

Aventurischer Bote

Notausgabe aus dem Druckhaus Humin

2,50 EUR
November/Dezember 2004
ING/RAH 34 Hal/1027 BF

Achtung! Meisterinformationen zum *Jahr des Feuers!*

Der *Aventurische Bote* enthält in zahlrei-
Kampagne *Das Jahr des Feuers*, insbeson-
Schlacht in den Wolken und **Aus der
Himmelsbrand**, in denen etliche Ereig-
Wer diese Abenteuer noch als Spieler er-
den Artikel nicht lesen.



chen Artikeln Meisterinformationen zur
dere zu den Gruppenabenteuern
Asche sowie zu dem DSA-Mobile
nisse nachgespielt werden können,
leben möchte, sollte die entsprechen-

Artikel zum Jahr des Feuers sind jeweils mit dem
oben stehenden Logo gekennzeichnet.

Zum Geleit!

Ein Wort unseres Leiters der Notredaktion zu Humin:

Das ist zu schlimm, um wahr zu sein

Diese Worte, die ich heute aus dem
Mund einer Rollkutscherin vernahm,
beschreiben wohl am treffendsten, wie
uns allen hier zumute ist. Mir, als Neffe
der ehemaligen Chefredakteurin, fiel
die undankbare Aufgabe zu, ein 'ange-
messenes Editorial' zu verfassen. Doch
was ist angemessen, angesichts dieses
jeder Menschlichkeit spottenden Aus-
maßes an Leid und Chaos? Wovon soll
ich zuerst berichten — von meinem ei-
genen unbeschreiblichen Schmerz, dass
meine geliebte Tante und Mentorin aus
meinem Leben gerissen wurde? Von
dem tragischen Verlust für unser hoch
geschätztes Journal, das mit Frau Strel-
lina von Liepenberg die Seele unserer
jahrzehntelangen Arbeit im Dienste des
Lesers verloren hat? Oder lieber von
wichtigeren Menschen als einer Boten-

redakteurin, von den gekrönten und ge-
kränzten Häuptern, die nun ebenso kalt
und tot im Staube liegen wie unsere
Laufmägde und Setzergesellen?

Während mein Blick über die schwe-
lenden Ruinen des Redaktionsgebäudes
schweift, während ich wie beiläufig die
zu unförmigen Klumpen verschmolze-
nen Bleiletern und verkohlten Manu-
skripte betrachte, macht sich eine uner-
klärliche Taubheit in mir breit. Aber
vielleicht, so kommt es mir gerade in
den Sinn, ist eben dies die Gnade Bo-
rons, der uns in unserer finstersten Stun-
de beistehen möchte. Lassen wir es zu,
dass er unserem Herzen Ruhe gönnt:
Es gilt zu handeln, nicht zu fühlen.
Draußen in den Straßen, zwischen
Trümmern und niederhöllischem Un-
rat, gibt es so viel zu tun, dass keine Zeit

zum Trauern bleibt. Nehmen wir dies
Geschenk an — und handeln wir.

Für die Redaktion des *Aventurischen
Boten*,
Baltram von Liepenberg,
Chefeditor des Ressorts für auswärtige
Berichterstattung

Postscriptum bemerkt: Von Amts we-
gen spreche ich eine Entschuldigung
dafür aus, dass es dieser Ausgabe in
puncto Druckqualität und Verlässlich-
keit des Inhalts an der gewohnten Qua-
lität mangelt. Mit Hesindes Hilfe wer-
den wir den Leser schon im nächsten
Boten — wo und von wem auch immer
dieser publiziert werden wird — wieder
vollauf zufrieden stellen.

BN

Warum, ihr Herrscher von Alberan, Herren des Schicksals?

Untergang!

Gareth im Inferno der Dämonendiener – Wehrheim ausgelöscht – Stadt des Lichts und
Kaiserpalast in Trümmern – Königin Rohaja und Reichsregentin Limer gefallen –
Das Reich ist in den Abgrund der Vernichtung gestürzt



Unsere Hände zittern, während wir diese Zeilen zu schreiben versuchen. Immer wieder entgleitet der Gänsekiel den Fingern, als wolle die Macht des geschriebenen Wortes nicht wahrhaben, was geschehen ist und was noch geschieht. Und doch schwinden sie nicht: Katastrophe, Verzweigung und Leid. Wir entschuldigen uns für die schlechte Papierqualität und die eiligen Druckfahnen dieser Notausgabe, die in sich die Asche des verbrannten Neuen Reiches trägt. Auch wird es uns nur möglich sein, eine geringere Auflage als gewohnt zu erzielen, denn unser Vorrat an Honinger Büttenpapier neigt sich dem Ende zu: So bitten wir Euch, werter Leser, tragt die Kunde von den Ereignissen von Mund zu Mund weiter, so schrecklich sie auch sein mag.

—Kerry ui Brioghan,
aus der Notredaktion des Boten

Der Marsch der Untoten

Nachdem die Schwarzen Lande, die unserem Reich seit ihrer dunklen (Geburt grollte Bedrohung sind, im Winter ruhig und schwach erschienen, trat eine Botschaft von der Trollpfote wie ein Donnerschlag ein: Der Endlose Heerwurm, die Legion der Untoten, ist aus dem Schatten des Todeswalls getreten und überschwemmt das Land. (Der Bote berichtete.) Die Streitmacht der Warunkei fegte die Verteidiger binnen eines Tages hinfort und begann ihren Marsch in die Wiesen und Felder des Königreich Darpatien -gen Westen nach Wehrheim zu. Es heißt, die Armee der 'lötén, die von einem Gebeinkönig geführt wird, habe ihr Zwielicht selbst mit sich getragen: Eine finstere Wolke oder aber aufsteigende Rauchschwaden von gewaltigem Ausmaß sollen die fauligen Soldaten der Nacht vor dem Sonnenlicht des Herrn Praios geschützt haben.

—Kerry ui Brioghan,
aus der Notredaktion des Boten

Der Endlose Heerwurm bewegt sich gemäß unserer Späher langsam westwärts, wie es die Art der wandelnden Toten ist. Keine Spur vom

Schwarzen Drachen. So bleibt Rondra sei Dank genug Zeit, dass sich der Heerbann des Reiches zu Wehrheim formiert. Die Untoten stoßen unaufhaltsam auf der Reichsstraße I vorwärts, entvölkern Dörfer und machen die Menschen mit Knochenhänden, Kette und Sense nieder. Kaum können wir diese Berichte von Mord und Brand im darpatischen Land ertragen, doch unsere Stunde - die Stunde des Reichsheeres - wird kommen. In der Ruhe liegt die Kraft.

—Wolf rat von Rabenmund,
darpatischer Cronfeldherr (fürstlicher
Marschall), vor der Schlacht

Vor Wehrheim gürten sich auf Ruf des Reichserzmarschalls Leomar vom Berg die großen Garderegimenter der inneren Provinzen: so auch die Ferdoker Lanzerinnen, die Greifengarde und das Elitegarderegiment Raul von Gareth. An die 6.000 Waffenarme gingen hier unter den Bannern ins Feld. Königin Rohaja selbst gab diesen ihren Streitern den Beistand der Herrscherin, damit sie nicht ob eines solchen Gegners verzagen mögen.

Trotz der Woge der Finsternis, die da in die Herzen der Sterblichen brechen wollte, schien ein Sieg möglich: Auf dem Mythraelsfeld von Wehrheim hatte das Reich noch nie verloren. Marschälle und Hochgeweihte leiteten die Kämpfer an, die - im Gegensatz zu vielen anderen Truppen des Reiches - hier stets gut bewaffnet und besoldet waren. Am 23. oder 24. Tag des Perainemondes sollte es zur Entscheidungsschlacht kommen, so die Kunde.

Doch dann kam plötzlich keine Nachricht mehr aus Wehrheim.

Nichts.

—Kerry ui Brioghan,
aus der Notredaktion des Boten

Die Katastrophe

Dann kamen nach Gareth die Gerüchte, die Pferde mit halbtoten Reitern, erschienen die leichenblassen Geweihten, die dank des Vermächtnisses der Götter in die Gesichter ihrer Brüder und Schwestern in der Schlacht vor Wehrheim blicken konnten. Mit jeder neuen

Botschaft, die die Runde machte, wurden die Menschen schweigsamer, die Straßen und Werkstätten leerer und die Furcht stärker. Immer mehr flohen aus Gareth: Tagelöhner mit Bündeln, Eselkarren, herrschaftliche Reiter. Lehrlinge und selbst langjährige Gesellen stahlen sich aus unserer Straße fort. Rasende Panik machte sich breit!

—Bosper Leineweber,
Zunftmeister der Weber zu Gareth

Was wir hörten, traf uns ins Mark. Hier hieß es, der Endlose Heerwurm habe durch ein Erscheinen Rhazzazors gesiegt und binnen weniger Augenblicke sämtliche Lebende zum Untod verdammt. Dort hieß es, Dere selbst oder aber der Himmel hätten sich aufgetan und das Reichsheer einfach verschlungen. Die Menschen sprachen immer wieder von den Erzdämonen, von Borbarads Erben und von Galotta, dem dunklen Herrscher Yol-Ghurmaks. Was auch immer geschah: Die Katastrophe fegte die Streiter des Mittelreichs hinweg, löschte Wehrheim aus, das Stählerne Herz unter den Städten, und beraubte uns unserer Königin und des Reichsbanners! Reichserzkanzler Hartuwal Gorwin vom Grölten Fluss bereitete alles vor, den Hof des Kaisers mit wehenden Rücken aus der Neuen Residenz gen Westen fliehen zu lassen. Das Reich Rauls des Großen war untergegangen! Ein großer Abgrund hatte sich aufgetan und alles mit sich gerissen, was wir für ewig und selbstverständlich gehalten hatten. [...]

Was die Katastrophe von Wehrheim ausgelöst hatte, war auf dem Weg nach Gareth, so viel war sicher. Die Kaisermetropole sollte binnen weniger Tage dasselbe Schicksal ereilen. Die Berichte verdichteten sich: Die Zwielichtwolke der Untoten war verschwunden, doch etwas anderes frevelte die Lüfte: Es war ein gigantisches Himmelsungetüm, das Wind, Wucherung, Feuer und Erdbeben in Orgien der Zerstörung aufwerfen konnte. Nichts kann dieser Verheerung widerstehen. Es war Galottas maßlose Waffe, sein grausames Meisterwerk: Als hätte die ganze Existenz des Reiches von Transsylvien und der Dämonenschmiede nur dazu gedient, diese monströse Fliegende Fes-

tung zu erschaffen. Der Schwarze Drache und der Dämonenkaiser hatten sich verbündet, um das Mittelreich zu vernichten. Wo am Boden Untote wandelten, wurde die Luft von zahllosen Flugwesen beherrscht: Dämonen, wider-natürliche Luftgefährte und andere Scheußlichkeiten.

