 Me-

dici, 2 Leibwächtern, Vorkoster, Seher und Leibmagier vom Kolleg in Riva, 2 Boten, 5 Agenten, 10 Söldnern sowie bis zu 50 Lakaien, Köchen, Zofen, Fuhrleuten und einem Schlag Brieftauben.

Mäzen und Wohltäter: Stoerrebrandt stiftet immer wieder Tempel und Tempelschätze, namentlich in Port Stoerrebrandt und Kanne-münde (Efferd, Phex) und in der Grünen Ebene (Travia), sowie die Leuchttürme auf der Zyklopeninsel Mylamas und an der Spitze des Yalaiads bei Khunchom.



Stover Regolan
Stoerrebrandt

Der Verein zur Unterstützung reisiger Kaufleute und die Festumer Admiral-von-Seweritz-Schule entspringen seiner Mischung aus Geschäftssinn und Großzügigkeit. Bei den Hungersnöten durch den Zug der Oger in Tobrien und die Rote Keuche im Lieblichen Feld spendete er ganze Schiffs-ladungen Getreide.

Als Gegner ist Stoerrebrandt ein durchwegs kaltblütiger Mensch: Er erregt sich nicht, er ist nicht rachsüchtig, aber er vergisst auch nicht. Er gibt keine Mordaufträge, aber er sorgt dafür, dass Verbrecher ihre Strafe erhalten und Konkurrenten ab-

schreckende Verluste erleiden. Seine gefährlichste Waffen:

- Boykott: Mit einem Feind keine Geschäfte zu machen und alle Geschäftsfreunde zum Gleichen zu bewegen, zwingt Fürsten, Magnaten und Tempel in die Knie.

- Schuldverschreibungen: Falls der Feind Schulden macht, egal bei wem, wird der Schuldschein nach einigen Monaten Stoerrebrandt gehören. Manchmal sammelt er jahrelang und lässt sie in Vergessenheit geraten. Im empfindlichsten Moment stellt er dann fällig, erhöht die Zinsen, verlangt Pfand oder 'Gesten des guten Willens', bietet weitere Kredite an und pfändet Güter, Äcker oder anderes, was seine Einkünfte steigert und die des Gegners senkt – womit die nächste Pfändung bereits wieder droht ...

Beziehungen: immens

Finanzkraft: immens

Zitate:

»Man muss alles bezahlen, aber nicht zu jedem Preis.«

»Dann wäre alles geregelt. Da wären nur noch einige kleine Vertragsklauseln ...«

»Wie die Tulamiden sagen: Sparsamkeit ist die Tochter der Weisheit, die Schwester der Mäßigkeit und die Mutter der Freiheit.«

Vom Wesen des Händlers

Das Selbstverständnis der Professionen *Fernhändler* und *Händler* ist vielschichtig. Das Bild des geizigen, ewig über seine Verluste jammernden Händlers ist in Aventurien weit verbreitet. Wer anhand des folgenden Materials von den möglichen Gewinnen und den üblichen Gefahren und Problemen des Händlerlebens hört, wird verstehen, dass dies nur Ausdruck einer Mentalität ist, die ständig nach dem kostengünstigsten und ungefährlichsten Weg suchen muss.

Und er wird einsehen, dass zu einem erfolgreichen Händler nicht nur gehört, überdurchschnittlich gut *Schätzen*, *Überreden* (*Feilschen*) und *Rechnen* zu können, sondern auch eine gewisse Abenteuerlust. Nicht zu Unrecht verdanken wir einige der wichtigsten Entdeckungen Händlern, die nach neuen Quellen und Märkten suchten. Aber auch auf den einfachen wandernden Händler lauern stets Räuber, Diebe und Steuereintreiber. Und andere Gefahren, die oft nicht nur hinter seinem Geld her sind.

Keiner würde diesem Beruf nachgehen, wenn der erhoffte Gewinn nicht dem Risiko angemessen wäre. Mögen auch viele Händler letztlich ihr Hab und Gut und selbst ihr Leben verlieren, so gibt es doch immer wieder Personen, die – zumindest für die Begriffe des einfachen Aventuriers – sagenhaft reich werden.

Aber dieser Reichtum hat selten Bestand: Selbst wenn der Händler bis zu seinem Lebensende allen Gefahren trotzt, seine Kinder oder zumindest seine Enkel haben oft nicht mehr die Fähigkeiten, das Geschäft fortzuführen und den neuen Problemen – wie dem Neid des Adels und anderer Mächtiger – zu begegnen. So spricht man in Kaufmannskreisen von den drei Generationen des *Gründers*, des *Bewahrs* (oder *Mehrs*) und des *Verschwenders*.

»Die Minen im Ehernen Schwert machen nur noch Verlust, im Lieblichen Feld zahle ich ständig drauf, der Güldenlandhandel ruiniert mich noch.« – »Vielleicht solltet Ihr diese Geschäftszweige schließen?« – »Schließen? Wovon soll ich dann leben?«

»Geld ist das Brecheisen der Mächtigen.«

»68 Kontore, 25 Schiffe und 150 Wagen. Nun ja, einzelne Königreiche mögen von Orken, Borbaradianern oder Thorwalern niedergemacht werden, doch mein Imperium erstreckt sich über ganz Aventurien.«

Geburtsdatum: 16. Phex 42 v.H.

Größe: 86 Finger

Haarfarbe: grauweiß

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: vollendeter Herrscher, brillanter Politiker, kompetentes Familienoberhaupt

Herausragende Eigenschaften:

MU 15, KL 17, CH 15

Herausragende Talente:

Überzeugen 15 (Einzelgespräch), Überreden (Feilschen) 20, Etikette 12, Rechtskunde 13, Schätzen 17, Rechnen (Buchführung) 15, Handel (Großhandel) 22

Familiengeschichte

Kaum jemand weiß, dass sein Ururgroßvater Elko ein entlaufener leibeigener Störbrenner, also Fischröster, aus Sewerien war. In den Gerichtsarchiven Festums liegt heute noch eine Klage der Herren von Brinbaum von 873 BF, derzufolge der entlaufene Leibeigene Elko sich nicht – wie vorgeschrieben – Jahr und Tag in Festum aufhielt, ehe er als Freier anerkannt wurde, sondern für sieben Tage nach Brinbaum ans Totenbett seiner Mutter zurückkehrte.

Zwei Generationen später hatte Gero Storerbrandt es bereits zu einer erfolgreichen Krämerie gebracht. Er war derart tüchtig, dass er die einzige Tochter des Reeders Elsom heiratete und darauf in die Festumer Gilde aufgenommen wurde. War die Mitgift schon ein Vermögen, setzte Elsom seinen Schwiegersohn auch noch zum Erben ein, nicht seinen unfähigen Bruder. (Dieses Testament wurde mehrfach vom Bruder wie seinen Nachfahren angefochten, und bis heute hält sich die üble Verleumdung, Gero habe seinem sterbenden Schwiegervater die Hand geführt oder das Testament gar selbst geschrieben.)

Seinen Söhnen hinterließ Gero fünf kleine Koggen und Kutter. Ardo wurde mit der Alleinerbin eines Stellmachers und Schiffsausstatters verheiratet, Vikko mit der eines Reeders. Ardo übernahm den Ausbau der Befestigungen der Amazonenburg Drachenstein und ergatterte dafür das Monopol auf den Kurkumer Safranhandel.

Vikko vergrößerte indessen ebenso risikofreudig seinen Frachtraum: »Das Schiff ist nicht überladen, es schwimmt doch noch.«

951 BF wurde sein Sohn Stover geboren. Die Gewürzkrämerie ließ Vikko seine Flotte verdreifachen. Das seit Jahrhunderten dahindäm-

mernde Kannemünde blühte auf. Vikko kaufte sich vom Marschallsamt das Wappenrecht. So konnte er 966 BF das Falkenbanner auf Htoren hissen. Ardo wurde berühmt, weil er den eingeborenen Miniwatu für einigen Ramsch die halbe Insel abkaufte. Port Storerbrandt wurde gegründet. Ardo eröffnete Handelsrouten nach Maraskan und bis ins Liebliche Feld (Reisebericht *Kamele und Kalifen. Meine Reisen durch die Khom in den Jahren 982 bis 988*): Er starb ohne rechtmäßigen Erben und vermachte seine Rollkutscherei seinem Neffen Stover.

Gero Storerbrandts jüngster Sohn Storko wurde beim Griff in die Handelskasse erwischt, ging nach Mendena ins Exil und starb bald am Raschen Wahn. Einige seiner zahlreichen Nachkommen wurden später von Stover aber wieder als Schreiber und Kontorleiter in das Handelsimperium eingegliedert.

Familienbande

Der Großteil von Stovers Verwandtschaft ist in die Handelsgeschäfte eingebunden. Das Haus Storerbrandt hat Verwandte an vielen wichtigen Kaiser-, Königs-, und Fürstnhöfen lanciert.

Seinen Erben hat Stover nach altem Vorbild noch nicht bestimmt, aber es wird nur einer sein: Alle vier Kinder haben schon bedeutende Vermögen überschrieben bekommen, doch wer das ganze Imperium erbt, wird erst bei Stovers Tod bekannt.

Elkwine Storerbrandt, 95, die Mutter: Ihr wurde schon vor fünf Jahrzehnten gesagt, dass sie wegen ständig wiederkehrenden Dumpfschädels sterben würde, sitzt jedoch noch immer häkelnd im Schaukelstuhl oder herzt ihre Enkel und Urenkel. Sie hat nie verstanden, wie reich Mann Vikko und Sohn Stover geworden sind, zählt jeden Deut und sagt ihrem Sohn, er solle sich in der Stellmacherei nicht die Hände schmutzig machen, wenn er arbeiten geht.

Ehefrau **Marissja** liebte die Stadt Festum und war über 50 Jahre treue und perfekte Gattin an Stovers Seite, bis er sie 31 Hal zu Grabe tragen musste. Die Villa am Seeufer beherbergt noch immer Kleinodien und Seltsamkeiten ihres Sammlertriebs.

Ardo Grassberger, 62, ein Bastardsohn von Ardo Storerbrandt, arbeitet im Thorwaler Kontor, glaubt aber vor allem daran, der rechtmäßige Erbe seines Vaters zu sein, und lässt keine Intrige unversucht, um an Stovers Geld zu kommen.

Peranka Storerbrandt, 54, älteste Tochter: Sie arbeitet als Stovers Geheimsekretärin und koordiniert die Silberfalken. Offenbar hat sie wenig Ambitionen, das Handelshaus zu übernehmen, liest antike Literatur und verehrt Hesinde. Ihr Mann **Kalman Vejthali-Storerbrandt**, der das Vinsalter Kontor leitet und seine Frau nur zweimal im Jahr sieht, bemüht sich dagegen um die Gunst des Schwiegervaters und soll in dunkle Geschäfte verstrickt sein.

Die gemeinsame Tochter **Najescha Storerbrandt-Borsow**, 33, leitet die Magierakademie zu Riva.

Emmeran Storerbrandt, 47, das zweite Kind: Er gilt als der zukünftige Erbe und bemüht sich tagtäglich, diesem Anspruch gerecht zu werden. Mit viel Gespür leitet er das Gareth Kontor, das mittlerweile zum wichtigsten des Handelsimperiums geworden ist. Er ist mit Rahmenbart und Beibtheit seinem Vater wie aus dem Gesicht geschnitten und bemüht sich um eine gute Partie – bis hinauf zu Königin Emer gehen seine Heiratsofferten.

Vanjescha Storerbrandt, 43, das dritte Kind, hat schon früh erfahren, dass Geld ein Spielzeug der Macht ist, und befindet sich stets auf abenteuerlichen Reisen. Wo sie auftaucht, rollen die Dukaten und beginnen die Feste. Auch wenn Storerbrandt seiner missratenen Tochter alle Apanagen streicht, gelingt es ihr dennoch oft, einen Kontorleiter zu beciren, bis die Goldtruhe wieder voll ist.

Alin von Storerbrandt-Salderkeim, 36, das späte vierte Kind, ist oft bei ihrem Mann Joost, dem künftigen Fürsten von Salderkeim, und ihren drei Kindern. Obwohl fähige Händlerin, träumt sie vom Amt der Adelsmarschallin, Schlachten gegen Tobrien und einer Million Dukaten für einen Kriegszug, der Bornlands Grenzen erweitert.

Weitere Verwandte: Eine Handvoll Neffen und Vettern, die sich als brauchbar erwiesen haben, leiten Kontore oder halten die Verbindungen zu Herrscherhäusern. **Melwyn**, Zweiter Kaiserlicher Hofmagus, ist ein Neffe dritten Grades, dessen Tochter **Chrysallia** Hesinde-Geweihete in Gareth.

Organisationen und Besitz

Eine gemeinsame Statistik der Phex-Tempel unter dem Titel *Liste der Zwölf phexbegnadesteten Magnaten* (ohne Adel) setzt Storerbrandt auf Platz 1 und schätzt seinen Besitz an Gebäuden, Ländereien, Schätzen, Schiffen, Wagen, Vieh und anderen Gütern auf etwa 3 Millionen Dukaten. Dies entspricht etwa der Summe, mit der einst Haldur-Horas das aufstrebende Gareth in die Knie zwingen wollte, und ist gewiss das Vierfache vom Vermögen der nächstreichsten Handelsherren (Terdilion, Zornbrecht, Paligan). Allerdings machen die reinen Erhaltungskosten dieses Besitzes jährlich bereits ein Viertel des Wertes aus. Handel und Wandel des Hauses Storerbrandt erwirtschaften jährlich einen Umsatz von etwa 2 Millionen Batzen. Nach Abzug aller Einkäufe, Löhne und Kosten verbleiben Storerbrandt aber selten mehr als 100.000 Batzen. Von diesen opfert er traditionell die Hälfte bevorzugt Efferd und Phex. Mit dem Rest finanziert er den Lebensstil seiner Familie sowie seine zahlreichen Wohltätigkeiten und Leidenschaften.

Die Handelsflotte

Die Reederei unter der Flagge des silbernen Falken auf rotem Grund macht ein Viertel von

Besitz und Umsatz aus: Heute sind vor allem in Neersand insgesamt etwa 25 Schivonen, Holken, Koggen und Karavellen gemeldet, dazu etliche Kutter, Schinakeln und Flussschiffe sowie Anteile an weiteren Schiffen.* Das Aufblühen der bornländischen Seemacht in den letzten 50 Jahren geht zu einem beträchtlichen Teil auf den Ausbau von Stoerrebrandts Handelsflotte und die freimütige Verschränkung von Kriegs- und Handelsmarine zurück: Fast die Hälfte der großen Schiffe sind de facto in seinem Besitz (das Marshallsamt beteiligt sich ja nur minimal an der Finanzierung 'seiner' Schiffe). Der Bau der neuartigen Schivonen geht gutteils auf Stoerrebrandts Initiative zurück. Die 'Stoerrebrandter der Meere' sind es, die mit Getreide aus Araniens und Gewürzen von den Waldinseln Ernährung und Reichtum Festums sichern. Ihre Konvois sind auch derart stark, dass sie heute den Schrecken der Hep-tarchen die Stirn bieten können. Die 'Seewölfe', die Festumer Piratenjäger, sind im Perlenmeer gefürchtet, und Stoerrebrandt bezahlt die höchsten Preisgelder, wenn auch sie in jüngster Zeit vor allem gegen Seeschlangen und Multipoden zu kämpfen haben. Auf die Vernichtung von Dämonenarchen, der größten Gefahr für die Schiffe, hat ein von Stoerrebrandt initiiertes Handelskonsortium Belohnungen bis zu 100.000 Dukaten ausgesetzt (für das Monstrum *Plagenbringer* gar eine Viertelmillion): natürlich mit der Berechnung, dass sich viele daran versuchen, aber letztlich keiner überlebt, um das Geld einzufordern.

Flaggschiff ist die berühmte



Dreimastkaravelle *Königin von Festum* mit dem blitzespuckenden Famerlor als Galfionsfigur. Das Schiff unternahm in den letzten dreißig Jahren Handelszüge und Expeditionen bis zu den entlegensten Küsten des Perlenmeeres. Gimming Baerjakow, der Kapitän, gilt als Admiral der Stoerrebrandt'schen Flotte.

Stellmacherei: Die Stoerrebrandter

Onkel Ardos Rollkutscherei ist das zweite Standbein des Imperiums. Für die meisten Aventurier sind die vierspännigen Stoerrebrandter Symbol seines Reichtums; die Planwagen sind eine Weiterentwicklung der berühmten Wagenburgen der Norbarden. Wagenzüge sind

heutzutage meist nur noch über den Goblinspfad nach Weiden und Uhdenberg möglich und bestehen aus 20 bis 50 Fahrzeugen.

Die Wagnerei im Oberen Hafen von Festum baut auch dreispännige Kaleschken mit kleinen Holzöfen, Leiterwagen und Schubkarren, aber auch Loren und Hunte für Bergwerke. Wichtigster Konkurrent ist die Stellmacherei Kolenbrander in Trallop mit den neuen dreiachsigen Steppenschivonen.

Kontore und Filialen

"Stoerrebrandt hat mehr Filialen in Aventurien als Praios", lästert der Volksmund. Insgesamt umfasst das Netz neun Kontore im Bornland und 59 in größeren Städten Aventuriens. Durch die Eroberungen Borbarads sind fünf Filialen verloren gegangen.**

Stoerrebrandt hält nichts von unbeaufsichtigten Angestellten: Fast alle Kontoristen haben zumindest einen Schreiber, größere Filialen auch bis zu 10 Lagerarbeiter, Schauerleute, Fuhrleute und Rossknechte. Viele Kontore dienen nicht nur den Silbernen Falken als Wechselstation, sondern auch den Beilunker Reitern. Alle Kontorherren haben die Aufgabe, Stoerrebrandt mit Brieftauben über Unfälle und ungewöhnliche Preisentwicklungen zu informieren.

mani ('der Rieslandfahrer') als wagemutiger Kauffahrer.

Niemals bewiesen werden konnte hingegen, dass speziell Dhachmani die Konzession überschritt und auch massiv Eisenerz, Endurium und Waffen nach Khunchom und Boran schmuggelte. Zahlreiche Zöllner, Hafenmeister, Blockadepatente, die Admiralität in Pericum und selbst Fürst und Graf in Tuzak sollen enorme Schmiergelder kassiert haben. Zeitweise wurde jedes zweite Tuzakmesser vom Maraskan-Kontor auf den Markt gebracht. Der Schmuggel von Kriegsmaterial war einer der wichtigsten Gründe für den schicksalhaften Staatsbesuch Kaiser Hals im Bornland 17 Hal. Heute hingegen sind Khunchom und Mhanerhaven die wichtigsten Nachschubhäfen für den maraskanischen Widerstand gegen Borbarad. Agenten der Kaiserlich Garethischen Informations-Agentur und Abenteurer, die auf die Insel wollen, gehen im Kontor ein und aus. Bisweilen werden Dhachmanis Zedrakken sogar von Tirremen der Perlenmeerflotte eskortiert.

Die Festumer Colonialkompagnie

Als Dachorganisation für Südmeer-Unternehmungen dient diese Festumer Gesellschaft, die die Erschließung neuer Märkte im Süden auch politisch vertritt. Die Kolonien, namentlich Kannemünde, Port Stoerrebrandt (Iltoken) und Mhanerhaven sind teilweise geradezu um die für diese Unternehmung gegründeten Kontore entstanden. Der relativ junge Handel mit den Gewürzinseln ist untrennbar mit Stoerrebrandts Namen verbunden und dominiert Festum und andere Hafenstädte so sehr, dass die Handelsherren gelegentlich abschätzig als 'Pfeffersäcke' bezeichnet werden.

Die Gründung Port Stoerrebrandts auf Iltoken gelang erst im zweiten Versuch: Falsche Navigation, Piraten, zur Neige gehende Vorräte und misstrauische Miniwatu-Eingeborene forderten ihren Preis von einigen tausend Dukaten Investitionssumme. Heute gewinnen das Haus Stoerrebrandt und die Festumer Colonialkompagnie fast jeden Monat

Schätze in diesem Wert, wie etwa Hesindigo, Mir-Theniok (das Kuchengewürz, das es nur hier gibt), Benbukkel (Zimt), Muskat, Lorbeer und viele andere. Gewürze werden wie Edelsteine und Edelmetalle in versiegelten Truhen unter Aufsicht des Kapitäns oder Karawannführers transportiert. Tiik-Tok-Holz ist in den Werften begehrt, auf dem Rückweg trifft man oft zum Geleitzug Schiffe aus Kannemünde, die Salz und Kamelhaartuch bringen.

Minen und Steinbrüche

Das Handelshaus besitzt drei Marmorsteinbrüche an Hursach, Nagrach und im Notmärkischen, deren Verteidigung gegen die Allüren

Khunchom: Das Maraskan-Kontor

Aus alten Feinden wurden Verbündete. Nachdem Kaiser Reto 987 BF Maraskan eroberte, durften nur ausgewählte Reeder mit bestimmten Waren der Insel handeln. Später war der einzige nicht-mittelreichische Besitzer einer kaiserlichen Konzession Teobaldo Warrlinger aus Khunchom. Es war ein offenes Geheimnis, dass er als Strohhalm für drei der bedeutendsten Magnaten agierte: Stoerrebrandt und Alrik Gerbelstein als Finanziere (eine Beziehung, die sogar den Khômkrieg überstand, in dem es ja auch zur Belagerung Kannemündes durch Mengbilla kam) und Ruban ibn Dhach-

*) Zum Vergleich: Terdilion (Belhanka) verfügt über etwa drei Dutzend Schiffe, Dhachmani (Khunchom) und Karinor (Al'Anfa) jeweils über etwa ein Dutzend.

**) Zum Vergleich: Die Nordlandbank hat knapp zwei Dutzend Niederlassungen, Weyringer (Kuslik) und Trallop Gorge jeweils unter 10.

sewerischer Adliger und Walsachpiraten immer schwieriger wird. Prospektoren brechen gelegentlich ins Eherne Schwert und ins verunschene Überwals auf, um neue Abbaugebiete zu erkunden.

Der rote und schwarze Marmor des Ehernen Schwertes ist bedeutend für Tempelbau von Boron und Ingerimm und den noch immer beliebten Perval'schen Monumentalstil. Es verstummen jedoch nicht die Gerüchte, dass Stoerrebrandt wegsieht, wenn seine Mittelsmänner den Stein nach Xeraanien und Transsilien verkaufen, wo die Farben Borbarads verehrt werden.

Etlche weitere Kalkgruben und -steinbrüche, deren Ertrag als Baustein, Mörtel und Tünche verwendet wird, besitzt Stoerrebrandt im Bornland. Der verschuldete Fürst von Salderkeim musste ihm seine Silberminen verpfänden (und seinen Sohn an Stovers Tochter verheiraten). Das Geschäft mit Eisenminen wird Stoerrebrandt bislang von Dämonenherrschaft auf Maraskan und sturen Zwerge in Eisenwald und Amboss verdorben. Nur in Uhdenberg kann er in einer Mine den weniger harten 'Goblinstahl' abbauen, erhält jedoch wöchentlich Berichte über Keilereien mit anderen Minenbesitzern. Das Uhdenberger Minenkonsortium ist ein eisenharter Konkurrent.