—*Kerry ui Brioghan,*
aus der Notredaktion des Boten

Erst die verzweifelte Ansprache Reichsregentin Emers konnte wieder den Kampfgeist in den Garethern wecken, die noch nicht geflüchtet waren. Ein Geist, der Erinnerungen an die Geschichten über den Widerstand gegen Hal-dur-Horas, Fran-Horas und Hela-Horas beschwor.

Noch immer flohen viele, andere verbarrikadierten sich, doch etliche Garether weigerten sich, ihre Heimat, das Herz des Kontinents, im Stich zu lassen. Rondra war mit ihnen!

—*Reichsedler Melcher Dragendot,*
Prüfstein des Schwertkönigs

Inferno aus den Wolken

Also dieses Riesendings aus Stahl und Stein verdunkelte den ganzen Himmel. Das schien selbst Alveran den Blick auf die Stadt zu verwehren. Wir standen bereit mit Bögen und Klingen und waren doch so starr wie die Zinnen und Barrikaden, die uns vor diesem Feind aus der Luft ohnehin kaum Schutz gewähren konnten. Vermaledeit! Da schwärmten sie heran: krächzende Gargyle, Skelette von Riesenvögeln, schwarze Brandgreifen und geflügelte Schlangen, irrwitzig zuckend. Aus scheinbar winzigen Löchern der Fliegenden Festung näherten sich von Dämonen getragene Luftschiffe, die langsam größer werdend ihre tödliche Fracht über uns abwarfen.

—*Dobran Ummingshausen,*
Wirt der Herberge Schwert und Panzer

Da kam er wieder! Der Gargyl löste sich aus seinem Schwärm und sauste mit unverkennbarer Absicht auf mich zu, seine Greifklauen weit gespreizt. Ich glaubte schon das Pulsieren von Adern auf den Schwingen und das Schillern in seinen Augen zu erkennen, als ich mich endlich zur Seite warf. Fauchend schoss der Gargyl in einen Stapel von Butterfässern. Ich sah, wie an seinen Klauen noch immer Blut und Haare von anderen Verschleppten klebten. Ich erhob meine Waffe gegen den Geflügelten, der auf dem rutschigen Boden wild herumruderte, doch mein Schwert war beim Sturz zerbrochen.

—*Reichsedler Melcher Dragendot,*
Prüfstein des Schwertkönigs

Die Diener des Praios standen uns allerorten in den Gassen Alt-Gareths zur Seite, beschworen unseren Mut und schmetterten Bannsprüche gegen die grausigen Wesen aus der Lüft. Da drüben fochten Sonnenlegionäre Rücken

Splinter der Schlacht auf dem Mythraelsfeld

WEHRHEIM. Mittlerweile haben uns wenige Berichte aus der verhängnisvollen Schlacht bei Wehrheim erreicht, die am 24. Peraine 1027 BF gegen den Endlosen Heerwurm geschlagen wurde. Es sind Fetzen und Splitter von Heldenmut, Blut und Tod.

»Die langsamen Untoten wälzten und klapperten vorwärts und drängten nach lebendigem Fleisch. Ich sah, wie der alte Oberst Viburn von Tälertort stolz und aufrecht seine Erste Wehrheimer Garde gegen das Knochenheer lenkte, als wäre er bei einer Parade. Spielleute und Flötisten ließen einen aufmunternden Marsch erklingen, während die Soldaten in Formation gegen den Heerwurm drängten. Doch die Untoten rissen die Soldaten in grausigem und langem Kampf in ihre Finsternis. Für kurze Zeit vererbte die Musik der Flötenspieler. Dann begann die Melodie wieder an der unterbrochenen Stelle, doch diesmal gespielt von einem Leichnam. Die Garde war untergegangen, stand wieder auf und wandte sich nun, wankend und mit leerem Blick, uns zu ...«

i

—*Yangold dl Lazaar, Berichterstatter des Boten*
(AW, mit Dank an Marcus Friedrich)

»Ich hatte gerade eine Moorleiche zur Ruhe des Königs der Götter gerufen und nutzte die kurze Kampfpause, um mir einen groben Überblick über das Schlachtfeld im Zwielficht zu verschaffen. Da sah ich sie, die Ordensmeisterin der ketzerischen Golgariten, auf einem kräftigen Rappen reitend, mit wallendem weißen Gewand, in der Linken den Schild, in der Rechten einen schwarzglänzenden Rabenschnabel — Tarnur'shin, das eigentlich unserem Orden zustünde. Erst jetzt bemerkte ich auch ihr Ziel. Er saß ebenfalls auf einem großen, schwarzen Pferd, dessen Augen aber unheimlich glühten. Der schwarze Panzer war voller Schuppen. Mir kamen wieder die Geschichten in den Sinn, wonach sie von einem Basilisken stammten (...) Kein Wortwechsel, kein Vorspiel, kein Abtasten des Gegners. Es war so, als ob sich die Beiden bereits seit Äonen kennen würden. Ihr Aufeinandertreffen war fürchterlich, der Zweikampf unerbittlich. Mir war klar, hier focht der alte Großmeister der Golgariten, Lucardus von Kérnet, gegen die neue Großmeisterin, Borondria. Mir war so, als ob sich in diesem Augenblick das Schicksal des Ordens entscheiden könnte. (...) Ein ums andere Mal gelang es einem der beiden Kontrahenten, die Deckung des anderen zu durchbrechen und ihm eine schwere Wunde zuzufügen. Doch keiner schien gewillt, an dem heutigen Tag unsere Welt zu verlassen. (...) Mir war klar, dass die Golgaritin einfach zu schwach ist, um diesen Gegner endlich zu bezwingen.«

—*Amos H'Alfiran, Boronsritter vom Orden des Schwarzen Raben aus Al'Anfa*
(EliasMoussa)

»Zwischen den Weidener Großlingen unter Marschall Geldor von Eberstamm-Mersingen und den Ferdoker Lanzerinnen fochten wir, die Kor-Knaben von Hochkönig Albrax — feierten gar schon den Sieg über die unheimliche Finsternis. Wir Ahnungslosen. Einen Augenblick später irrten wir durch das Tosen der Niederhöhlen. Verzweifelte Schreie verstummten im Gebrüll des Windes. Schreie von Kameraden? Von den unheimlichen Fratzen um uns herum? Geblendet von Staub erkannte ich als letztes schemenhaft Marschall Geldor, wie er Väterchen Albrax zur Seite stieß, bevor eine gewaltige Ranke aus dem Boden schoss und den tapferen Großling an unseres Hochkönigs Statt in zwei Stücke riss. Dann versank ich in Dunkelheit.

Wieder erwacht, fand ich mich in einer Höhle wieder, die uns wie eine gnädige Zuflucht Angroschs umschlossen hatte. Im schwachen Schein der Laterne, in der das Seelenfeuer des einstigen Hochkönigs Ambros glomm, erkannte ich das Hochwürdige Väterchen Albrax, müde und blutend, aber lebendig.

"Wohlan, unsere Aufgabe ist noch nicht erfüllt. All dies war erst der Anfang — ein weiter Weg liegt vor uns", sprach er, nahm seine Axt und begann, den Weg freizugraben.«

—*Worhak 'Blutbart' Sohn des Worgrim,*
Söldner der zwergischen Kor-Knaben unter der Führung Hochkönigs Albrax'
(Martin Lorber)

an Rücken mit Geweihten der Rondra auf den Treppen, wo vor Jahrhunderten die Heilige Ardare niedergemacht wurde. Mit jedem neuen Angriffsflug der geflügelten Schlangen und Irrhalken gingen Zauberpfeile, schwarzer Schrecken und grüne Vitriolsäpfel auf uns nieder. Herabschießende Brandgreifen lichteten unsere Reihen oder ließen Häuser in Flammen aufgehen, indem sie Funkenwolken aus

ihrem Gefieder schüttelten. Ich werde nie vergessen, wie sie den Hochgeweihten der prächtigen Priesterkaiser-Noralec-Sakrale erledigt haben: Praiobur Folmian Lustratus stand wie eine Lichtsäule am Eingang des Tempels und hielt mordende Plünderer aus Galottas Regimentern allein mit der Macht des Wortes und den heiligen Lettern eines Buches fern. Doch aus der Luft kam sein Unheil: Ein dunkel ge-

Der Rat der Helden - Dank für unseren Mut und unser Leben gelte ihm - gibt kund und zu wissen für jedermann in Gareth!

1^{tens}, dass ein jeder in Gareth, der noch bei gutem Geiste ist und aufrecht stehen kann, gebraucht wird: Die Brandherde in Alt-Gareth und im Palastviertel erfordern weiterhin Wasserketten, das Fortschaffen von Trümmern benötigt starke Arme, die Versorgung der Verehrten braucht helfende Hände.

2^{tens}, dass die Trümmer der Fliegenden Festung noch voller niederhöllischer Tücke sind und niemand sich ihnen nähern möge, der nicht einen peinvollen Tod sterben möchte. Dies gilt um so mehr für jenes riesenhafte Stück von über einhundert Schritt Flöhe, dass manche den 'Gesplitterten Berg' nennen.

3^{tens}, dass ein jeder Ruhe bewahren möge ob der nächtlichen Detonationen, der wandelnden Schatten, der Klagelaute aus dem Großen Spalt am Kaiserpalast und der Rauchschwaden, die noch immer über Gareth wehen. Die Geweihten der Zwölfe und die Gelehrten suchen eifrig, diese Scheußlichkeiten auszutreiben. Der aus der Festung entwichene Erzdämon, der jede Nacht drei Kinder raube, ist jedoch — das sei hier gesagt. — ein Ammenmärchen.

4^{tens}, dass nächtens verschlossen sein sollen Türen, Schlupflöcher und Fenster, da durch die Straßen wanken die Untoten, welche die Schlacht in den Wolken überdauerten und sich einkauerten in gefräßiger Dunkelheit vor dem sie vernichtenden Lichte des Tages. Die Totengestalten schreiten mordend einher und rauben mit bloßen Knochenfingern Leben und Tod gleichermaßen.

5^{tens}, dass jedwede Nachbarschaft und Zunft Nachricht geben solle über Vorräte in Speichern und Scheuern, welche die Not lindern können. Dies betrifft auch Kleidung, Säcke und Apothekaria.

6^{tens}, dass für jedweden Händler festgelegt seien und fürderhin zu gelten haben die Preise des 15. Peraine, auf dass der Dämon Wucher nicht beschworen sei in der Not.

7^{tens}, dass alle Wasser zu Neu-Gareth von dämonischem Unrat verseucht sind, mit Ausnahme von Gardelsee, Mühlenspeicher und Sighelmsweiher. Verdorben sind ferner der Zanderteich in Rosskuppel und die St.-Yasinthe-Tränkeim Südquartier. Keiner entnehme hier Wasser zum Trinken oder Waschen!

8^{tens}, dass die Toten und Teile nicht mehr lebendiger Körper zu verbringen sind in die Wehrhalle der Rondra (Alt-Gareth) oder zu den Boronäckern und ausgehobenen Boronsgruben in den äußeren Stadtteilen.

AW

rüsteter Irrhakenreiter donnerte mit einer Lanze auf ihn zu und spießte ihn unter sprühenden Funken auf Wir sahen nur noch, wie der leblose Leib des Götterdieners einer Trophäe gleich in die Höhe getragen wurde.

—Radomira Gernsheim,
GesellinderSchustergilde

Die Feuerbrände und Flammenschweife, die kreuz und quer über Himmel und Boden Schossen, erhellten die junge Nacht. Wo sie am Boden auftrafen, fauchten heiße Lohen und Glutbälle auf. Immer wieder ging ein Luftschiff der Angreifer in Flammen auf und stürzte brennend herab.

Durch das Inferno aber glitt der Schwarze Drache, als labte er sich an aller Zerstörung. Wo sein Flügelrauschen zu hören war, wurden die Verteidiger zu Dutzenden niedergeworfen und zuckten hilflos am Boden oder schlugen auf ihre Köpfe ein. Alpraumgewitter! Herab stielten zwei andere Flugmonstren: kleinere Drachen, ebenso faulend wie Rhazazor. Er hatte sich zwei drachische Diener geschaffen!

Sie klaubten Menschen wie welches Laub vom Boden auf und zerschmetterten sie aus der Luft an Boden, Mauern und Türmen.

—Thorn Eisinger,
Schmied der Hundert Helden

Die Greifen, Boten des Sonnengottes! Mit ihrer Ankunft fochten Licht und Finsternis am Himmel. Sie warfen sich der Vielzahl an Irrhaken entgegen und oft fielen ihre goldenen Federn traurig herab. Aber dennoch gaben sie nicht auf, die Übermacht ihrer dämonischen Ebenbilder zu attackieren, damit wenigstens einige von ihnen — oder ihre sterblichen Reiter — die Fliegende Festung erreichen mochten. Doch sie wirkten so klein angesichts dieses Berges verdorbener Elemente ...

—Mutter Travira
vom Travia-Tempel zu
Gareth

Es war der Augenblick, in dem der Weltenbrand besiegelt schien. In ganz Gareth hatten sich Sturmwind, räuberische Ranken und Flammenlohen erhoben, um die Stadt ins Nichts zu stürzen — da

sackte die niederhöllische Zerstörung in sich zusammen. Unfassbare Detonationen und Feuerbälle erschütterten die Fliegende Festung, die knirschend auseinander brach und sich in Richtung des Erdbodens senkte. Berge von Stahl und Stein stürzten mit Feuerschweif auf Neu-Gareth — auf Kaiserpalast und die Stadt des Lichts! Wellen von mehreren Beben breiteten sich über das brennende Gareth aus. Glühend heiße Brocken von der Größe von Kutschen, Scheunen oder ganzen Häuserblöcken bohrten sich in die Viertel und schlugen Krater in den Boden. Ja, die Vernichtung Gareths und seiner über Hunderttausend Bewohner konnte mit letzter Kraft vereitelt werden, doch dem schändlichen Dämonendiener aus Yol-Ghurmak ist es gelungen, das Kaiserreich und die Kirche des Praios zu enthaupten.

Ich hoffe, es ist wahr, was man sich halb lachend, halb weinend in den Straßen erzählt: Mit dieser Tat hat Galotta selbst den Tod gefunden und ist aus dieser Welt verschwunden. Möge der Dämonenkaiser in den Niederhöhlen schmoren!

—Ungolf vom Berg,
Offizier der Kaiserlichen Leibgarde i.R.

Tage der Asche

16. Ingerimm 1027 BF: Noch immer brennen und rauchen die Trümmer der Fliegenden Festung, ebenso wie einzelne Straßenzüge in der ganzen Stadt. Die Neue Residenz, umgeben von niederhöllischen Brocken, ist nicht mehr.



Nebel des Krieges

Aventurien hat mit der zerstörten Stadt des Lichts und dem teils eingestürzten Sonnenpalast seinen prächtigsten Tempel verloren. Das größte Trümmerwerk der einst Fliegenden Festung, der gigantische Gesplitterte Berg, wirft vom Nordzipfel der Dämonenbrache abendlich seinen Schatten auf Gareth. Die Zahl der Toten und Verwundeten ist groß, die Trauer ob dieser Opfer Unermesslich. Plünderer peinigten Gareth, Gesetzlose streifen umher, Versprengte aus Galottas Truppen machen das Umland unsicher — und des Nachts hört man das Scharren und Kratzen von Untoten und Ghulen. Schützende Garden und Kräfte von Recht und Ordnung sind ebenso in diesem Sturm aus den Schwarzen Landen hinfortgeweht worden wie große Leitbilder und Anführer: Die Reichsregentin Emer ni Bennain von Gareth, Reichsgrößgeheimrat Dexter Nemrod und zahllose andere ließen ihr Leben. Das Reich ist ohne Führung.

Und dennoch: In den Augen der Menschen zeigt sich der Wille, dass sich Gareth wieder aus eigener Kraft aus seiner Asche erheben soll: Nimmer dürfen die Mächte der Finsternis Aventurien beherrschen und die zwölfgöttergetreuen Menschen aus der Mitte des Kontinents verdrängen. Es hat sich ein Rat der Helden gefunden, der sich bemüht, einen Funken des Lichts der Menschen und der Stadt wieder erstrahlen zu lassen. Mögen die Götter ein Einsehen haben und irgendwann die Asche fortblasen, die sich auf unser aller Leben gelegt hat.

—Kerry ui' Bríoghan,
aus der Notredaktion des Boten
AW



GARETH. Im Angriff der Dämonenknechte Rhazzazor und Galotta hat sich ein Dunkles Zeitalter über das Land gelegt: Botenwege sind unterbrochen, Späher verschwunden, Menschen auf der Flucht vor den Wesen der Schwarzen Lande.

Es ist kaum möglich, wilde Gerüchte von praisosgefälliger Wahrheit zu unterscheiden, und so können wir kaum berichten, was sich in den anderen Teilen des Kaiserreiches zu trägt. Vielerorts haben sich Barone und Ritter hinter ihre Mauern zurückgezogen, in der Angst, die erzdämonischen Mächte, die über das Reich hergefallen sind, könnten auf sie aufmerksam werden. Es ist die Rede vom Weltuntergang, in der die Götter bald zur Letzten Schlacht rufen werden — oder aber die Wesenheiten der Siebten Sphäre die Herrscher von Alveran längst im Schlafe überrumpelt hätten.

• In den Auen und Wäldern Garetiens streifen — angeblich bis zur Regimentsgröße — versprengte Gruppen des Feindes und plündern Gehöfte und Dörfer. Niemand weiß, ob sie sich für ein neues Ziel vereinigen oder was sie jenseits von Gier und Totschlag antreibt. Eine gewaltige Flutwelle aus der Blutigen See soll Perricum zerstört haben, wie es einst mit Havena geschah.

• Aus Darpatien kennen wir nur Erzählungen vom blanken Chaos und verdorrtem Land, in dem Untote, Drachengardisten und Monstrositäten herrschen und Menschen dahinschlachten. Rommilys soll nächstens erstürmt und gebrandschatzt worden sein. Das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund habe hier den Tod gefunden.

• Aus dem gemütlichen Kosch erreichten uns Gerüchte von einer Brandkatastrophe oder 'lebenden Flammen', die Aufruhr bringen (siehe Bericht auf Seite 28).

• In Almada sollen die Magnaten angesichts der katastrophalen Botschaften vor allem versuchen, ihre eigenen Güter zu schützen und zu den Göttern zu beten. Es heißt, ob der Tatsache, dass Selindian Hal durch den Tod und die Verbannung seiner Schwestern derzeitiger Thronfolger im Kaiserreich ist, seien Blutfehden entbrannt.

• Zu Greifenfurt haben Räuberbanden die Familie der Markgräfin verjagt und unterjochen die wilde Mark.

• Aus dem fernen Weiden dringt wenig Kunde zu uns: Das mittnächtliche Herzogtum wusste sich immer durchziehender Eroberer zu erwehren — selbst, wenn dabei viele Burgen fielen. Eher ängstliche als vertrauensvolle Stimmen sprechen davon, dass die Orks die Stunde nutzen, um die Reste des Mittelreichs zu überrollen. Mögen sie Unrecht haben!

• Noch weniger wissen wir vom abgeschnittenen Weißtobrien, doch es steht zu befürchten, dass Herzog Bernfried im Kampf gegen Transsilien fortan lange auf sich allein gestellt sein wird. Vielleicht aber existiert das Freie Tobrien bereits nicht mehr.

AW

Der Aventurische Bote sucht

ob des alles beherrschenden Chaos und des Ungewissen Schicksals vieler Berichterstatter wahrhaftige Kunde und Botschaft aus den anderen Teilen des Reiches, welche abgeschnitten durch die Dunklen Zeiten, die über uns hereingebrochen sind.

Das Licht Hesindes glimmt nur noch schwach im Land des Greifen. Wahrheitsgetreue Berichte von Reisenden sollen entlohnt werden mit gutem Gold oder gutem Brot in diesen Zeiten der Not.

Conventus Ignis

Der Allaventurische Konvent der Magie

im Inferno von Gareth



GARETH. Das große, allsiebenjährige Treffen der drei Magiergilden begann am Rohalstag, dem 21. Peraine, mit einem Tumult: Frisch war die Nachricht eingetroffen, dass der Endlose Heerwurm auf Wehrheim marschiert. Der junge Konvent wurde von den Ereignissen eingeholt und seiner Gastgeber von den beiden weißmagischen Akademien Gareths beraubt: Erzmagierin Racalla von Hosen-Rabenmund sowie Saldor Foslarin, Sprecher der Weißmagier, brachen mit etlichen weiteren Zauberern der rechten Hand eilig nach Norden auf, um den Waffenträgern des Reiches magische Unterstützung gegen die Untoten zu bieten. Entsprechend konfus gestaltete sich der Konvent in den folgenden Tagen: Zwischen Diskussionen um die Rolle der Zauberei, Hell-Sichtssitzungen, sturem Abspulen des akademischen Vortragsprogramms und bangem War-

ten auf Boten aus Wehrheim kam es immer wieder zu erbitterten Wortgefechten und gar Handgreiflichkeiten zwischen den Angehörigen der weißen, grauen und schwarzen Gilde. Oftmals konnten nur angesehene Magier wie Elcarna Erillion von Hohenstein (grau), Dschelef ibn Jassafer (grau) und Gildensprecher Salpikon Savertin (schwarz) die Gemüter etwas beruhigen.