Riva: Das Stoerrebrandt-Kolleg

Stoerrebrandt ist wohl der einzige Nichtmagier, der eine Magierakademie sein Eigen nennen kann. Weitab im Hinterland Aventuriens liegt seit 1008 BF das 'Collegium der Arcanen Künste und Wissenschaften sowie deren praktischer Anwendung zu Riva, gestiftet von Seiner Exzellenz Stover Regolan Stoerrebrandt', geleitet von seiner Enkelin Najescha Stoerrebrandt-Borsow. Jeder Absolvent des Kollegiums hat die Auflage, Aufträge der Akademie, d.h. natürlich Stoerrebrands, unentgeltlich zu erledigen – und von dieser Vertragsklausel macht der Magnat reichlich Gebrauch. Die wichtigsten Konvois, Karawanen und Expeditionen des Handelsimperiums werden von Magiern als Scher bzw. Leibwächter begleitet. (Siehe *Aventurische Zauberer*, S. 116.)

Mit Rakorium Muntagonus hat sich Stoerrebrandt einen echten Erzmagier 'gekauft', der ihm fundierte Expertisen und unnütze Verschwörungstheorien liefern kann. Regelmäßige Stiftungen für Magister Corollku von der Akademie zu Neersand haben dagegen bislang keine Wirkung gezeigt.

Neersand: Die Werft

Unerwartet hat Stoerrebrandt seinen Wettbewerb gegen 'Bornkönig' Ter Goom um den Oberen Hafen abgebrochen und stattdessen die kleine Werft in Neersand übernommen und massiv ausgebaut. Der zunehmende Rückzug der Flotte aus Festum hat ihm wieder einmal Recht gegeben. Die Werft übernimmt etwa die Hälfte des bornländischen Schiffbaus: jährlich etwa 25 Kutter und Schinakeln, eine Flussbar-

ke und ein größeres Schiff. Stoerrebrandt hat nämlich nach und nach die Baumeister und Originalbaupläne der 'Perlenmeerkaravelle' und der Festum-Klasse, der Seewolf-Klasse und der Komtur-Klasse erworben, ganz zu schweigen von den Plänen der ältesten Geleitschivone überhaupt, der *Admiral von Seweritz*. Traditionsgemäß werden die großen Schiffe zur Warenschau im Ingerimm zu Wasser gelassen und damit dem Besitzer übergeben. Noch einmal soviel Umsatz bringen der Einbau von Rotzen, Böcken und leichteren Geschützen sowie die Ausstattung mit Munition. Die Reparatur und Umrüstung von Schiffen floriert wegen des Seekrieges ebenfalls. Nebenbei lässt Stoerrebrandt auch in Riva Schiffe bauen und reparieren – eine Basis, die für die Festumer Flotte angesichts der Bedrohung durch Borbarad kriegsentscheidend werden kann.

Sonstiges

● **Viehzucht:** Stoerrebrandt besitzt etliche tausend Stück Vieh in der Mark und etwa 200 Norburger Riesen. Nicht gerühmt, aber solide und lukrativ. An Posten der Silberfalken findet der Verleih von Paavi-Ponys statt.

● **Zeughäuser:** Der Handelsherr weiß, dass Agenten und Abenteurer ohne gute Ausrüstung nur wenig taugen. Nach dem Vorbild seines Festumer Zeughauses hat er in Firunen, Riva und Khunchom bereits vergleichbare Sortimente eingerichtet, die das Herz jedes Glückritters höher schlagen lassen.

● **Mietshäuser in Festum:** gelegentlich an Mitglieder des Flachadels vergeben, die Stoerrebrandt dafür die Stimme bei Adelsversammlungen 'leihen'.

● **Sägemühlen in Alderow und Firunen** schneiden Bornwaldholz und liefern Bretter nach Festum.

● **Tuchmanufactur:** Nach dem Ende der tobri-schen Tuchkunst versucht Stoerrebrandt die entstandene Lücke zu füllen, und lässt in Neersand Mendenisches Tuch aus Flachs und feinem Batist aus Beilunker Bedon (gelber Flachs) sowie Eslamsbrücker Spitze fertigen. Seine Konkurrenz sitzt in Dröl am anderen Ende des Kontinents.

—Pacht: Dank der Launenhaftigkeit des bornischen Adels kauft Stoerrebrandt nur selten Land, sondern pachtet es gewinnbringend – oft auch als Gabe verschuldeter Adliger. Dass Stoerrebrandt dadurch jedoch schon ein Zehntel des Festenlandes gehöre, muss als übertrieben gelten.

—Bei den Häusern Engstrand (Havena) und Bramstetter (Kuslik) hat sich Stoerrebrandt als Teilhaber für Güldenlandexpeditionen eingekauft.

Teil 2 des Berichtes über das Handelshaus Stoerrebrandt lesen Sie in unserer Jubiläumsausgabe 100!

Aus der Jahresabrechnung:

Elfenbein (20 Batzen je Stein)		
64 Stoßzähne (Mammut, Mastodon)	5.900 Stein	118.000 Batzen
5 Hörner vom Wollnashorn	15 Stein	300 Batzen
192 Hauer vom Seetiger	426 Stein	8.520 Batzen
860 Hauer vom Seetiger, beschnitzt	1.812 Stein	36.240 Batzen
8 Zähne vom Säbelzahntiger	18 Stein	20 Batzen
Rivesischer und bornländischer Bernstein (700 Batzen je Stein)		
25.672 Stück	50 Stein	35.000 Batzen
Pelze, Felle und Häute		
923 Nerze, tiefbraun		2.769 Batzen
206 Boronsnerze für M'Alasja		1.030 Batzen
1.361 Zobel, edelbraun		5.444 Batzen
1.672 Pfeifhasen, dunkelbraun		668 Batzen
1.144 Silberböck		915 Batzen
61 Firunshirsche, Winterfell		496 Batzen
62 Sonnenluchse, hellbraun		93 Batzen
3 Firunsbären		171 Batzen
5 Firnulchse		35 Batzen
1.881 Eich- / Feenbörnchen, rot / weiß		468 Batzen
814 Kaiserhörnchen (Feh), edelarant		814 Batzen
233 Biber		117 Batzen
6 Säbelzahntiger / Silberlöwen		192 Batzen
212 Raub- / Silberwölfe		484 Batzen
Kurkumer Safran (250 Batzen je Stein)		
40.000.000 Blüten	400 Stein	100.000 Batzen
Mir-Thenik (200 Batzen je Stein)	9.726 Kerne	204 Stein
		40.800 Batzen

Fortsetzung von Seite 8
Bericht des Dorfbüttel
zu Devensberg

dass noch eine Boroni dazukam. Die kam von hinter der Rabenstatue her. Da geht's runter in den Keller, glaub ich. Aber die stellt sich gar nicht zu den andern, sondern geht durch die Reihen, als ob sie wen suchen würde. Und dann kommt sie doch lachend auf mich zu! Setzt sich neben mich und nimmt ihre Kapuze ab. Wunderschön war sie, hätt man im Borontem-

pel nie erwartet. Das kann man gar nicht beschreiben. Ganz warme Augen hat sie gehabt, und sie hat mich angelächelt. Das war so ein bisschen traurig, das Lächeln, als wenn sie gewusst hätt, wo ich dran denke. Aber auch so ein bisschen aufmunternd, glaub ich. Und dann hat sie meine Hand genommen. Kein Wort hat die gesagt, aber ich wusste plötzlich wieder die ganzen Sachen, wo ich in der Praiostagschule von gehört hatte. Dass meine Bernika glücklich und sicher in Borons Hallen ist, und dass es ihr gut geht, und dass sie bestimmt ganz traurig wäre, wenn sie wüsste, wie unglücklich ich bin.

Ich hab dann ganz tüchtig heulen müssen. Die Boroni hat mich einfach ganz leicht umarmt und mich heulen lassen. Und was soll ich sagen, seitdem geht's viel besser. Na klar, ich vermiss Bernika immer noch, aber es tut nicht mehr so schrecklich weh, dass sie weg ist. Als ich mich so richtig ausgeweint hatte, ist die Geweihte wieder aufgestanden. Einmal hat sie mich noch angelächelt, ohne was zu sagen, und dann ist sie zurück zu der Rabenstatue und in den Keller. Danach hab ich sie nicht mehr gesehen.“

Oliver Baeck

Eine königliche Jagd

PULETH/KGR. GARETIEN – Ende Tsa hatte IKM Königin Rohaja den garetischen Adel zu einer Jagd auf ihre Pfalz nach Puleth eingeladen, auch um den Rondra-Schrein im Siegestempel einzuweihen.* Doch kam es zu einem Überfall bei der Jagd sowie einem Giftanschlag, bei welchen Ereignissen sich die junge Königin ihres Amtes würdig erwies.

In Puleth und auf dem freien Plan vor der Pfalz sah man nicht nur die Edlen Garetien, weit mehr als zweihundert von ihnen, sondern auch Gäste aus Darpatien und den Nordmarken, Vertreter des Ordens der Schwerter, zu Gareth und des Ordens vom Zorn der Göttin Rondra. Der Königin selbst folgte Ihre Erlaucht Irmenella, die Markgräfin Greifenfurts, die von ihren Greifenfurtern begleitet wurde. Und wegen der edlen Märkerin kamen sogar Koscher Gesandte von Prinz Edelbrecht – aus dessen winterlichem Quartier in Greifenfurt, um Ihre Erlaucht nach Hause zu bitten, auf dass der Prinz in rechter Weise um ihre Hand werben könne.

Ein offenes Geheimnis war, dass sich die Königin bei diesem Anlass des Rückhalts ihres Adels versichern wollte, der nach den Ereignissen um ihre Schwester durchaus verunsichert war. Und wahrlich, sie bekam nicht geringe Gelegenheit, ihre Königlichkeit unter Beweis zu stellen. Bereits vor ihrem Kommen gingen unter den adligen Gästen Gerüchte um, dass Yppolita niemals nach Festum gelangt sei, und so zögerte manch einer ungebührlich lange bei dem Auftreten Ihrer Majestät mit seinem Kniefall, unsicher über ihre Identität.

Die Königin war mit ungewöhnlicher Bedeckung erschienen: Nicht die üblichen, kampferprobten Veteranen der königlichen Garde begleiteten sie, denn diese schienen samt und sonders von einer üblen Krankheit befallen worden zu sein und waren in ihrem Quartier unter häusliche Pflege gestellt worden. So hatte die noch nicht erprobte Riege der Leibwache, meist junge Offiziere und Adlige Garetien, die Gelegenheit, sich bei dieser Gelegenheit zu beweisen – und manchem mögen die jungen und hübschen Gesichter angenehmer gewesen sein als die narbigen der alten Hauden.

Nachdem die Festgesellschaft komplett und mit artigen Worten des Vogtes Horbald von Schroeckh begrüßt worden war, erregte das Auftauchen seiner Exzellenz Ugo von Mühlings an der Spitze der durch ihre goldenen Schärpen mit dem Greifgezeichneten Pulethaner einiges Aufsehen. Bei den Pulethanern handelt es sich um den 'Bund zur Bewahrung der praiosgefälligen Ordnung zu Puleth', dessen Mitglieder sich nach den Ereignissen von Mühlings zusammengefunden haben, einig über die Rechtmäßigkeit des blutigen Vorgehens dort.

Am Vorabend der Jagd wohnte die versammelte Ritterschaft der Einweihung des Rondra-Schreines bei, der als Provisorium mithin dennoch der erste Altar des Siegesmonumentes in Puleth ist. In tiefer, stiller Ergriffenheit fanden die Rituale statt, doch als vom Himmel her ein Donner dröhnte, als ob die Herrin Rondra selbst die Weihe besiegeln wolle, da sanken die Ritter und Ritterinnen einmütig auf die Knie und dankten der Göttin für das Zeichen.