Als die Katastrophe von Wehrheim bekannt wurde, packte auch etliche Zauberer der Schrecken, die Furcht, die grenzenlose Panik. Racalla von Hosen-Rabenmund und Saldor Foslarin schienen gefallen.

"Eines ist sicher: Gaius Galotta wusste genau, wann der Magierkonvent stattfindet. Und er hat diese Zeit für seinen Angriff gewählt. Er schätzte seine Macht größer ein als die der gesammelten Gildenmagie Aventuriens. Ja, er wollte gezielt die Gildenzauberei mit in die Vernichtung reißen. Das beflügelte die Abreise

vieler Zauberer meiner Gilde, die schon immer den Kampf gescheut haben. Es ließ auch viele Schwarzmagier fliehen, die vielleicht abwarten wollten, wer hier der Sieger sein mag", so Erzmagier Elcarna.

Vom ohnehin nur schlecht besuchten Konvent blieben gerade einmal 120 Zauberer übrig, die Gareth dem Feind nicht kampflos überlassen wollten. Allerorten suchten sie mit Heilzauberei, schimmernden Schutzkuppeln, unsichtbaren Wänden, Luftschinnen und Feuerlanzen das Schlimmste zu verhindern und mussten viele Tote hinnehmen. Prishya von Grangor, Sprecherin der Grauen Gilde und gefeierte Arkanologin, brach nach einer Attacke von Borbarad-Mosikto halb wahnsinnig zusammen. Und dennoch ermöglichten auch die arkanen Kräfte, dass es einem Alveranskommando von Helden überhaupt gelang, bis zur Fliegenden Festung Galottas vorzustoßen.

In der Asche nach der Schlacht fand sich der Konvent hustend, ermattet und mit brandigen Wunden vor nur noch wenigen Dutzend besetzten Plätzen auf Bänken und Hockern in der Rohalhalle der Akademie der Magischen Rüstung. Er beschloss vor seiner Auflösung insbesondere noch eines: die neuen Gildensprecher in der folgenden Heptade, so diese je zu Ende geführt werde und nicht zuvor die magischen Katastrophen ganz Dere zerbersten lassen.

Die verbliebenen Weißmagier stärkten dem verschollen geglaubten Saldor Foslarin den Rücken, der während der Schlacht in Gareth eingetroffen war und derzeit mit dem Leben rang. Sie solidarisierten sich mit ihrem kämpferischen Oberhaupt, wollten in diesen Zeiten der Not nicht die Unsicherheit des Neuen wagen und verzichteten auf eine Wahl. In der Großen Grauen Gilde des Geistes trat Prishya von Grangor nicht erneut für das Amt der Gildensprecherin an. Die meisten Stimmen vereinigte anschließend die Lowanger Spektabilität Erzmagus Elcarna Erillion von Hohenstein auf sich, der — wie schon in der Dritten Dämonenschlacht - inmitten verheerender Kämpfe fast sein eigenes Leben aufgab, um das von Verletzten zu retten. Der weißhaarige Heiler gilt sowohl als Mann der rohalschen Philosophie wie auch der Tat; als Mann des elfischen Ausgleichs wie auch als weiser Lehrer. Die Bruderschaft der Wissenden war kaum noch mit Stimmberechtigten vertreten: Mit 7 gegen 6 Stimmen wurde Salpikon Savertin gegen seinen Herausforderer Thomeg Atherion wiedergewählt. Der Fasarer Erzmagus, der in den Kämpfen auf einem Fliegenden Teppich die Dämonen das Fürchten lehrte, erwies sich jedoch als guter Verlierer: Er lud alle Zauberer mit niederhöllischem Lächeln dazu ein, die Wahl mit dem Rausch der Leidenschaft im Bordell 'Levthans Horn' zu feiern und für kurze Zeit "die Unerfreulichkeiten einer zerfallenden Welt zu vergessen".

AW

Hangprämie!

Ihre Spektabilität Prishya von Grangor lobt aus ein **Kopfgeld von 2 Silbertalern** für jeden gefangenen **Borbarad-Moskito**, welcher zu Gareth umherrsäumt und noch lebendig ist. Die Moskitos sollten möglichst bereits in den letzten Wochen Geisteskräfte gesaugt haben (welche eventuell wieder zu extrahieren seien), was an folgenden Merkmalen zu erkennen ist: [...]

Zu überbringen in jedwedem geeigneten Behältnis an Prishya von Grangor, derzeit Pentagonotempel der Hesinde. Der Erhalt unersetzlichen Wissens und Ergebnisse jahrelanger Forschungen hängt hiervon ab!

Die Notredaktion des Abenteuerischen Boten weist darauf hin,

dass Vermisstenmeldungen lieber Personen ob der großen Menge in unseren Extrablättern zu finden sind, die an Plätzen und Häusern Gareths aushängen.

(Wer dennoch Nachricht von meiner geliebten (kleinen Ria hat — unschuldige 6 Jahre alt, rote Lochen und immer ihre grün-gelbe Puppe unter dem Ann, verschwunden im Gargylensturm — möge sich in der Behelfsunterkunft des Boten melden — der Setzer.)

Gebatter Boron, warum beschenkst Du uns so reichlich?

Die Toten und Verlorenen

Tod und Untod hielten reiche Ernte im Lande Rauls des Großen. Die Zahl derer, die gefallen sind, ist Legion. Die großen Namen von Kaiserreich und Garderegimentern sind nicht mehr, die Adelshäuser zahlten einen horrenden Blutzoll. Auf jeden Namen, den wir nennen, kommen Hunderte Ungenannte, die der Schrecken hinfortwehte und aus der Dritten Sphäre riss.

Gefallen zur Schlacht bei Wehrheim auf dem Mythraelsfeld, wandelnd mit Untoten oder zerfetzt ob niederhöllischer Urgewalten. Vielfach blieb der Trauer nicht einmal ein Leib zurück.

Königin Rohaja von Gareth, Thronfolgerin des Reiches

Großinquisitor Rapherian von Eslamshagen, Erwählter des Bannstrahlordens

Rondrasil Löwenbrand, Heermeister der Rondra-Kirche

Reichserzmarschall Leomar Almaderich Sigiswild vom Berg

Svanja Ragnasdottir, Gräfin zu Zweimühlen

Lucana Lanzenschäfter, Illuminata des Herrn Praios

Rondriana Siebenstreich von Eisenstein, Meisterin des Bundes Mittellande

Ordentlicher Inquisitionsrat Parinor von Oppstein

Geldor von Eberstamm-Mersingen, Marschall zu Weiden

Angunde von Falkenhag, Marschallin des Kosch

Rudegrimm von Streitzig, Kaiserlicher Bannerträger

Alruna von Gareth-Mersingen, Baronin zu Pulverberg

Argonia Zirkevist von Retogau, Pfalzgräfin

Baltram von Witzeneu-Sensenhöf, Baron zu Praiosau

Belinde von Sardosk, Baronin zu Hammerschlag

Eenia, Edle von Ragath, Obristin der Kaiserlichen Leibgarde

Gerrich von Binsböckel-Bregelsaum, Baron zu Galenburg

Grimmberta von Wingelsen-Berg, Baronin zu Wissertälern

Jasslin von Espengrund, Baron zu Heibrache

Baron Ogilmar von Gareth-Trutzenburg

Baron Poffel von Bitterbusch

Erzmagienn Racalla von Hosen-Rabenmund, Erste Kaiserliche Hofmagienn

Radumar von Rabenmund-Sturmfels, Wehrvogt zu Aschenfeld

Ragenholdt von Sturmfels, Baron zu Westerklötz

Baron Rondran Tassilo von Lodenbach

Roderich von Quintian-Quandt, Reichsvogt zu Wehrheim

Stordan von Dürenwald, Wehrvogt zu Wehrheim

Willimai von Dornhag, Pfalzgräfin zu Brücksgau

Wolftrat von Rabenmund, Cronfeldherr zu Darpatien, Baron zu Dergelsmund

und viele weitere lulle, Junker, Ritter, Offiziere des Reichsheeres sowie Geweihte, ganz zu schweigen von den zahllosen Streitern und Soldaten.

Gefallen zur Schlacht in den Wolken in Gareth oder andernorts im vom Kriege geplagten Land.

Reichsregentin Emer ni Bennain von Gareth

Reichsgrößheimrat Dexter Nemrod, Graf zu Wehrheim, Baron zu Ulmenhain

Reichserztruchsess Fingorn von Mersingen

Efferdane von Ehrenstein ä.H., Gräfin zu Eslamsgrund, Reichskronanwältin

Berdin von Viero, Markvogt der Kaiserlichen Mark Gareth

Geheimer Inquisitionsrat Graf Gambert von Thuraniem

Der Greif, Herold der Praios-Kirche und des Neuen Reiches

Coldrahan Honorald, Vorsteher des Ordenshauses der Wächter Rohals

Eran von Gareth, Burggraf zur Gerbaidsmark

Euvinia von Fortshawellingen, Baronin zu Devensberg

Feuerlind Hitzacker, Hochgeweihte des Ingerimm-Tempels

Oberst Gelpert Balgenhorst, Beilunker Reiter

Hitta vom Berg, Kaiserliche Reichsrätin für das Kriegswesen

Idamil von Eberstamm, Hesinde-Geweihter und Prinz des Kosch

Praibour Folmian Lustratus, Lichthüter der Noralec-Sakrale

Raul von Baernfarn, Baron zu Gallys

Strellina von Liepenberg, Chefredakteurin des Aventurischen Boten

Talorion Tannensang, halbfischer Pfadfinder

Tyros Prahe, Alchimist

Ulinai von Hartsteen, Pfalzgräfin zu Koschgau

und Hunderte und Tausende anderer Adliger, Priester, Patrizier, Zunftmeister, Gesellen, Spießbürger, Alte und Junge, Starke wie Schwache gleichermaßen.

Die Löwen von Devensberg



TROLLPFORTE. Eine versprengte Nachricht konnte uns vom Kampf am Todeswall erreichen, wo das Unheil am 16. Peraine mit dem Ausmarsch der Untoten der

Warunkei seinen Ausgang nahm. In dieser dunklen Stunde mag uns das Beispiel der Verteidiger von Devensberg an Opfermut und Göttervertrauen gemahnen.

Nur zwei Meilen hinter der Ogermauer lag die hölzerne Festung 'Leomars Wacht', der rondrianische Wehrtempel des Ordens der Hohen Wacht zu Ehren der Heiligen Yppolita. Auf dessen zweifach geweihtem Boden stellten sich, so berichten Flüchtlinge, wohl fünfzig Geweihte der Leuin, ein Banner kaiserlich-darpatischer Soldaten und eine Schar wackerer Männer und Frauen des darpatischen Landvolks in Rondra vereint den schwarzen Heerscharen entgegen.