Der nächste Morgen begann früh, schließlich wollte man zur Jagd aufbrechen. Zuerst entfernte sich die Königin mit ihrer Bedeckung, dann brachen die Pulethaner in die Wälder auf und schließlich folgte die übrige Adelsversammlung. Nicht wenige blieben jedoch auf ihrer Bettstatt liegen, hielten sich krumm im Sattel oder schmerzlich den Bauch, denn offensichtlich war die Pulether Pilzsuppe so manchem auf den Magen geschlagen. Dies sollte weniger ein Zeichen für die Ereignisse auf der Jagd, als viel mehr der erste Schritt verderbter Machenschaften sein, die das Treffen überschatteten. Denn was für ein Tumult brandete auf, als zu der fröhlichen Gesellschaft bei ihrer Jagd auf Rotwild und Wildschwein Marschall Ugo von Mühlings und die Pulethaner stießen, die, sämtlich mit Wunden be-

deckt, die am Kopf verletzte Königin stützten: Ein Hinterhalt war gelegt worden, die jungen Wachen der Königin aus den vornehmsten Familien des Königreichs waren tot oder zu schwer verletzt, als dass man sie hätte auf die Pfalz schaffen können; allein dass die Pulethaner noch – spät genug – dazu kamen, mag für das Reich Schlimmeres verhindert haben. Eine Verfolgung der entflohenen Schurken musste für die Sicherheit Königin Rohajas hintangestellt werden, obschon jene doch ihren Tatendrang nicht eingebüßt hatte. Man eilte so schnell als möglich in die Sicherheit der Pfalz zurück. Dort erteilte die nächste Walpurgasbotschaft die Gesellschaft: Praiodan von Luring, Garetien Erster Königlicher Rat, rang mit dem Tod – vergiftet durch die Ausdünstungen einer Kerze, bei deren Licht er die Nacht über gearbeitet.

Nun aber, ihrer Berater entblößt und selbst verwundet, wuchs die Königin über das Mädchen hinaus und zog alles Handeln an sich, energisch und erfolgreich: Rohaja von Gareth hielt vor dem versammelten Adel eine flammende Rede und verwies auf das Gebot zu handeln, dass eben nun die Zeit für den Adel sei, auch zu beweisen, wie treu er zum Königshaus stehe. Die Schmach und den Tod der jungen, adligen Gardisten zu rächen, teilte sie mit fester Hand Aufgaben zu, um das Anstehende in Angriff zu nehmen. Dies war nicht mehr das junge Mädchen, das auf die Ratschläge erfahrener Berater vertraute, hier stand und befahl Zoll für Zoll königliches Blut. Es begann die eigentliche Jagd – eine königliche Jagd.

Eifrig schwärmten die Ritter aus, einerseits um den Mord an ihresgleichen zu rächen, andererseits, weil hinter dem energischen Handeln der Königin keiner zurückstehen wollte. Am Ende dieses Tages wurde offenbar, dass der

*) Die hier beschriebenen Ereignisse trugen sich auf dem diesjährigen Greifenfurt und Garetien-Con zu. Noch einmal herzlichen Dank von den Veranstaltern an alle Helfer und Mitspieler.

Schuldige für diesen feigen Hinterhalt selbst aus einem angesehenen adligen Hause stammte: kein Geringerer als Bernfried von Streitzig jüngerer Hauses. Der Adel, der ihn stellte, konnte den Verräter allerdings nur tot herbeischaffen, wobei ungeklärt blieb, ob an ihm Vergeltung geübt wurde oder ob er seinen Tod in einem zähen Kampf fand. Die Helfershelfer des jungen Streitzig schwiegen beharrlich, als man auch sie fand – teils, weil der Tod ihre

Lippen versiegelte, teils weil sie aus falsch verstandenem Ehrgefühl zu schweigen geschworen hatten. Ob Bernfried aus eigenem Antrieb gehandelt hatte oder angestiftet wurde, bleibt der Mutmaßung überlassen.

Eines nur war offensichtlich: Selbst im Herzen des Reiches und innerhalb der alten adligen Familien gibt es solche, die falschen Behauptungen Glauben schenken, das Schicksal selbst in die Hand nehmen wollten und die

an den Untersuchungen der Geweihten und der Reichsjustiz auf dem Hoftag von Gareth so nachdrücklich zweifelten, dass sie sich 'Yppolitaner' nannten und der rechtmäßigen Königin Rohaja von Gareth einen unheilvollen Stoß versetzen wollten. Doch erwiesen sie ihrer Sache einen Bären dienst – denn jene hat durch ihr Handeln, ihre Haltung und ihre Persönlichkeit bewiesen, dass sie die richtige Königin Garetiens ist.

bb/Nina Passon

Helm von Caralus dem Löwen gestohlen!

PUNIN. Böswillige Entstellung eines almadanischen Volkshelden durch die Novadis oder nur ein Scholarenstreich?

Schon gut eine Stunde, bevor die ersten Strahlen des Götterfürsten über die ewig eisbedeckten Gipfel des Raschtulswalls die Hauptstadt Almadas zu allmorgendlichen Leben erwecken wollten, vernahmen die müden Wächter des Königlichen Kriegsseminars die vertraute temperamentvolle Stimme eines der ältesten Mitglieder der Akademie: Der alte Stallmeister, Alonso Manzanaras, hatte seine Schützlinge aus den Federn gejagt, denn es galt, den 'Grünlingen' die Räumlichkeiten der alten Kaserne zu zeigen.

Müde tapsten und stolperten sie hinter dem viel zu munteren – und auch zu dieser frühen Stunde viel zu lauten – Lehrmeister her. Selbst nachdem die lichten Sonnenstrahlen des Götterfürsten bereits in die Räume fielen, musste der alte Krieger Nackenhiebe austeilen, um die, die eingeknickt waren, zum Zuhören zu motivieren. Rüstkammer, Strategieräume, Küche, Keller und Stall mussten gezeigt werden, bis man schließlich auf dem Exerzierplatz angelangt war und zum Tor marschierte.

"Und dort oben, da seht ihr die Schießscharren", wies der alte Ausbilder mit dem Finger empor und rollte kräftig die Augen, als er mit den neuen Eleven vor dem Torbogen im Innenhof stand. "Sie befinden sich direkt über dem Helm des glorreichen Caralus des Löwen. Und unter dem Helm seht ihr direkt das Wappen der Schule", ergänzte er stolz, als er sah, wie sich die müden und eingeschüchterten Äuglein der jungen Burschen und Mädchen gen Himmel reckten.

"Kann mir denn einer von euch sagen, wer der Große Caralus war?", stemmte er sich die Fäuste in die Hüfte und prüfte seine Grünlinge. Aber keiner schien ihm Antwort geben zu wollen. Erstaunt blieben den Kleinen die Mäuler offen stehen, als sie das teils aus Stein teils aus Zierwaffen gearbeitete Wappen beäugten. "Ja, schlaft ihr denn noch oder habt ihr euch heute Morgen noch nicht die Ohren geputzt?", forderte der Ausbilder seine Schüler zur Aufmerksamkeit auf. Aber die Klasse reagierte nicht. Mit weit aufgesperrten Augen, die schier das Blinzeln vergaßen, blickten die versammelten Halbstarke auf das Wappen nach oben.

"Bei Rondra!", donnerte Alonso. "Was soll denn diese verdumnte Gafferei?"

Dann blickte er kurz den Augen der Angesprochenen nach, wandt sich ihnen in gleicher Bewegung noch einmal zu und wollte seine Herde so richtig ins Gebet nehmen. Doch blieb ihm das Wort im Halse stecken. Er sprang förmlich auf seinem Absatz wieder herum, um sich das anzusehen, was er da gerade erst im Geiste begriffen hatte: Der Helm Caralus' des Löwen war gestohlen worden! Meister Manzanaras schrie wie von Sinnen nach den Wächtern, um diesen die Schandtate zu melden. Selbst für die Gebrüll gewohnte Nachbarschaft schien das morgendliche Geschrei doch höchst verwunderlich, so dass es auch nicht lange dauerte, bis neben den herbeigerufenen Akademiewachen auch gleich das mithörende Volk herbeigelaufen kam.

"Ein Turban! Man hat den Helm des Helden gegen einen Turban vertauscht", schallte Dom Alonsos Stimme immerzu durch das offene Tor, wobei er nicht aufhören wollte, fortwährend mit den Fingern auf das geschändete Wappen an der Fassade der Akademie zu zeigen.

Nachdem – ob solcher Ungeheuerlichkeit – der Stadtrichter Dom Yanturio de Cavazaro höchstselbst am Tatort erschienen war, war die Leiterin der Akademie, Rittfrau Esdenaloza, bereits dabei, die in Reih und Glied angetretenen Scholaren aller Jahrgänge im Hofe der Akademie zusammenzustauchen. Der Rittfrau wäre der Zorn auch ohne ihre Ausbrüche anzusehen gewesen. In ihrer Überzeugung, dass der Helm von einigen Mitgliedern des Abschlussjahrgangs gestohlen worden sein musste, drohte sie der ganzen Akademie damit, dass die Kadetten beim nächsten gemeinsamen Ausritt weder Hosen noch Stiefel tragen dürften. (Den Versammelten war anzusehen, dass sie sich die wunden Stellen in den betroffenen Gefilden ihres Leibes leibhaftig vorstellen konnten, sollte es zu dieser drastischsten Strafe der Akademie kommen.)

Neben den danach folgenden Befragungen innerhalb des Seminars bemühten sich der Stadtrichter und dessen Büttel um die aufgebracht stauende und fluchende Nachbarschaft. Vieles glaubten diese in der vergangenen Nacht bemerkt zu haben: von Hufgetrappel unbeschlagener Pferde, wie die Novadis es oft mit

ihren Reittieren halten, bis hin zu einer Frau, die auf einem Besen vorbeigeflogen kam, um den Helm zu stehlen, glaubten die Neugierigten alles gesehen oder gehört zu haben. Schnell waren auch die Rufe nach Vergeltung an den Novadis der Stadt in aller Munde, doch konnte der Zorn von wilder Raserei auf ungefährliche Verärgerung herabgemildert und so Schlimmeres verhindert werden.

Mehr noch als auf den Unmut der in ihrer Volkschre gekränkten Almadaner lenkte Dom Cavazaro seine Aufmerksamkeit darauf, dass sich eine Gruppe recht zwielichtiger Gestalten in den letzten Tagen immer wieder in der Nähe der Akademie herumgetrieben haben soll – keine Novadis übrigen.

Stefan Trautmann

Neues aus dem SOD

BURG DRACHENHAUPT / TOBRIEN. Nach den schweren Verletzungen, die der Erzabt des Heiligen Drachenordens für die Dunklen Lande Eno Kariolinnen auf den Feldern vor Usnadamm erlitten hat (der Bote berichtete) und die bisher immer noch nicht vollständig verheilt sind, hat der Markwart der Drachensteine, der Kaiserdrache Apep, den vom ihm sehr geschätzten Draconiter zu sich in das Tal der Türme gerufen, um selbst die Genesung des Geweihten zu übersehen, da vor allem die Seele des Erzabtes gelitten zu haben scheint.

Die bisherige Gesandte an Apeps Hort, die geheimnisvolle Prokuratorin Thancilla Drachentochter, führt seit Rahja 32 Hal die Geschichte der Zirkelkongregation Dunkle Lande vom Erzhort Drachenhaupt aus.

Zeitgleich wird davon berichtet, dass eine Schwinge vom Orden des heiligen Golgari in der Burg Quartier bezogen haben soll. Somit ist auch der lange Jahre verwaiste Rabenturm, Teil der Toranlage zur Oberburg, wieder bewohnt. Es bleibt abzuwarten, wie sich die Zusammenarbeit der beiden Orden gestalten wird, haben sie doch beiderseits dem gebeutelten Herzogtum ihre Unterstützung zugesichert.

DSR / UK

Hochadel des Raulschen Reiches geschmäht und beleidigt!

PUNIN. Hohe Wellen schlägt zur Zeit das Angebot des Reichserzmarschalls Leomar vom Berg gegenüber dem Emir des Amalassih, ein Bethaus des Rastullah in der ihm zum Lehen gegebenen Baronie Brig-Lo errichten zu lassen.