Stunde um Stunde trotzten die Verteidiger dem Ansturm der kalten Alriks, der Kreaturen der Niederhöhlen und verfluchter Paktierer, während eilends ausgesandte Reiter die Nachricht vom Angriff der Dämonenreiche weiter in das Land trugen. Letzten Endes bedurfte es einer vielfachen Übermacht von sterblichen Söldlingen und Mordbrennern, um den Schutz des Tempels zu durchbrechen und die Verteidiger hinzumorden. Zur dreizehnten Stunde des Angriffs schließlich barst eine Flammensäule aus dem Turm des Tempels, welche vom Ende des Kampfes kündete.

Und wiewohl die Truppen unter den unheiligen Bannern der Dämonenreiche indessen weiter nach Westen ziehen, brennt dieses Feuer in unseren Herzen weiter, im Gedenken an die Löwen von Devensberg.

Walter Schoigei; Marcus Friedrich,
Katja Reinwald, Christian-Andre Meiners

AW

Keine Botschaft vom Reichskongress



ELENVINA. ZU Beginn des Monats Ingerimm sollte in Elenvina, der Kapitale der Nordmarken, der jährliche Reichskongress stattfinden, das bedeutendste Zusammentreffen der Adligen des Mittelreiches. Bislang haben wir, in dieser Zeit der Unordnung und Gefahren, keinen Boten aus den westlichen Landen unter der Herrschaft des Herzogs Jast Gorsam vom Großen Fluss erhalten. Straßen werden von Angst und Schrecken beherrscht, Fahrstationen sind verwaist und Pässe unbewacht.

Viele Adlige des Reiches — Barone, Edle und Junker aus Weiden, Darpatien, Garetien und Almada - sind im Vorfrühling zeitig in die Nordmarken gezogen, um an ritterlicher Turnei und Feiern zum tausendjährigen Bestehen der Burg Eilenwid in Elenvina teilzunehmen.

Die schrecklichen Ereignisse zu Wehrheim und Gareth werden sie erst auf dem Kongress selbst, gleichsam einen eisigen Hieb in den Rücken, ereilt haben. Wir können nicht ermessen, was die Adelsgeschlechter unter diesen Eindruck beschlossen haben mögen.

Praios mit uns allen!

Rüdes Geist geht wieder um

GARETH. Die schrecklichen Ereignisse in Gareth (siehe Seite 1) rufen Geister längst vergangener Epochen herbei. Mehrere Zeugen berichten von neuerlichen Spukerscheinungen in Rüdes Turm.

»Ich lag wach, wie könnte ich auch schlafen! Bei jedem Geräusch bin ich aufgeschreckt. Nun ja, da hab ich aus dem Fenster gesehen. Die schwarzen Schatten der Trümmer ragten noch über die Dächer, wie Splitter aus einer

Wunde. Fernes Ächzen und (Trollen durchschneit die Stille. Doch da sah ich, dass ein fahles Licht aus dem Turm drang. Kein Kerzenschein, keine Fackel — nein, es war ein gespenstisches, stetiges Licht. Ich traute mich gar nicht hinaus — wer weiß, ob da noch Mordbuben lauern. Aber wie ich da so stand, da konnte ich schließlich eine Gestalt beobachten im Turm. Sie trug ein strahlend weißes Gewand, einen Nachtrock, und von ihr selbst ging das

Licht aus. Da habe ich mich sofort versteckt und die Läden geschlossen.«

»Der Alrik und ich sind nachts auf Quartierwache gegangen, man muss sich ja schützen gegen die Plünderer ... und was es sonst noch so gibt. Als wir bei Rüdes Turm vorbeikamen, da hörte ich eine einzelne Stimme ein Klage Lied singen: "Gebrochen der Tag, die Nacht zieht heran — die Schatten, sie droh'n uns mit finsterem Bann."¹

Aus dem frühen garethischen Praios-Choral 'Heilige Sonne, wir flehen zu dir'

Fortsetzung auf Seite 25

Der Tempel ist zerstört, doch die Kirche steht noch

Der Große Gong herstummt



Während des Angriffs auf Gareth wurde in der Stadt des Lichts unentwegt der Goldene Gong geschlagen und niemand vermag zu sagen, wie viele Dämonen und

Irrhaikenreiter er allein mit seinem Klang vertrieb.

Geschäftigen wurde die neun Schritt durchmessende Scheibe aus purem Gold von dem großen Baumeister der Praios-Kirche, Owilmar von Gareth. Vier Greife trugen die Scheibe einst von der Zyklopeninsel Baltrea nach Gareth. Obwohl ihr Klang Ketzer und Häretiker schmerzt und tief in die Herzen der Zweifler dringt, ist sie nun verstummt.

Das Stöhnen der Verwundeten dringt aus den notdürftig errichteten Lagern der Peraine-Orden und Travia-Küchen. Verwirrte irren durch die Stadt, gebrochen im Geiste von den Dingen, die geschehen sind und die das Fassungsvermögen eines normalen Menschen übersteigen müssen.

Doch auch jene, deren Verstand nicht gelitten hat, vermeiden es tunlichst, den Blick zur Stadt des Lichts zu richten, wo sich, jenseits der aufsteigenden Rauchschwaden, der schwelenden Feuer und schweigenden Ruinen, bis vor kurzem noch die prächtige Kuppel des Sonnenpalastes erhob.

Auch hier ist ein Teil der dämonischen Monstrosität Galottas herabgestürzt. Mit tiefroten Flammen brannte es und zog eine Spur öligen Qualms über den Himmel, bevor dieses Trümmerstück einschlug und sich tief in den Grund bohrte. Ein dunkler Schatten ist seither auf die Stadt des Lichts gefallen und noch weiß niemand, was sich dahinter verbirgt.

Welches Zeichen, so grübeln alle, die diesen Gedanken zu verfolgen wagen, hat Praios uns hiermit gegeben? Welche Prüfung erwarten uns noch, wenn der höchste Tempel auf ganz Dere, erbaut von Owilmar, einem Heiligen des Kultes, der Zerstörung anheim fällt? Wer gerät nicht angesichts der versteinerten oder verwirrten Gesichter manches Geweihten des Götterfürsten in Panik vor dem Morgen?

Noch überwiegt die eigene Not, noch sucht man Angehörige und trauert um Verstorbene, doch schon bald wollen diese quälenden Fragen des Seelenheils eine Antwort finden.

Der größte Teil der Stadt des Lichts liegt zerstört unter dämonisch belebtem Unrat begraben. Es wird sicher noch Monate dauern, diese zu beseitigen.

Flammen haben verzehrt, was die Trümmer der Festung unberührt ließen, und der Wind

Das Ausmaß der Zerstörung

- **Gelasse der heiligen Inquisition:** stark beschädigt. Ketzerische und verbotene Schriften aus den Bleikammern wurden von Irrwischen und verdorbenen Mindergeistern in alle Winde zerstreut, einige inhaftierte Ketzer konnten entfliehen.
- Die 60 Schritt hohe **Kuppel des Sonnenpalastes:** zerstört. Trümmer von rotem Marmor, vergoldetem Gestein und rotem Glas bedecken vier Schritt hoch das Tempelinnere, die Halle der Zwölfgöttlichen Lande. Unermessliche Schätze wurden hier zerstört oder begraben.
- Das aus Güldenländer Zeit stammende **Ewige Licht** — und Ursprung aller Lichter sämtlicher Praios-Tempel: begraben oder entrückt, die Suche danach wird vor allem anderen vorangetrieben.
- **Garnison der Sonnen-Legion:** von tausenden Quadern Unmetall zerdrückt. Die überlebenden Legionäre residieren derzeit im Palast der Sonne.
- **Kirchen-Akademie** (Novizen-Schule, Herkunft vieler Geweihter): vollständig zerstört.
- **Palast des Gouverneurs**, des 'Verwalters' der Stadt des Lichtes, **Gemächer der Geweihten** der Stadt des Lichts, **Palast des Großinquisitors:** zerschlagen und abgebrannt.
- Viele Gebäudeteile wurden von den Trümmern der Fliegenden Festung getroffen und dem Erdboden gleichgemacht oder liegen gar darunter begraben. Alle anderen Gebäude wurden leicht bis mittelschwer beschädigt.
- Der **Wachende Greif** (westlich der Stadt des Lichts): teilweise beschädigt und unter Unmetall begraben.
- Nur drei **Personen** der Stadt des Lichts kamen bei dem Angriff ums Leben. Es gab jedoch viele erstaunliche Begebenheiten bei der Rettung der Bewohner:
- Ein Geweihter, der ein Liturgiebuch aus der Halle des Sonnenpalastes retten wollte, wurde von herabfallenden Trümmern gestreift und in einen rettenden Gang geschleudert, bevor der Rest der Kuppel einstürzte.
- Von einer blenden Lichtreflexion irritiert, verharrte eine über den Hof eilende Stallmagd für einen Moment - als vor ihr ein Stück der Himmelsfeste einschlug und sie so nur knapp verfehlte.
- Über einem entrückt meditierenden Novizen verkeilten sich die herabstürzenden Deckenbalken derart, dass sie ein vor herabbrechendem Mauerwerk schützendes Dach bildeten.

zerstreuete achtlos heilige Schriften ebenso wie gebanntes Ketzerwerk.

Doch es gibt auch Zeichen der Hoffnung. Die Kuppel des Sonnenpalastes ist geborsten, doch den Tempel selbst — das größte Gebäude, das je von Menschenhand erschaffen wurde — wurde durch den Angriff kaum erschüttert. Wenn auch einige Außenwände beschädigt wurden oder etliche Säulen zerborsten sind, die goldenen Statuen der alveranischen Heerscharen auf dem Dach, über die der Greif (Tarafan) gebietet, sind unversehrt geblieben. Nicht einmal die hohen Fenster aus kostbarem Buntglas, die die Heiligen und Hochheiligen zeigen, sind zerborsten.

Was den Glauben erschüttert, erschüttert auch das Reich. Hier wurden seit Eslam 1. sämtliche Kaiser des Reiches gekrönt, hier befinden sich die letzten Ruhestätten der großen Kaiser Raul und Reto. Sogar Prinz Rude von Gareth, dessen gewaltsamer Tod zum Aufstieg der Priesterkaiser führte, hat hier seine letzte Ruhestätte. Ebenso liegt hier die Gruft der Boten des Lichts, wo selbst einige Hochgeweihte aus Bosparaner Zeit begraben sein sollen.

Was in der Priesterschaft in diesen Tagen besprochen wird, dringt nicht nach außen. Nur ein Ausspruch des Lichtboten ist überliefert, dieser scheint jedoch bereits jetzt richtungsweisend zu sein: "Der Tempel ist zerstört, doch die Kirche steht noch. So endet der Morgen der Kirche: Verschlungen von Feuer, doch nicht von Finsternis."

Der Lichtbote Hilberian, höchster Sprecher Praios' auf Dere, hat die Praios-Priester Gareths in der Stadt des Lichts versammelt. Unermüdlich lässt er Messen lesen, wandelt in den Trümmern der Stadt des Lichts und sinnt über die Bedeutung der Ereignisse nach. Ebenso ist er bemüht, die Geweihten zu sammeln, um mit ihnen aus den Trümmern zu retten, was zu retten ist.

Währenddessen ziehen Prozessionen durch die Stadt und reinigen mit Weihrauch und Chorälen die Straßen Gareths von dem mit der Dämonenfeste herabgestürzten Unheil. Doch Gareth ist groß, zu groß, so dass die Geweihten nur langsam vorankommen und die Schatten noch lange in den Gassen lauern werden.

Rahjandrei Liebknecht/SK

INTERNA

Nachfolgend die Anschriften aller aventurischen Kanzlerinnen und Kanzler, die bei Fragen zu den jeweiligen Provinzen gerne mit Rat und Tat zur Seite stehen. Bei postalischen Anfragen ist bitte ausreichendes Rückporto beizulegen.

Kanzleranschriften:

Albernia:

Robert Albrecht, Stegemannstraße 27, 56068 Koblenz, eMail: ambrosius.aurelianus@gmx.de

Almada:

Niklas Reinke, Koblenzer Str. 9, 53173 Bonn, eMail: Niklas.Reinke@t-online.de

Horasreich:

Frank Bartels, Rappoldstr. 18, 33613 Bielfeld, eMail: horas@arcor.de

Horasreich:

Andree Hachmann, Prozessionsweg 24, 48432 Mesum, eMail: kanzler@veliris.de

Darpatien:

Robin Fehmer, Bussenstr. 23, 70184 Stuttgart, eMail: kanzler@darpatia.de

Garetien / Greifenfurt:

Björn Berghausen, Rathenower Str. 31, 10559 Berlin, eMail: kanzler@garetien.de

Kosch:

Martin Lorber, Grafensteinstraße 29, 96052 Bamberg, eMail: blauendorn@web.de

Nordmarken:

Tina Hagner, Römerstraße 21, 74172 Obereisesheim, eMail: kanzler@nordmarken.de

Tobrien:

Ulrich Kneiphof, Eichsfeldstr. 27, 46147 Oberhausen, eMail: kanzler@herzogtum-tobrien.de

Weiden:

Daniel S. Richter, Feldmannstr. 31, 46045 Oberhausen, eMail: kanzler@herzogtum-weiden.de

Spielerbetreuung Bornland:

Oliver Baeck, Altpieschen 1, 01127 Dresden, eMail: nordlandbank@aol.com

Spielerbetreuung Praios-Kirche:

Frank Parting, Frankfurter Straße 159, 46562 Voerde, eMail: cemunos@t-online.de

Spielerbetreuung Rondra-Kirche:

Susi Michels, Sternengasse 2, 76593 Gernsbach, eMail: susimichels@T-Online.de

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 (sechs 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!)

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Bankinstitut: _____

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

NÄCHBESTELLUNG

1-2 Ausgaben (gegen je 2,50 EUR in Briefmarken) bei:

**Fantasy Productions,
Postfach 1517
40675 Erkrath**

3 oder mehr Ausgaben
(per Lastschrift portofrei /
bei NN 5,50 EUR Porto + 2,-
EUR Zahlkartengebühr) bei:

**Fantastic Shop,
Postfach 1509,
40675 Erkrath,
Tel.: 0211-92 43 200
Fax: 0211-24 40 49**

**VKG Hamburg
Tel.: 0180-530 14 12**
(werktags 8-20 h; EUR 0,12/min)

Fax: 040-30198182
Mail:
abo-service@verlagsunion.de

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

**VKG Hamburg
Kontakt: siehe oben**

**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:

**Britta Neidel
Von-Humboldt-Str. 11
26180 Rastede**

oder per eMail an

**Ulrich Kneiphof
avbote@fanpro.com**

Achtung! Wichtige Meisterinformation! Vordem Weiterlesen unbedingt beachten!!!

Lieber Leser!

Alle nachfolgenden Texte sind ausnahmslos Meisterinformationen oder rein irdischer Natur. Wenn Sie sich also nicht selbst den Spaß an den Hintergründen 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 Abenteuer Vorbereitungen oder Spielsitzungen jegliche Spannung nehmen würde, herauszutrennen und den Spielern vorzuenthalten.

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



Das Jahr des Feuers



Spielhilfen zu den Artikeln in diesem Boten und den Ereignissen im Mittelreich

Der Marsch des Endlosen Heerwurms, die Auslöschung Wehrheims und die Verheerungen in der Schlacht in den Wolken führen zu einer Zeit von Chaos und Unordnung im zentralen Aventurien: *dem Jahr des Feuers*; einer Zeit, in der Helden mehr denn je gebraucht werden. Hauptsächlich können Sie das Jahr des Feuers mittels der gleichnamigen Abenteuerkampagne spielen, bestehend aus den Bänden **Schlacht in den Wolken**, **Aus der Asche** und **Die Rückkehr des Kaisers**. Zusätzliche Informationen und Spielhilfen zum Hintergrund finden Sie im **Aventurischen Boten**, der etwa bis Ausgabe 117 vom Jahr des Feuers berichtet wird.

Der Untergang des Reiches

Der Tod von Regentin und Thronfolgerin, die Aufreibung des Reichsheeres samt Verlust des Reichsbanners und nicht zuletzt die Zerstörung von Neuer Residenz und Stadt des Lichts haben das Mittelreich, so wie man es kannte, untergehen lassen. Diese Enthauptung des zentralistischen Reiches lässt überall die gewohnten Machtstrukturen zusammenbrechen. Noch fataler als die Ereignisse an sich sind aber die Reaktionen der Menschen zwischen Havena und Perricum: Angst, Panik, Verzweiflung. Viele lassen angesichts der Katastrophen alle Hoffnung fahren und geben sich tief sitzenden Endzeitängsten hin, die ihnen Geschichte und Weltbild eingeflößt haben: Ist nach Bosparan nun auch Gareth untergegangen? Sind wie nach der Ersten Dämonenschlacht nun im Anschluss an die Dritte Dämonenschlacht neue 'Dunkle Zeiten' angebrochen? Ist das Zeitalter des Namenlosen oder das Ende der Welt gekommen? Erzählungen und Befürchtungen strotzen vor Übertreibungen und werden oftmals doch eher geglaubt, als die Stimmen derjenigen, die zur Besonnenheit mahnen.

Dies spiegelt sich auch in diesem *Boten* in den Artikeln zu den Geschehnissen wieder, wie wir sie — mehr oder minder aventurisch-authentisch — den Schreibern und Zeugen in den Mund gelegt haben. Vieles, was hier steht — insbesondere im Artikel *Nebel des Krieges*

(Seite 5) — sind Übertreibungen und Falschmeldungen, die aus der allgemeinen Untergangsstimmung geboren wurden. So wird Rommilyls zwar von Feinden bedrängt, ist jedoch nicht gebrandschatzt. Das Schwert der Schwerter lebt noch und Perricum ging nicht in einer Jahrhundertwelle unter. In Greifenfurt gab es keine Verdrückung der Markgräfin durch Räuber.

Die Inneren Provinzen

Gareth verfügt nur noch über Reste der alten Gardetruppen und versucht nun, der Zerstörungen Herr zu werden. Die Bürger wollen keine fremden Streitmächte von anderen Herzögen oder Feldherren in der Stadt dulden (siehe **Aus der Asche**).

An vielen Orten finden sich versprengte Kleingruppen von Galottas und Rhazzazors Heeren. Sie sind zwar zu verstreut, um Gareth erneut im großen Maßstab zu attackieren, gelegentlich kommt es jedoch zu Plünderungen in den äußeren Stadtteilen. Viele Schergen kämpfen mit- oder gegeneinander um das Erbe Galottas und fahnden etwa nach seinen Agri-moth-Splitter. Andere wollen sich möglichst

große Teile des zerfallenden Reiches einverleiben und setzen sich in Baronien fest, stürmen Dörfer oder zersplittern weiter zu rabiaten Räuberbanden. Reste des Endlosen Heerwurms geistern nachts umher und versuchen gemäß ihrem niederhöllischem Trieb, ihre Anzahl an toten Leibern wieder zu vergrößern. Streunende Gargylen und wenige überlebende Flugdämonen bis hin zu Gotongis, Karakilim und Irrhalken machen die Gefilde weiterhin unsicher und versuchen möglichst viel Schaden in der Dritten Sphäre anzurichten. Die Fliegende Festung und die vollführten erzdämonischen Magna Opera haben stellenweise von Trollpforte über Wehrheim bis Gareth einen Niederschlag chaotischer Phänomene hervorgerufen (ähnlich den Elementpervertierungen in Transsylvien, siehe Unter der **Dämonenkron**), die oft eine Lebensdauer von einigen Wochen, seltener von Monaten haben. Viele Gareth sind angesichts des nahenden Feindes 'aufs Land' oder aber bis in den Kosch, nach Almada und Perricum geflohen — darunter viele Höflinge, opportunistische Beamte und ganz gewöhnliche Menschen, denen Angst kein Fremdwort ist. In Nordgaretien und Nord-



Impressum

Herausgeber: Fantasy Productions GmbH,
Postfach 1517, 40675 Erkrath

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

Lektorat: Florian Don-Schauen, Britta Neidel, Thomas Römer

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

Mitarbeiter dieser Ausgabe:
R.Fehmer, M.Friedrich, Ch.Hellinger, J.A.Klingsöhr, M.Lorber, Ch.-A.Meiners, T.Metz, O.Michel, E.Moussa, K.Reinwald, W.Scholger, M.Schwefel, St.Trautmann

Illustrationen: Caryad

Satz »Layout: ULK

Der *Aventurische Bote* erscheint zweimonatlich.

Copyright©2004 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 Seite 9.

Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RP!)

••• Britta Neidel
Von-Humboldt-Straße 11
26180 Rastede .1
bder per eMail an:
äybote@fanpro.com

Das Spiel im zersplitterten Reich

Wenn Sie Ihre Helden während *des Jahres des Feuers* durch das Mittelreich führen, können Sie die Situation dieser dunklen Umbruchzeit mit geeigneten Szenen und Herausforderungen darstellen. Zu Anfang 1029 BF wird das Ausmaß des Chaos an vielen Stellen schließlich wieder zurückgegangen sein, wird sich aber nicht wieder auf den *Status quo ante* einpendeln.