So erdreisten sich der just gewählte Ratsmeister der Stadt Punin, Gonzalo di Madjani, und der umtriebige Südpforter Baron Ramiro Alcorta von Schelak dem gesamten Hause vom Berg die Senza Rispetta della Famiglia, den großen Hader des Blutes zu erklären. In einem Schreiben an den Reichserzmarschall und an seinen Vetter, den almadanischen Jagdmeister Konnar vom Berg zum Berg, beschimpften die beiden obengenannten die gesamte "Sippenschaft des Hauses vom Berg und all ihre Anverwandten" als "treu- und vaterlandsloses Verräterpack" und "Ketzer", und der Baron von Schelak nimmt sich gar heraus, 'seinen' Grund und Boden jedwedem Mitglied des Hauses vom Berg zu verweigern.

Nun scheinen aber der Puniner Ratsmeister und der Schelaker hier doch den Mund ein wenig voll genommen zu haben, sind doch von jenem Hader einige der illustresten Personen des Reiches außer dem Reichserzmarschall und dem Almadaner Familienoberhaupt aus Jennbach betroffen, ist doch auch der Herzog der Nordmarken mit einer Dame aus der Familie vom Berg verwandt und gelten Hader und Beleidigungen somit auch dem Reichserzkanzler, dem allseits geschätzten Erbprinzen der Nordmarken. Gleichsam in den Marken wurden der Herold des Herzogtumes und auch die Meilinger Baronin Tsaja v. Löwenhaupt-Berg sowie der ehrwürdige Herr Ungolf und seine Gemahlin Hitta auf solche Art in ihrem Stolze und ihrer Ehre verletzt. Und auch das Herzogtum Weiden sowie das Gareth Kaiserhaus selbst sind durch verwandtschaftliche Beziehungen mit dem Hause vom Berg eng verbunden. Sie alle seien also "Ketzer und Reichsverräter"?

Wie der Hochadel des Raulschen Reiches auf solche Schmähungen reagiert, ist bisher noch nicht in Erfahrung zu bringen gewesen. Allein der Baron von Jennbach ließ sich zu einem kurzen Kommentar hinreißen: "Diese beiden Subjekte verkennen vollkommen, dass Almadasets ein Schmelztiegel verschiedenster Völker und Kulturen gewesen ist. Aber da diese Beleidigungen an Dreistigkeit nicht zu überbieten sind und der Hader auch mir persönlich gilt, hoffe ich schon bald von meinen Rechten im Sinne almadanischer Gepflogenheiten Gebrauch machen zu können."

Johannes Hegel

Tárnur'shin

Orden des Heiligen Golgari mit neuem Ordensinsignium

PUNIN. Was gut unterrichtete Kreise der Kirche des Herrn Boron nach dem Puniner Ritus schon seit längerem wussten, wurde jüngst auch der Öffentlichkeit bekannt gegeben. So soll sich vor einigen Wochen Bedeutendes in den Allerheiligsten Hallen des Schweigens abgepielt haben. Einer der wenigen Augenzeugen berichtet.

"Seine Erhabenheit Bahram Nasir, der Rabe von Punin, hatte sich bereits seit einiger Zeit nicht mehr in der Öffentlichkeit gezeigt und sich ganz und gar in seinen Gemächern zurückgezogen, um im Zwiegespräch mit unserem Herrn zu verweilen. Als er nach seiner fünftägigen Abgeschiedenheit wieder ans Tageslicht trat, die Fastenzeit hatte ihn merklich abmagern lassen, schickte er sogleich einen Boten in Richtung Garrensand.

Nur wenige Tage später erreichte Ihre Exzellenz Borondria, die Großmeisterin der Golgariten, in Begleitung einiger weiterer weißbämelter Ritter Golgaris die Halle des Schweigens zu Punin.

Die gut gerüstete und eindruckliche Schar ließ sich nicht lange aufhalten und so fanden wir uns alle kurze Zeit später, zusammen mit Seiner Erhabenheit, in dem Besprechungszimmer wieder.

Nachdem Seine Erhabenheit mit leiser, aber fester Stimme uns seinen Segen ausgesprochen hatte, kam er sogleich ohne größere Umschweife auf den Punkt. Der göttliche Rabe habe ihm eine Vision geschickt. Da trat, bisher von uns allen unbemerkt, ein schwarzgewandter Boroni aus dem Schatten und legte ein längliches Bündel auf den Tisch. Seine Erhabenheit schlug das dunkle, schwere Tuch beiseite und ließ den Blick frei auf den Inhalt.

Man musste schon zweimal hinschauen, ehe man des Rabenschnabels gewahr wurde, welcher sich, schwarz wie er war, nur schwerlich von dem ebenfalls dunklen Hintergrund des Tüches abhob.

Ehrfurchtsvolles Schweigen erfüllte den Raum, denn ein jeder wurde der Waffe gewahr: ein vollendet ebenmäßig geschmiedeter Rabenschnabel aus dem legendären Endurium. Sein Kopfende war ganz und gar dem eines grimmig dreinblickenden Rabens nachempfunden,

man hatte die Züge des Rabenkopfes kunstvoll nachgezogen. In den Augenhöhlen ruhten gar blitzende Karneole, Steine unseres Herrn Boron.

Zum Glück besitze ich scharfe Augen, ansonsten hätte ich wohl all die feinen Runen übersehen, welche den Hals der Waffe schmückten. Und ich war mir sicher, dass diese Waffe noch weitaus mehr Geheimnisse barg.

"Tárnur'shin. Die Kralle des Raben."

Es war Seine Erhabenheit, der uns mit der Waffe bekannt machte. Einen raschen Blick zu der Großmeisterin bestätigte mir meine Ahnung. Auch sie wusste, was sie hier vor sich hatte.

Tárnur'shin ist eine uralte Waffe,

wahrscheinlich aus der Zeit des Diamanten Sultanats, zumindest deutete ihr Name dies an. Trotz ihres Alters hatte sie bisher nur wenige Träger, da man ihr allerlei Kräfte nachsagt und es eines starken und borongefälligen Geistes bedarf, um diese heilige Waffe zu führen, die bis zu dem heutigen Tag sicher in den Katakomben der Halle des Schweigens aufbewahrt wurde.

Seine Erhabenheit wies uns alle außer der Großmeisterin an, uns aus dem Raum zu entfernen. Lange Zeit blieben die beiden alleine im Besprechungsraum, und als Ihre Exzellenz wieder heraustrat, trug sie Tárnur'shin an ihrer Seite (...)"

Seit diesem Tag wurde Ihre Exzellenz Borondria schon mehrmals gesichtet und es wurde jedes Mal bestätigt, dass sie den Rabenschnabel aus purem Endurium bei sich trug. In Garrensand ließ man gar verlauten, dass Tárnur'shin von nun an das höchste Ordensinsignium sei, das Zeichen der Würde des Großmeisters des Ordens.

Elias Moussa



Wappen des
Golgaritenordens

Der Orden des Heiligen Golgari

Wer schon immer mal mehr über jenen kämpferischen Orden der Boron-Kirche nach dem Puniner Ritus wissen möchte, möge doch einen Blick auf die Internet-Seite www.golgariten.ch werfen. Dort findet man nicht nur eine ausführliche Beschreibung der Geschichte, Struktur und Hierarchie des Ordens, sondern auch Beschreibungen wichtiger Ordenspersönlichkeiten und eine sich im Aufbau befindliche Bibliothek, die alles Mögliche an Schriften beinhaltet, die den Orden betreffen. Außerdem kann man sich dort über momentane Aktionen des Ordens informieren und gar an dem Briefspielprojekt des Ordens teilnehmen – neue Mitspieler sind herzlich willkommen!

Offener Brief an den Convocatus Primus der Bruderschaft der Wissenden, Spektabilität Salpikon Savertin

Verehrte Spektabilität,

lasst mich Euch zunächst meine Glückwünsche aussprechen: Mit Eurem Buch der Leiber ist Euch ein brillantes Werk gelungen, das sicherlich als Meilenstein in die Geschichte der Anatomie eingehen und darüber hinaus auch im Bereich der arkanen Forschung die Curativa, Hermetica Destructiva und die Mutanda um zahllose Erkenntnisse bereichern wird. Umso bedauerlicher, dass einige Kleingeister die Indizierung jenes Werkes durchsetzten. Gerade in diesen Zeiten, so scheint es mir, wird die wissenschaftliche Arbeit unserer Gilde oftmals mit Zensur und Denkverboten konfrontiert – ein Prozess, gegen den wir zusammenstehen sollten.

Ein in diesem Zusammenhang erwähnenswertes Beispiel für die anregende Wirkung Eurer Arbeit ist ein auf Euren Forschungen aufbauendes Manuskript, das mir jüngst in die Hände fiel. Autorin ist eine gewisse Dottora Maryan di Shumir, ihres Zeichens von unserer Gilde nicht anerkannte Spektabilität zu Elburum. Und hier komme ich auch zum eigentlichen Anliegen meines Schreibens. Ich möchte Euch bitten, ein Missverständnis auszuräumen. Meines Wissens liegt der Bruderschaft ein Antrag auf Zulassung der Akademie zu Elburum vor. Nun ist mir zu Ohren gekommen, dass Ihr habt verlautbaren lassen, dass dieser Antrag abschlägig beschieden werde und auch zukünftige Anträge von dieser Seite unter keinen Umständen eine positive Antwort erwarten dürften. Grund dafür sei die offenkundige Anrufung und Verehrung von Dämonen sowie die angeblich unmenschlich grausamen Experimente der Akademie.

Nun ist mir als Mitglied des Consilium Sinistrae nicht bewußt, dass unser Gildenrat eine derartige Entscheidung über den Antrag bereits gefällt hätte – oder sollte ich zu einem der Treffen nicht eingeladen gewesen sein? Und eventuell andere Spektabilitäten ebenfalls nicht? Da Ihr mit Sicherheit nicht dem Aldinor-Diktat vorgreifen und eigenmächtige Entscheidungen für die gesamte Gilde treffen wolltet, gehe ich davon aus, dass Ihr lediglich Eure Privatmeinung kundgetan habt, als Ihr dem Antrag aus Elburum eine Absage erteiltet. Und da der – von böswilligen Schandmäulern verbreitete – Gedanke, dass Ihr mit dieser Absage Dottora di Shumir als einer unliebsamen Rivalin auf dem Gebiet der Anatomie Steine in den Weg legen wolltet, angesichts der Integrität Eurer Person nicht weniger als absurd ist, bin ich mir gewiss, dass Eure Empörung über die Praktiken der fraglichen Akademie nicht kalkuliert, sondern aufrichtig war.

Obwohl ich mit Eurer Meinung wie so oft sympathisiere, sehe ich mich in diesem Fall jedoch gezwungen, Euch auf einige Sachverhalte hinzuweisen, die Euren Argumenten abträglich sind – Ihr wisst, wie schwer mir das gerade bei Euch als dem von mir so hochgeschätzten Gildensprecher fällt, und ich hoffe, Ihr vergebt mir die Impertinenz.

AD PRIMUM: Die Aufnahme religiöser Komponenten wie Gottesdienste in den Lehrplan einer Akademie ist an sich noch kein Widerspruch zum CODEX ALBYRICUS oder der Satzung des BdW. Im Gegenteil, die Freiheit der Religionsausübung wird zugesichert. In einem anderen Fall hätte die Thaumaturgische Fakultät der Al'Anfaner Universalschule zu Ehren des Großen Raden auch kaum die Mitgliedschaft der Gilde erhalten können.

AD SECUNDUM: Die Tatsache, dass es sich bei den in Elburum verehrten Wesenheiten hauptsächlich um eine gewisse Belkelel handelt, die nach gängiger Auffassung den sogenannten Erzdämonen zugerechnet wird, ist sicherlich nicht mit den Gesetzen des Mittelreichs oder den Geboten der »Zwölfgötter« in Einklang zu bringen. Diese Vorschriften sind allerdings bei vorliegendem Antrag nicht relevant – allenfalls aus diplomatischen Erwägungen, die jedoch in der Wissenschaft zweitrangig sein sollten. Darüber hinaus haben gerade die Forschungen über die echsischen Kulte (neben Eurer Person ist natürlich noch Erzmagus Rakorium zu erwähnen) die rigide Gegenüberstellung – Götter auf der einen, Dämonen auf der anderen Seite – nachhaltig erschüttert (ich erinnere mir an eine gewisse Charyb'yz). Endgültig ins Wanken gebracht wurde dieses Gedankengebäude durch die Vertreter der Philosophia Magica und ihre Thesen. Ich bin sicher, dass Ihr all diese Forschungen (die ja zum Teil Eure eigenen sind) nicht ignorieren wollt.

AD TERTIUM: Dass in der Akademie zu Elburum Dämonenbeschwörer und -paktierer lehren – falls man diesen Gerüchten Glauben schenken darf – kann ebenfalls kein Grund für eine Nichtaufnahme in die Gilde sein. Ist dies doch Eurer Aussage zufolge in »beinahe jeder schwarzen Akademie außer Mirham« der Fall. (Nebenbei: Für Lowangen kann ich dies nicht bestätigen.) Davon abgesehen: Euer Lehrstuhlinhaber für Magietheorie, den Ihr kürzlich sogar für seine Verdienste um die Borbardianismus-Forschung mit dem Titel des Dracomagus geehrt habt, ist ein gewisser Karjunon Silberbraue, und auch wenn er die fraglichen Sprüche in Mirham nicht lehrt, so haben mir doch kundige Personen versichert, dass er ein außergewöhnlicher Experte auf dem Gebiet der Invokationen siebtsphäriger Entitäten ist.

AD QUARTUM: Die Experimente in Elburum, bei denen Sklaven zu Schaden und zu Tode kommen, sind für manchen Tsajünger sicherlich moralisch verwerflich. Allerdings muss darauf hingewiesen werden, dass auch die Moral an dieser Stelle fehl am Platze ist und die Experimente nach ironischen (und auch anderen) Gesetzen völlig legal sind. Ob Sklaven in der Arena von Al'Anfa der Unterhaltung oder auf Plantagen in Mirham (wie der Eurer Akademie zugehörigen) dem wirtschaftlichen Nutzen dienen und dabei sterben, oder ob wie in Elburum ihre Körper der wissenschaftlichen Forschung dienen – es sind schließlich nur Sklaven, rechtlich gesehen Gegenstände, und der Zweck der Forschung erscheint mir persönlich sogar höherwertig bei diesem Vergleich. Wo wäre die Wissenschaft, wenn sie Rücksicht auf das Wohlergehen von Gegenständen nehmen müsste?

Letztendlich scheint mir, als ob die Bruderschaft der Wissenden mit der Ablehnung des Antrags aus Elburum lediglich einen Bückling vor der Weltsicht der Praioskirche machen würde. Eine Nichtaufnahme der Akademie könnte nur mit Argumenten gerechtfertigt werden, die auch gegen andere Schulen unserer Gilde gerichtet sein könnten, sie wäre daher fatal und würde auf lange Sicht unweigerlich ihren eigenen Untergang bedeuten. Wenn die Bruderschaft der Wissenden ihren eigenen Prinzipien treu bleiben und ihre Unabhängigkeit wahren will, so kann sie sich dem Antrag aus Elburum nicht verweigern. Ich bin mir sicher, dass auch Euer scharfsichtiger Geist zu ähnlichen Schlussfolgerungen kommen wird.

Überaus Hochachtungsvoll,

Euer treuer Collega

Erzmagus Oswyn Puschinske

Spektabilität zu Lowangen, Mitglied des Consilium Sinistrae

Ork – quo vadis?

TESHKAL. Die ungewöhnliche Stille im südlichen Orkland alarmierte nicht nur die Baronin von Teshkal. Auch in Greifenfurt und Lowangen werden Verteidigungsmaßnahmen vorbereitet. Erleben wir die Ruhe vor einem neuen Orkensturm?

Nachdem sich bereits abzeichnete, dass sich neues Unheil im Orkland zusammenbraut (der Bote berichtete in seiner letzten Ausgabe), zeigen sich die schlimmsten Befürchtungen bestätigt: Der Ork sammelt sich erneut in den Steppen!

Mehrere Trupps wurden in den Gebieten zwischen Steineichenwald und Thaschbergen gesichtet. Ihre Marschordnung lässt vermuten, dass der starke Arm des Schwarzen Marschalls sie lenkt. Doch noch immer ist nicht klar, wohin sich der vernichtende Schlag wenden wird. Und so nimmt es nicht wunder, dass man in Greifenfurt bereits Vorbereitungen auf einen neuen Angriff der Schwarzpelze erwägt. Ähnliches ist aus dem ohnehin von Orks umschlossenen Lowangen zu hören. Hier hofft man allerdings, die Schrecken einer Plünderung nötigenfalls durch eine zusätzliche Tributzahlung abwenden zu können.

Am weitesten gediehen sind die Vorbereitungen in Teshkal, jener Stadt, die schon einmal das erste Opfer der Horden des Schwarzen Marschalls wurde. König Efferdan von Andergast hat Baronin Ossyra die Hilfe der Königlichen Burgmannen zugesichert. Außerdem sollen die Kontingente der Freiherren von Andrafall, Andergrund und Eichhafen auf dem Weg nach Osten sein.

Trotzdem muss man auch hier befürchten, dass der Ork auf nicht ausreichend vorbereitete Verteidiger trifft, denn innere Zwistigkeiten drohen, die Andergaster Truppen zu lähmen: Da der König selbst die Niederkunft seiner Frau Varena erwartet, hat er den greisen Recken Rondras Bogumislaus von Neuendorf mit dem Oberbefehl betraut, dessen Amt wohl am ehesten einem obersten Heermeister vergleichbar ist. Zugleich berief er Baronin Ossyra von Teshkal in den Rat der Recken – und zwar als Reckin Rahjas. Dieses Amt war seit der Joborner Verbrüderung im Jahre 860 v. H. unbesetzt geblieben. Es bezeichnet traditionell das Oberhaupt der Königlich Andergastischen Pferdezucht. Zusätzlich jedoch machte König Efferdan klar, dass es eine Anerkennung des besonderen Status sei, welchen die Baronie Teshkal in seinem Reiche einnehme.

Es ist also alles andere als unwahrscheinlich, dass der als sehr konservativ geltende von Neuendorf, welcher noch von Fürst Wendolyn VI. in sein Amt berufen wurde, und die Baronin in einen Kompetenzstreit geraten werden, zumal letztere als Frau unter den alteingesessenen Adligen eine ungewöhnliche Erscheinung ist.

Philipp Seeger

Kann es Frieden geben?

Wie bereits in der letzten Ausgabe des Aventurischen Boten berichtet, gab es Gerüchte über thorwalsche und horasische Verhandlungen in der Reichsstadt Kyndoch an der Grenze des windhagschen und des nordmärkischen Gebietes. Zum Zwecke der Wahrheitsfindung entsandten wir unsere Berichterstatteerin Famelie Kunnusus.

Als diese jedoch den Ort des Geschehens erreichte, musste sie zu ihrem Bedauern feststellen, dass die bedeutendsten Unterhändler der Thorwaler einer Einladung der horasischen Delegation ins Liebliche Feld gefolgt waren, um die im Weidlether Vertrag festgelegte Hochzeit zu begehen. Nur einige thorwalsche Abgesandte waren in Kyndoch verblieben und verhandelten mit dem Stadtmeister Efferdan Windock über uns bedauerlicherweise nicht zugängliche Wichtigkeiten.

Durch hartnäckige Befragung gelang es Frau Kunnusus, einige Beweggründe für die Verhandlungen und manches über die Geschehnisse vor der Ankunft beider Gesandtschaften in Kyndoch zu erfahren. Anscheinend war es einer Initiative des Kyndocher Stadtmeisters zu verdanken, dass beide Länder eine Gesandtschaft geschickt hatten.

Der Stadtmeister, dessen Stadt vom Handel mit den Horasiern und den Thorwalern lebt, hat erhebliche Einbußen seit Beginn des Konflikts hinnehmen müssen und daraufhin die Initiative ergriffen. Durch Kontakte zur thorwalschen Händlersippe Hjalske und der horasischen HPNC gelang es ihm, einen Dialog zwischen diesen herzustellen und über diesen Umweg die Oberhäupter der Länder zu Verhandlungen zu überreden.

Dazu kam es aber nur, da er sich selbst als Vermittler angeboten hatte, denn keine der beiden Seiten war zu direkten Gesprächen miteinander bereit. So sprach Herr Windock an dem einen Tag mit den Horasiern, an dem anderen mit den Thorwalern. Beide Seiten stellten anfänglich derartig hohe Forderungen und waren selbst nicht bereit, auch nur einen Fingerbreit von ihrer Position abzurücken, dass sich die Vermittlung ausgesprochen schwierig darstellte.

Die horasische Delegation, angeführt vom Baron Selchian von Trestal-Garlichgrötz, verlangte den Abzug der Thorwaler von ihren Südmeerkolonien sowie die Errichtung mehrerer Praios- und Horas-Tempel im Land der Hjaldinger. Dazu noch die Überstellung oder Bestrafung der Piraten, welche die brutalen Überfälle auf Dröl, auf die *Seestute*, auf Kusminara und auf Grangor verübt hatten. Ebenfalls fanden sich in dem Forderungskatalog Reparationszahlungen für die Getöteten und Beschädigung der Besitzungen des Horasreiches; die 'horasischen Besitzungen' der Olportsteine sollten auf immerdar zum Reich der Horas gehören.

Die thorwalsche Delegation soll ob dieser unverschämten Forderungen fast in Walwut gera-

ten sein, doch Jurga Trondesdottir, die Tochter des Hetmans der Hetleute, die als seine Beobachterin anwesend war, soll die Ruhe bewahrt und kaltblütig geantwortet haben: "Überbringt den Horasiern folgendes Angebot: Sollten sie von den Olportsteinen abziehen und uns den Mörder Rubec von Chebota übergeben, auf dass er für den Mord an Hunderten von Frauen, Männern und Kinder büßen möge, werden wir für jeden unserer Toten *nur* ein Thurgold von 100 Dukaten fordern. Fürderhin wird Bilku auf immer unser sein. Sobald dies Anerkennung findet und unterschrieben wird, werden wir den Kampf einstellen, bei Swafnir!"

Man kann sich vorstellen, welches Boltanspiel Herr Windock in den ersten Tagen spielen musste, damit sich die Thorwaler und Liebfelder nicht an die Gurgel gehen. Der Göttin Tsa sei dank residierten die Delegationen in verschiedenen Unterkünften, die sich in entgegengesetzten Stadtteilen befanden.

Doch endlich gingen die verfeindeten Parteien aufeinander zu und die bekannte Redewendung der Efferd-Priesterschaft, nach der stete Tropfen auch den härtesten Stein höhlt (möge die Ingerimm-Kirche dem Aventurischen Boten nun nicht zürnen), behielt einmal mehr Recht. Der Stadtmeister gewöhnte sich an, Depeschen an die gerade nicht Anwesenden zu schicken, um allen Beteiligten die Möglichkeit zu geben, in Ruhe über alles nachzudenken. Wie groß war da der Schrecken, als eines Tages die zornesrote Jurga mit den Ihren lautstark den Saal der Horasier stürmte. Schnell waren Waffen zur Hand und es drohte ein Massaker, als Efferdan Windock sich heldenmutig zwischen die beiden Parteien warf. "Was ist los? Seid Ihr von Sinnen?", herrschte er Trondesdottir an. Diese übergab ihm eine gerade erst erhaltene Nachricht, die alte Forderungen der Horasier enthielt und zusätzlich die Abschaffung des Swafnir-Kultes sowie der Erhebung Horas zum Staatsgott verlangte.