- Reisen von Ort sind langwieriger und gefährlicher geworden: Reichsstraßen sind aufgerissen, fortgespült und unbewacht, Gasthöfe verwaist, Burgen und Dörfer teils ausgebrannt oder von finsternen Gestalten beherrscht. Marodeure, Plünderer, Räuberbanden und veritable Heereszüge machen das Land unsicher.
- Nachrichten kommen langsamer und mit geringerer Wahrscheinlichkeit von einem Ort zum anderen. Falschmeldungen und Gerüchte verwirren überall die Menschen (und die Helden), und meist scheint die schlimmste Nachricht die glaubwürdigste zu sein.
- In einem Dorf, einer Festung oder einer Stadt stehen wenigen, die Standhaftigkeit und Hoffnung predigen, oft viele gegenüber, die durch die Ereignisse ängstlich, verzweifelt oder opportunistisch sind. Wo es an Kräften von Recht und Ordnung mangelt, nehmen Faustrecht und Gesetzlosigkeit überhand und äußern sich in Familienfehden, geflohenen Verbrechern, misstrauischen Dörfnern, Wegelagerern und tyrannischen Gutsherren und Adligen, die "das Heft in die Hand nehmen, bis wieder ein rechter Kaiser in Gareth sitzt".
- So weit die Umgebung auch in Finsternis versunken sein mag: Dies muss nicht auf Ihre Helden zutreffen. Geben Sie den Abenteurern stets das Gefühl, gebraucht zu werden, und Möglichkeiten, helfend einzugreifen und Dinge zumindest zeit- und stellenweise zum Guten wenden zu können. Denn dies ist geradezu die Definition von DSA-Helden. Die Gruppe sollte sich stets einen Funken Hoffnung bewahren können.

darpatien haben sich etliche in die Wälder geflüchtet; weit mehr versuchten, sich in Wehrhof und Bergfried einzuschließen. Einige kollaborieren mit dem Feind, lassen sich mit Versprechungen locken, sehen keinen Sinn mehr in der alten Ordnung und wollen überleben, indem sie anderen die Möglichkeiten zum Überleben nehmen. Deserteure, Räuberbanden und herrische Adlige bestimmen das Bild. Am stärksten verheert ist Norddarpatien, wo durch den Heerwurm und weitere marodierende Truppen blankes Chaos regiert. Wehrheim ist nur noch ein Ruinenfeld, wo der Dergel durch gewaltige Erdspalten schäumt. Romily, Hort der Travia-Gläubigen, wird von einer Streitmacht der Schwarzen Schergen bedroht. Der Kosch wirkt auf den ersten Blick beschaulich wie sonst, wird aber von einer Attacke in Wengenholm überrascht (siehe S. 28).

Die Äußeren Provinzen

Fernab der eigentlichen Katastrophen — insbesondere in Albernien und Almada — vereinigt sich die panisch aufgeblasene Nachricht vom Tode Rohajas und dem "Fall von Wehrheim und Gareth" mit alten Selbstschutzgedanken und Zwistigkeiten mit der Reichsführung: Die Provinzen versuchen, in der Unordnung selbst zurecht zu kommen, und wollen kaum Hilfe oder Kämpfer für die 'untergegangenen Inneren Provinzen' entbehren. Jeder scheint sich selbst der Nächste. Einige wenige Barone und Orden, die das "Heilige Gareth" und "Sumus Nabel" vor den Niederhöhlen retten wollen, bleiben die Minderheit, der Tropfen auf dem heißen Stein.

In Weiden und Greifenfurt machen immer mehr eingesickerte Orks Straßen und Wälder unsicher (siehe auch AB 109, S. 27), während

Albernien und Nordmarken aneinandergeraten und sich Almada nicht aus inneren Zwisten von Adelfamilien und von dem Schutzbedürfnis einer gut bewachten Südgrenze befreien kann.

Das Reichsheer

Das große stehende Heer des Mittelreichs ist Geschichte: Mit dem Verlust des Reichsbanners vor Wehrheim gilt das Heer als besiegt, seine Moral ist gebrochen. Das fürchterliche *Magnum Opus des Weltenbrandes* hat zahlreiche Einheiten versprengt, komplett verschlungen und oft auch ihr Feldzeichen zerstört. Insbesondere Garderegimenter aus den Inneren Provinzen hat es getroffen: Die Eliteregimenter *Raul von Gareth*, *Bärengarde* und *Greifengarde*, die *Fürstlich Angbarer Schlachtreiter*, die *Greifenjurter Grenzreiter*, das *Trallop Garderegiment*, das *W. Wehrheimer Garderegiment* sowie das *Gareth Bürgergarderegiment* und das *Gareth Fnnzengarderegiment* zählen zu den Vernichteten. Etliche Offiziere bis hin zu Obristen und Marschällen haben ein namenloses Ende gefunden und ihre langjährige Erfahrung und Autorität mitgenommen. Reichserzmarschall Leomar vom Berg gilt jedoch zu unrecht als tot: Er überlebte dauerhaft versehrt und konnte sich schwer verwundet in die Wälder bei Wehrheim schleppen.

Die KGIA

Mit dem Tod Dexter Nemrods und der Zerstörung der Kaiserlichen Central-Registratur der KGIA in Gareth (bei der etliche Akten und Pergamente weit verstreut wurden) befindet sich die KGIA in Auflösung. Die Befehlskette ist unterbrochen, Residenten schließen Büros, manche Agenten nutzen die Gunst der Stun-

de, um sich anderen Mächten oder Landesfürsten anzubiedern. Im Verborgenen kristallisieren sich bald Splittergruppen heraus, die unterschiedliche Vermächtnisse der einst so einflussreichen Agentur zu bewahren versuchen, aber nicht tatsächlich das Erbe der Grauen Eminenz Nemrod antreten können.

Die Schwarzen Lande

Entgegen vieler Befürchtungen der Bewohner des zerfallenden Mittelreichs sind auch die Schwarzen Lande nicht so stark, wie befürchtet: Nach dem Aussenden von Endlosem Heerwurm und Fliegender Festung sind Transysilien und die Warunkei ausgebrannt. Der Tod Galottas hat in Yol-Ghurmak ein Machtvakuum mit Thronstreitigkeiten erzeugt, in Warunk liegt Rhazzazor in diesem Monat wieder im Schlaf: Über Trollpforte und Trollzacken drängen zwar weitere kleine bis mittelgroße Einheiten der Erben Borbarads, doch den Aktionen fehlt das Rückgrat, um die Schwarzen Lande tatsächlich jetzt — in der schwächsten Stunde der zwölfgöttertreuen Lande — bis Finsterkamm, Greifenpass und Punin auszudehnen. Mehr zu den Aktivitäten der Schwarzen Lande finden Sie in den Bänden **Aus der Asche** und **Die Rückkehr des Kaisers**.

AW

Chronologie des Untergangs (1027 BF)

Wassertag, 16. Peraine: Der Todeswall an der Trollpforte öffnet sich und entlässt den Endlosen Heerwurm unter einer dämonischen Dunkelwolke nach Westen. Boten alarmieren Wehrheim.

Rohalstag, 21. Peraine: Der Allaventurische Konvent der Magie wird zu Gareth im Tumult eröffnet, viele Weißmagier reisen nach Wehrheim ab. Einheiten aus dem zentralen Mittelreich sammeln sich bei Wehrheim am Dergel.

Windstag, 24. Peraine: die Schlacht auf dem Mythraelsfeld vor Wehrheim. Das vereinte Reichsheer kann den Endlosen Heerwurm schlagen, doch die Fliegende Festung Galottas vernichtet Wehrheim und Heer mit dem *Magnum Opus des Weltenbrandes*.

Feuertag, 29. Peraine: die Schlacht in den Wolken. Flugdämonen und Luftgefährte der Borbaradianer terrorisieren Gareth. Abends erreicht die Fliegende Festung Kholak-Kai die Stadt und beginnt mit der Vernichtung. Rhazzazor kämpft gegen Reichsregentin Emer und verschlingt sie, kann aber vertrieben werden. Helden können zur Festung vordringen und Galotta töten. Die Festung stürzt ab und zerstört Neu-Gareth; die Armada der Lüfte zerstreut sich.

Ab Ende Peraine: Die Nachricht vom "Fall Wehrheims und Gareths" und dem Tod Königin Rohajas verbreitet sich wie ein Lauffeuer. Die Reichsstrukturen zerfallen.

Die Löwen von Devensberg, Seite 7



Meisterinformationen:

Die Mär um die 'Löwen von Devensberg' kann zeigen, wie einzelne Heldentaten ein Zeichen der Hoffnung setzen und als Parole des Mutes die Runde machen — ebenso wie Heldentaten aus Ihrer Spielrunde. Im Fall der Rondrianer von Devensberg werden gerne manche Details ausgelassen, um die 'neugeborenen' Helden nicht zu diskreditieren: Die Wacht am Todeswall wurde aufgrund von Streitereien über die Kämpfer- und Kampfesähre nicht mit dem hier ebenfalls lagernden Veteranenregiment der 'Ehernen Wacht' abgesprochen. Zudem haben sich die Leiber vieler Rondrianer in den Endlosen Heerwurm eingereiht und können den Helden irgendwo im zentralen Mittelreich als Untote mit Rondrakamm gegenüberstehen.

AW

Karawane von Bestien überfallen?, Seite 23

Meisterinformationen:

Tatsächlich gibt Achmeds Geschichte die Wahrheit wieder. Er und seine Freunde haben bei ihrem Überfall auf die Achazsiedlung eine Reliquie gestohlen, die für einige Gruppierungen in den Echsenimpfen von großer Bedeutung ist — für die Anhänger der Großen Schlange

von Maraskan ebenso wie für die Mitglieder des Stammes Ctki'Ssrr unter der Führung der Flugechse V'Cr'sSra. Eine der beiden hat offenbar herausgefunden, was die Menschen verwendet hatten, und es sich zurückgeholt.

Mehr über die Echsenimpfê, die Achaz dort und die verschiedenen Gruppierungen unter den Echsenmenschen können Sie in der Regionalspielhilfe **Raschtuls Atem** erfahren.

Der Kuss der Wölfin, Seite 26

Meisterinformationen:

Beim Kampf um Muryt ist Jurga keineswegs wie ein dummes Mädchen in die Falle getappt. Nein, ihr Plan war gut: Sie ging auf die Forderung des Verräters ein, der mit ihr verhandeln wollte, um weiteres Blutvergießen zu vermeiden — immerhin hatte dieser viele Geiseln in seiner Gewalt. Falls jedoch die Verhandlungen nicht in ihrem Sinne verlaufen sollten, wollte sie mit ihrer Hjalskari, Ottas aus dem Jarltum Njurunggard sowie der dortigen Jarlskari einen bewaffneten Sturm auf die Stadt durchführen. Doch ein paar ungeduldige Thorwaler hielten sich nicht an die Absprachen, sondern griffen kurzentschlossen bereits an, als Jurga die Verhandlungen mit Thurske gerade erst aufgenommen hatte. Dadurch fühlte sich dieser selbst verraten und ließ Jurga festsetzen. Doch nun bewies Jurga, dass sie eine wahre Tochter ihres Vaters ist: Aus eigener Kraft gelang es ihr, aus der von Feinden besetzten Stadt

zu entfliehen und später gemeinsam mit Marada, die im Hjaldingolf patrouillierte und Thurske von seinem Nachschub abschnitt, einen entscheidenden Schlag gegen die Friedlosen zu führen. Nähere Informationen hierzu finden Sie in dem Fanzine 'Beleman' (Ausgaben 2 und 3).