Doch da riss Jurga Trondesdottir der Geduldsfaden: "Wer ist hier von allen Geistern verlassen? Du, der uns so was schickst?!"

Der Stadtmeister war sehr erstaunt, denn er hatte das Schreiben weder verfassen lassen noch gesiegelt. Er bat um Geduld, um die Sache aufzuklären.

In den darauffolgenden Tagen glich Kyndoch einem brennenden Fass Hylailer Feuer. Niemand wusste, wann Horasier und Thorwaler aufeinander losgehen würden. Wann immer sie sich begegneten, flogen wüste Beschimpfungen und die eine oder andere Faust – jedoch nur in die eigene aufgehaltene Hand. Selbst

die Stadt war mittlerweile in drei Lager gespalten: Die einen hielten zu den Horasiern, die anderen zu den Thorwalern und die dritte Partei wollte alle beiden Gesandtschaften umgehend aufknüpfen lassen. Den Göttern sei Dank konnte Windock die Sache aufklären. Der Schreiber und Bote des Stadtmeisters war überfallen und die Nachricht ausgetauscht worden. Leider gelang es nicht, den Drahtzieher zu ermitteln, doch waren beide Seite erschreckt darüber, dass es jemanden gab, der den Konflikt bestehen lassen wollte. Als Zeichen des Neuanfangs erklärten sich beide Parteien bereit, jetzt von Angesicht zu Angesicht zu verhandeln. Dieser Neuanfang gab den Verhandlungen den nötigen Schwung und erbrachte bald gute Ergebnisse. Als Höhepunkt kann die Einladung Barons Selchians gewertet werden, welcher Jurga und ihre engsten Vertrauten zur Hochzeit Lorindya Amene Usvina von Firdayon-Bethana mit dem Burggrafen Alarich Ruhmrat von Gareth zur Sighelmsmark einlud. Dieses sollte ein Zeichen sein, das auch zwischen den Bewohnern Neu-Hjaldingards und des Horasiats Friede möglich sei, wie zwischen Altem und Neuem Reich. Gespannt harren wir der weiteren Geschehnisse.

Frank Mienkuß / Jens Arne Klingsöhr

Thorwaler Drachenschiffe in Salzerhaven!

Nach der überraschenden Wiedereroberung Kendrars (der AB berichtete) sahen sich die Bürger von Salza und Salzerhaven einem erneuten Schrecken gegenüber, als plötzlich vor der nostrischen Hafenstadt Salzerhaven rund ein Dutzend Thorwaler Drachenschiffe mit kriegsstarker Besetzung samt einigen moderneren Segelschiffen – darunter die beiden vor Kendrar erbeuteten nostrischen Koggovellen – aus dem morgendlichen Nebeldunst auftauchten und in Rotzenschussweite vor dem Hafen Formation einnahmen.

Um wie viel erstaunter jedoch waren Bürger wie Besatzungen im Hafen liegender Schiffe, dass jene beiden ebenfalls im Hafen liegenden gräflichen Karavellen, die *Salza* und *Salzerhaven*, keinerlei Anstalten unternahmen, um die Gefechtsbereitschaft herzustellen, denn die Stückpforten blieben geschlossen und die Besatzungen gingen in demonstrativer Gelassenheit weiterhin ihrem Tagwerk an Deck nach. Nicht viel später erschien die Stadtvögtin von Salzerhaven, Reutherin Kysira Yanis von Storbak-Salza, gefolgt von einer Ehrengarde, die umgehend im Hafen zum Salut Aufstellung nahm.

Kurz darauf wurde das Drachenschiff *Wellenreiter* an den Landungssteg gerudert und die markante Gestalt des thorwalschen Hetmanes Eldgrimm 'der Lange' Oriksson ging von Bord, um von Ihrer Wohlgeboren herzlich begrüßt zu werden.

Daraufhin fuhr auch der Rest der thorwalschen Flotte in den Hafen ein und entließ seine Besatzung an Land. Das Erstaunen schlug in Freu-



de um, als aus den beiden Koggovellen sämtliche im Krieg gefangenen nostrischen Soldaten der Freiheit entgegen stiegen.

Während Ihre Wohlgeboren von Storbak-Salza Eldgrimm, seine begleitenden Hetleute und die mit anwesende Vorsteherin des Kendrarer Rahja-Tempels, Dara Necht, zum festlichen Umtrunk im besten Salzerhavener Schankhaus begleitete und viele der freigelassenen Kriegsgefangenen binnen kurzem von ihren Angehörigen begrüßt wurden, verteilten sich die Thorwaler überraschend friedlich, aber deutlich selbstbewusst über sämtliche Tavernen, Schenken und den Marktplatz der Hafenstadt, und abgesehen davon, dass so mancher Schankwirt unter diesen Umständen liebend gerne freiwillig die eine oder andere Freirunde spendierte, wechselten doch so einige Münzen den Besitzer im friedlichen Handel. Wie im Nachhinein unter der Hand zu erfahren war, kamen die Thorwaler auf Einladung Ihrer Wohlgeboren höchstselbst, um "die über lange Jahre gewachsenen, gutnachbarschaftlichen und freundschaftlichen Beziehungen zu erneuern und zu bekräftigen und den wieder aufgenommenen Handel zu stärken".

Im Rahmen dieser nachbarschaftlichen Beziehungen fand auch jener zum Teil beobachtete Austausch von Kriegsgefangenen beider Seiten statt. Dazu gehörten auch als besondere Freundschaftsgabe jene zwei erbeuteten Schiffe, die Koggovellen *Gnadenlos* und *Nostria*, welche ersten Berichten zufolge fälschlicherweise als *Furchtbar* und *König Kasimir* deklariert wurden – erwartungsgemäß allerdings jeglicher Bewaffnung entblößt. Offensichtlich eine

mehr als großzügige Geste, denn durch den Verlust der beiden Schiffe erlitt die nostrische Marine eine deutliche Einbuße ihrer Kampfkraft.

Gerüchten zufolge soll diese edle Geste mit etlichen Quadrern bestem nostrischen Ahorns honoriert worden sein.

Reaktionen von Seiten des nostrischen Königshauses blieben bisher ganz aus, was für Kenner der Materie ein deutlicher Hinweis darauf ist, wie überrascht man auch dort über die wie üblich recht eigenmächtige Politik des Salzeraner Grafen ist. Im Ausgleich dazu aber einige Stimmen Beteiligter:

Rheuter Elyos von Sappenstiel-Trontsand, Kommandant der Hafengewache:

"... selbstverständlich waren alle Geschützbesatzungen auf Posten, während die beiden gräflichen Karavellen die Ingvalmündung kontrollierten. Die Thorwaler hätten niemals auch nur den Hauch einer Chance gehabt, unsere wehrhafte Stadt im Handstreich zu nehmen. Die Landverteidigungstruppen hatten taktisch günstige Stellung bezogen, um Ihrer Wohlgeboren im Falle eines möglichen Angriffes jederzeit heldenhaft zur Seite stehen zu können. Wie Ihr seht, ist die Lage ständig unter unserer Kontrolle gewesen."

Kapitän Rudwyn ui Haldarek, Kapitän des Handelschiffes Efferdtreu:

"... wo ich die Umrisse der Drachen im Morgennebel auftauchen sah, dachte ich bei mir: 'Holla, jetzt geht das richtig los! Und ich mit-tendrin.'

Wenn ich auch sonst gut mit denen auskomme, hatte ich schon befürchtet, dass sie in ihrem Blutausch auch mich und mein Schiff nicht verschonen würden. Wo die dann aber so ganz friedlich ankamen, fiel mir doch ein Stein vom Herzen. Und dann sind auch gleich welche zu mir an Bord gekommen und haben mir die Ladung abgekauft, die ich eigentlich weiter nach Prem bringen wollte.

'Prima!', sagte ich mir. Dann brauche ich heuer nicht weiter in den Golf von Prem einfahren, wo ja zur Zeit alle Schiffe von Ungeheuern angegriffen werden sollen.

Und wenn Kendrar jetzt wieder frei anfahrbar ist, spare ich mir in Zukunft sowieso einiges an Weg."

Deorn Efferdison, Hetmann des Winddrachens Wogendrachen:

"... vollkommen aus dem Gleichgewicht, weil der Mast viel zu lang ist! Da hat man versucht, das Schiff mit zu großer Segelfläche schneller zu machen und musste die Nusschalen mit viel Ballastsand im Heck nachtrimmen, damit sie nicht ständig in die Wellen tauchen. Bei Wendemanövern torkeln die Dinger wie ein

besoffener Fischer und es schmeißt fast die Leute aus den Wanten. Solange die Plattfischstößer *solche* Schiffe haben, brauchen wir sie wahrlich nicht zu fürchten, das wohl! Da lob' ich mir unseren *Wogendrachen*, der flutscht über jede Welle wie Swafnir persönlich."

Rondraryn Smyd, ehemals kriegsgefangener Soldat des nostrischen Heeres:

"... Steine schleppen und Bauholz – den lieben, langen Tag. Die niedergebrannten Häuser ham' wir wieder aufbauen müssen und die neue Stadtmauer ham' wir auch gebaut. Oben am Ugdalf, einfach überall. Wenn ich meinen Dienst abgeleistet habe, kann ich mich als Häuserbauer selbstständig machen. Gelernt hab ich wahrlich genug dabei. Wenigstens gab's immer genug zu essen und ein Brannt war auch dabei ..."

Volkmar Rösner

Zerrüttet das Lotterleben des Barons zu Rappenfluhe den Zusammenhalt der Kirchen?

RAPPENFLUHE. Ein veritabler Eklat begann, als Baronin Erdemunde von Ockenheld zu Rappenfluhe ihren Gatten Sivertan in flagranti im eigentlichen Ehebett beim Ehebruch erwischte. Ihr Zorn wurde dadurch noch mehr angeheizt, dass die andere Person der (nach allgemeiner Auffassung allerdings überaus gutaussehende) Edle Anselm von Dutlingen war.

Böse Zungen behaupten, dass Erdemunde insbesondere seit dem Tod ihrer Mutter Edala ihren Gemahl allzuweit hinter ihren ritterlichen Pflichten zurückgestellt habe. Der geborene von Binsböckel war schon länger durch ausschweifende Feierlichkeiten aufgefallen, mit denen er sich offenbar das Leben in dieser abgelegenen Gegend der Schwarzen Sichel ver süßen wollte. Dennoch war es dem Paar bislang stets gelungen, den äußeren Schein eines glücklichen Traviabundes zu wahren.

Doch damit nicht genug! Der reisende Lehrer der Freude Rahjadan Hilligon erfuhr offenbar von diesem Vorfall und wies in seiner Predigt auf dem Markt von Rappenfluhe ausdrücklich darauf hin, dass solcherlei Liebesspiel, so es denn von beiden Partnern gewünscht sei, der Schönen Göttin ohne Zweifel wohlgefällig sei. Dies wäre wohl glimpflich ausgegangen, wenn nicht der Bruder Gänselieb Kuhlmann, welcher eigens in die Berge gereist war, um die Ehe im baronlichen Hause wieder in rechte Bahnen zu lenken, dies mit angehört hätte. So aber überkam ihn der heilige Zorn, und er

streckte den Diener Rahjas mit einem Faustschlag nieder.

Der Bote hofft, dass dieses kleine Zerwürfnis zwischen so bedeutenden Kirchen der Zwölfe keine weiteren Kreise zieht, so dass der Feind nicht womöglich seinen Vorteil daraus zu ziehen vermag.

Philipp Seeger

Erzherzog im alanfianischen Exil?

AL'ANFA. Ob man sie nun als Perle oder Pestbeule bezeichnen will, jedenfalls ist Al'Anfa unbestritten die am heißesten brodelnde Gerüchteküche des aventurischen Südens. Doch statt um bevorstehende Orgien, Sklavenauktionen und Gladiatorenkämpfen kreisen die derzeitigen Gerüchte um ein höchst ungewöhnliches Thema. Selbst in den ferneren Mittellanden und nicht zuletzt dem neubosparanischen Reich erweckten die Behauptungen große Aufmerksamkeit – beziehen sie sich doch auf niemand Geringeren als den horasischen Prinz und chababischen Erzherzog Timor Firdayon.

Es gilt nach zahlreichen Berichten mittlerweile als gesicherte Tatsache, dass der jüngste Sohn Kaiserin Amenes derzeit in der gleichermaßen verruchten wie verherrlichten Stadt weilt und sich auf dem Silberberg der Granden keine erreichbare Festlichkeit entgehen lässt. Großzügiges Gastrecht scheint ihm dabei vor allem die Villa Paligan einzuräumen, und mehrmals wurde er in der Gesellschaft Goldos des 'Großartigen' gesehen.

Doch nicht die schiere Anwesenheit des ohnehin für seine Ausschweifungen berühmten Prinzen ist es, die für Aufregung sorgt, sondern vielmehr die Spekulationen für den Grund seines ausgedehnten Besuchs. Dieser schloss nämlich unmittelbar an den Rahjaball von Prinzessin Lorindya und Burggraf Alarich an (siehe Bericht in diesem Boten). Die überstürzte Abreise aus Horasia sowie aus Adelskreisen verlautende abfällige Andeutungen über das Verhalten Seiner Allerdurchlauchtigsten Hoheit auf dieser Veranstaltung legen die Vermutung nahe, Erzherzog Timor habe gar die Flucht ergriffen und scheue sich vor der Rückkehr in heimatliche Gefilde.

Was aber hat sich in der Nacht auf den 1. Rahja 32 Hal in der Residenz von Horasia zugetragen, das anscheinend so weitreichende Konsequenzen trägt und worüber die offiziellen Berichte der Gäste schweigen? Nun, dies ist der

Punkt, wo wir den gefährlichen Pfad der Gerüchte einschlagen müssen, wiewohl sie in solcher Eintracht von den Ereignissen berichten, dass man fast schon geneigt ist, ihnen trotz all ihrer Ungeheuerlichkeit Glauben zu schenken.

Wie der Bote bereits an anderer Stelle berichtete, erschien im Laufe des fraglichen Abends unverhofft Timors ältere Schwester Salkya Firdayon auf dem rauschenden Fest und verkündete die Auflösung ihres Bundes mit dem Almadaner Baron, vor allem aber ihre Wiederaufnahme in die Thronfolge. Daraufhin soll Prinz Timor, der seine Hoffnungen auf die Kronen seiner Mutter nun wohl endgültig schwinden sah, die Beherrschung verloren und seinen beiden Schwestern einen Fehdehandschuh hingeworfen haben. Dass es sich dabei, wie manche behaupten, um eben jenen historischen Handschuh des alten Kaisers Eslam gehandelt haben soll, den kurz zuvor almanische Würdenträger dem Brautpaar überreicht hatten, darf jedoch getrost bezweifelt werden. Weiter erzählt man sich, dass Kronprinzessin Aldare – wohl um kein Blut zwischen Geschwistern vergießen zu lassen – ihre Schwester zurückgehalten habe und stattdessen Horasmarschall Polnor Sirensteen zu Irendor den Handschuh aufheben ließ. Daraufhin erleichterte der von exzessivem Lebenswandel gezeichnete Erzherzog und sah sich, einer Ohnmacht nahe, unter den Anwesenden verzweifelt nach einem Kämpfer um, der ihn in diesem aussichtslosen Kampf vertreten würde. Dieser habe sich überraschend in dem Rondrianer Asquirion ya Valibar gefunden, der gerüchteweise nach einer unrühmlichen Dienstzeit in der horasischen Armee starken persönlichen Groll gegen den Marschall hegte.

Über das folgende Duell kursieren zu viele Berichte, als dass sein Verlauf (wenn es denn überhaupt stattgefunden hat) auch nur annähernd beschrieben werden könnte. Jedenfalls scheint es aber in einer Pattsituation geendet zu haben, in der Asquirion sich geschlagen und seinem Leben Vorrang gegenüber den Rachegefühlen Timors gab, für den er ohnehin nicht aus echter Überzeugung angetreten war. Dies aber habe den kaiserlichen Lebeamann derart erzürnt, dass er dem Recken, der ihm tapfer sein Schwert geliehen hatte, außer sich vor Rage einen Tritt in dessen (wenn auch gut gerüstetes) Hinterteil verpasste, um daraufhin unter wütendem Protestgeschrei den Saal zu verlassen.

Sollten diese Unterstellungen der Wahrheit entsprechen, wird die 'Flucht' des Prinzen freilich nur allzu verständlich. Dann dürfte er wohl tatsächlich einige Wochen oder gar Monate sozusagen im 'alanfianischen Exil' verbringen, bis sich die Wogen in Vinsalt und vor allem in Arivor geläutet haben.

rot

Einsendeschluss

für den

Av. Boten No. 100

ist Samstag, der

22. Februar 2003

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 13,- EUR

Nähere Informationen finden Sie im Innenteil.

IN ALLER KÜRZE

Verlorene Amazonenburgen

ZORGAN/BABURIN. Auf Geheiß Königs Arkos von Aranien ziehen die Ritter vom aranischen Orden der Rose aus, um im weiten Land zwischen Darpat und Gorischer Wüste, Raschtulswall und Perlenmeer zwei sagenhafte Burgen von rondragesegneten Kämpferinnen zu finden, die Aranien im Kampf gegen den dunklen Schwesterstaat Oron beistehen mögen. Einer Legende nach existieren neben den Amazonenburgen in den Drachensteinen, dem Raschtulswall und dem zerstörten Kurkum noch zwei weitere verborgene Festungen im Hügelland Araniens und eine auf der Insel Maraskan.

AW

Druckerpresse entfremdet

ANDERGAST. Ein Versuch des aus dem Lieblichen Feld stammenden Königs von Andergast, Efferdan aus dem Hause Galahan, für sein Volk die hesindianische Gabe der Schrift zu verbreiten, ist gescheitert. Aus Gareth sollte eine Druckerpresse nach Andergast geschafft werden, die den Druck von Erlassen und einer königlichen Gazette ermöglichen sollte. Am Zielort war die Presse lange verschwunden, bis sie schließlich in einem kgl. Hof entdeckt wurde, wo sie als Kohl- und Rübenpresse verwendet wurde. Offensichtlich wussten die andergastischen Hofbeamten mit dem seltsamen Gerät nichts anderes anzufangen.

AW

Sieben-Baronien-Weg steht vor Vollendung

Wie aus dem östlichen Weiden zu erfahren war, wird die seit einigen Götterläufen im Bau befindliche Reichslandstraße – die die wichtigste Verbindung zwischen dem Reiche Rauls des Großen und dem Bornland sein wird – wahrscheinlich schon 33 Hal fertiggestellt werden. Die vergangenen Goblinunruhen in der Roten Sichel haben den Bau zwar etwas verzögert, aber nicht so sehr, dass man die zeitlichen Unterbrechungen nicht wieder aufholen könnte.

Auf der um die Weidener Wüstenei herumführenden Route fehlt derzeit aber noch – vor

allem in Uhdewald – ein Streckenabschnitt. Daher sei jedem Reisenden angeraten, einen Umweg durch die Grüne Ebene einzuschlagen, um in das Bornland zu kommen, da auch die bisherige Route, die quer durch die Wüstenei führte, unlängst von der Praios-Kirche gesperrt wurde.

Jens Arne Klingsöhr

Scharfer Protest des Zwölfgöttlichen Konzils

PERAINEFURTEN. Als Reaktion auf den in unserer letzten Ausgabe abgedruckten Kommentar des Reichs-Großsiegelbewahrs Graf Orsino von Falkenhag zum Grauen See sandte das Zwölfgöttliche Konzil wider die Finsternis zu Perainefurten, ein Zusammenschluss aller zwölf geheiligten Kirchen zum Kampf gegen die Heptarchien, eine erboste Protestnote an den Reichserzkanzler, Prinz Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss. In dem Schreiben heißt es u.a.:

»[...] Zwischen den göttertreuen Reichen und den verderbten Dämonenpaktieren auf gestohlenen Thronen darf es keine Annäherung geben! Gerade Galotta versucht den Eindruck zu erwecken, dass sein Reich den göttertreuen gleich sei. Doch es fußt auf schwärzester Verderbnis und er knechtet die Seelen seiner Bewohner. Wie kann man mit einem solchen Dämonenknecht verhandeln? Denn zu verhandeln heißt auch zu vertrauen. Man darf dieser Verlockung nicht erliegen. Der Seelenmühle die Hand zu reichen heißt, in ihr aufgerieben zu werden! Und wer Galotta oder einem anderen schmeichelnden Paktierer Verhandlungen anbietet, hat sich selbst und die Götter aufgegeben! Wehe, niemand kann den schwärenden Hunger der Widersacher besänftigen, es liegt nicht in ihrer Widernatur, sich zufriedenzustellen zu lassen.

Der Sieg der Tobrier indes hat bewiesen, dass die Kräfte der Gläubigen nicht zu erschöpft sind, für die Götter und die Geknechteten einzustehen und sie zu befreien. Von einer vollständigen Niederlage kann keine Rede sein, der Sieg vor Usnadamm gehörte den Tobriern und den Zwölfen. Und auch Ysilia wird wieder in die Zwölfgöttlichkeit zurückkehren, wenn wir den Göttern treu sind. Doch wer die Namen der Niederhöhlen so leichtfertig in sei-

nem Munde führt, hat sich vermutlich bereits abgewandt und nichts mehr zu verlieren. [...]«
DSR

Ruf nach der Kaiserwürde

GARETH. Wie jedes Jahr zum Tag der Waffenschmiede am 21. Ingerimm versammelten sich Gareth Bürger vor der Alten Residenz, um des Kaisers traditionelle Spaltung eines Felsbrockens mit dem schwarzglänzenden Kaiserschwert zu bestaunen. Doch kein Kaiser kam. Das Kaiserschwert *Silpion* war vor Jahren vom finsternen Zauberer Galotta gestohlen. Dennoch rief das Volk unverzagt nach einem Zeichen der Hoffnung in finsternen Zeiten: „Das Kaiserreich braucht eine Kaiserin!“ und „Hohe Herrin Rohaja, zaudert nicht und lasst Euch krönen!“

Nach Beschluss der Reichsbehüterin soll die jetzt 17-jährige Infantin Rohaja im Jahr 36 Hal zur Kaiserin gekrönt werden.

AW

Echsen sperren Harodröl-Pfad

DRÖL. Wieder einmal verweigern die Echsenmenschen vom Loch Harodröl seit Monden jedem Menschen die Passage des Knüppeldamms von Dröl nach Port Corrad. Selbst die gewaltige alanfanische Seidenkarawane musste dieses Jahr den langen Seeweg über Brabak nehmen. Laut Reisenden sprechen die Echsenmenschen von einem „Brodeln im See“ und den „Sternen der Trauer“.

AW

Brand in Rommilys verzehrt Flüchtlinge

ROMMILYS. In den Namenlosen Tagen hat ein Flammenmeer etliche eng stehende Elendshäuser vor dem Rommilys Stadtteil Katzloch vernichtet. Da der Brandherd außerhalb der Stadtmauern lag, griff die Feuersbrunst nicht auf andere Stadtteile über, forderte aber die Leben von rund einhundert Flüchtlingen aus den östlichen Gemarkungen des Reiches. Die rauchenden Ruinen werden auf Monate zu sehen sein.

AW