Maradas Raubfahrt war nichts weiter als eine Provokation. Dabei spielt sie mit dem Feuer und riskiert einen Bürgerkrieg — einen Krieg, den weder sie noch Jurga will. Marada spekuliert auf Jurgas Einsicht und Zurückhaltung. Diesmal ist das Spiel der aufmüpfigen Hetfrau aufgegangen: Jurga lenkte ein und beließ es bei ein paar tadelnden Worten, um Schlimmeres zu verhindern. Zu wichtig ist ihr der Friede in Thorwal.

Der Preis jedoch war hoch: Selbst Jurgas Parteigängerbeginnen am Durchsetzungsvermögen der Obersten Hetfrau zu zweifeln.

Sollte Marada jedoch den Bogen überspannen und ernstlich den Frieden mit Nostria — oder gar dem Horasiat — gefährden, wird sie bald zu spüren bekommen, dass mit Trondes Tochter nicht zu spaßen ist.

Jens Arne Klingsöhr / Michelle Schwefel

Der Kosch in Flammen, Seite 28



Meisterinformationen:

Bei besagtem Feuervogel handelt es sich um den Alagrimm (Rogolan: 'Finsteres Feuer'), der im Zweiten Drachenkrieg als Diener Pyrdacors erschaffen und von den Zwergen nach hartem Kampf in eine nasskalte Höhle unter der Bergfreiheit Koschim gebannt wurde. Dieses Geheimnis kannte außer den Angroschim nur noch einer: Rhazzazor.

Die Baroness Charissia von Salmingen zu Dunkelforst (siehe **Land der stolzen Schlösser**, S. 140) wurde von Ulfig von Jergenquell (siehe den Roman **Der Scharlatan**) und seinen Mitstreitern nicht entführt — sondern hat, im Gegenteil, diese verführt. Nur mit deren Schutz und Hilfe konnte die Borbaradianerin und Agentin der Dämonendiener den Plan verwirklichen, in jenem günstigen Moment, als Galotta das Magnum Opus vollzog, den Alagrimm durch ein großes Ritualfeuer aus seinem Verlies zu befreien. Dabei wurde die Bergtreiheit fast völlig vernichtet und Bergkönig Gilcmom geblendet. Mit Alagrimms Hilfe sollten die wichtigsten Waffenschmiedes des Reiches in die Hände der Schwarzen Lande fallen und die Verbindungen nach Westen, vor allem der Greifenpass, abgeriegelt werden, bis sich das Reich der Finsternis im Kernland etabliert hätte. Als Lohn sollte Charissia zur 'Koscher Königin von Galottas Gnaden' werden. Noch ahnt sie nicht, dass ihr Meister in Gareth gefallen ist, und will den schon jetzt fast unverwundbaren Alagrimm durch die zahlreichen Schmiedefeuere Angbars unbesiegbar machen. Selbst nach Galottas Ende bliebe sie dadurch eine große Gefahr — als dessen leidenschaftliche Rächerin.

Kein Friede im Westen, Seite 26

Zur Person:

Cusimo Garlischgröt, Herzog von Grangorien, Graf von Phecadien etc. pp.

Der Erbe eines urbosparanischen Adelsgeschlechts (geb. 973 BF) zog im Alter von 17 Jahren aus, um Abenteuer zu erleben. Erst als sein Vater Khadan schwer erkrankte, kehrte er an den Hof zurück, um 996 BF den Thron zu besteigen. Die hohe Politik bedeutet ihm immer noch wenig. Der Herzog gilt vielmehr als tollkühner Draufgänger und trinkfester Lebemann, der Freude an Wettkämpfen jeder Art findet: Fechtgänge, Jagden, Turniere, Bälle, Pferderennen und Regatten. Dementsprechend prächtig ist der Hof des Herzogs ausgestattet: Stall und Remise beherbergen kostspielige Karossen und einige der edelsten Elenviner Vollblutpferde, und auch mit meisterlichen Waffen, Jagdfalken, Rassehunden, Prunkbarken und Brokatkostümen ist Cusimo so wohlversehen wie kaum ein zweiter nach der Horaskaiserin. Die Bankette auf Burg Windhag sind legendär, sowohl was die Güte als auch die Anzahl der einzelnen Gänge und dargereichten Spirituosen betrifft, und häufig lädt Cusimo, der früher selbst eine dergefurchtetsten Klingen des Lieblichen Feldes führte, Fechtmeister von nah und fern ein, um sich mit ihnen im sportlichen Wettstreit zu messen. An den hesindianischen Künsten ist der Herzog dagegen herzlich desinteressiert.

Doch auch nach einem Leben in Saus und Braus strotzt Cusimo vor Kraft: Sein Ungestüm ist berüchtigt. Ein Wutausbruch kann binnen weniger Momente vergehen und einem schallenden, aus tiefer Kehle dröhnenden Lachen weichen. Dann ist der Herzog wieder ganz der alte Herzensbrecher und joviale Herrscher, der rasch Freundschaften schließt (um sie mitunter ebenso rasch wieder zu vergessen). Diesen Launen entspringen auch seine zahllosen Liebchaften. Bisher hat es der Herzog noch nicht für nötig befunden, sich dauerhaft zu binden. Der in seinen jungen Jahren überaus gut aussehende Cusimo glaubt fest an die Unbezwingbarkeit seines Charmes und ist überzeugt, mit hinreichendem Einsatz jede Dame erobern zu können.

Dies gilt für alle Bereiche: Auch wenn der Flerzog oft spielt und wettet, ist er nur bei Geldsummen (denen er keinen wirklichen Wert beimisst) bereit zu verlieren. Letzten Endes ist Cusimo gewohnt zu bekommen, was er will. Der Herr von Grangorien gehört nicht zu den Leuten, die ein Nein als Antwort akzeptieren. Dieser Starrsinn ließ ihn auch die finsterste Not in der Dritten Dämonenschlacht überstehen: Nicht nur als Befehlshaber des horasischen Kontingents, sondern auch im Kampf Mann gegen Mann erwarb sich der Herzog Ruhm und Ehre.

KURZSZENARIO

DES KÖNIGS LETZTE REISE

Ein Gruppenabenteuer für 3 bis 6 erfahrene Helden von Christian Hellinger
nach Ideen von Anton Weste und Stefan Küppers

mit Dank an Tom Finn, Daniel S. Richter, Robert B. Albrecht, Frank Eichelsdörfer und Dominik Kremer

FÜR DEN SPIELLEITER

Des Königs letzte Reise ist ein mystisch-pathetisches Abenteuer mit linearer Handlung, das sich zweier Themen widmet: der Zukunft der Siebenstreichsplitter und der König Cuanu von Albernia gleichermaßen.

Es sind fast alle nicht zu exotischen Heldentypen denkbar. Mindestens ein Zwölfgöttergläubiger sollte in der Runde sein; patriotische Gefühle für Albernia oder Verehrung für den Heldenkönig Cuanu wären vorteilhaft. Zudem sollten Sie darauf achten, dass mindestens ein Held nach rindrianischen Tugenden lebt. Gewisse Heldentypen (vor allem Rondra-, Ingerimm- und Prais-Geweihte) sind spielbar, dürften jedoch stellenweise in Gewissenskonflikte geraten — was durchaus eine Herausforderung für den Spieler sein kann.

Sie haben zwei Möglichkeiten: Erfahrene Helden mit Reputation begleiten Cuanu auf der Pilgerfahrt und werden später teilweise selbst zu Trägern je eines Splitters — oder die unerfahrenen Helden stoßen zufällig auf Cuanu. In diesem Falle ist es jedoch unwahrscheinlich, dass Helden zu Splitterträgern werden.

DIE HANDLUNG IN KÜRZE

Die Helden begleiten den ergrauten Cuanu auf eine Pilgerfahrt nach Donnerbach. Sie wissen jedoch (noch) nicht, dass sich in seinem Gepäck die Splitter des legendären Schwerts *Siebenstreich* (*Aventurisches Arsenal* S. 109) befinden, die er auf Bitte seiner von düsteren Vorahnungen geplagten Tochter und Reichsregentin Emer dem Rondra-Tempel in Donnerbach übergeben soll.

Auf der Reise wird die kleine Gruppe immer wieder von einem Zyklopen angegriffen, der es offensichtlich auf Cuanu abgesehen hat. Bei den Kämpfen stirbt die Begleitung des Königs, so dass es an den Helden ist, ihn sicher nach

Donnerbach zu geleiten. Kurz vor Erreichen der Stadt kommt es zum letzten Gefecht mit dem Zyklopen. Sterbend gibt dieser preis, dass die Splitter in Donnerbach nicht sicher seien. Und wirklich lauert in den Kavernen ein Agent der Sekte der 'Schnitter', der Siebenstreich für die Sekte gewinnen will: Im Vulkan im Neunaugensee soll das Schwert aus den geraubten Splittern schließlich neu entstehen. Die Helden müssen ein magisches Boot finden, um sicher in die Mitte des nur unter großen Gefahren befahrbaren Sees zu gelangen und den Missbrauch Siebenstreichs zu verhindern. Als dies vollbracht ist, kommt es zu einer folgenreichen Verkündigung.

EINSTIEG

König Cuanu bricht Mitte Tsä 1027 BF von Gareth aus zur Pilgerfahrt nach Donnerbach auf. Am einfachsten ist es, wenn sich die Helden ebenfalls auf einer Reise in den Norden befinden und sich die Gruppen zusammenschließen. Dies ist allerdings nur möglich, wenn die Helden sich einigermaßen zu benehmen wissen. Cuanu ist Kriegsmann und raueres Verhalten gewöhnt — Rüpeleien werden aber nicht toleriert.

Albernier und Helden mit gehöriger Reputation könnten auch eigens dazu ausgewählt werden, den König auf seiner Pilgerfahrt zu begleiten — eine große Ehre. Natürlich kann man in diesem Falle auch treue und vertrauenswürdige Gefährten als weitere Begleitung vorschlagen. Eine dritte Möglichkeit wäre es, die Gruppe beim ersten Angriff des Zyklopen auf die kleine Pilgergruppe stoßen zu lassen. Zuletzt könnten die Helden auch einer Pilgergruppe angehören und angeworben worden sein, um auf Reliquien aufzupassen oder das Gelände zu erkunden. Cuanu schließt sich dann kurzfristig dieser Gruppe an.

Aus Platzgründen ist es leider nicht möglich,

hier vollständig ausgearbeitete Szenen vorzustellen — aber wir vertrauen darauf, dass Sie als Spielleiter am Besten wissen, wie Sie Ihre Gruppe ködern können.

Ein König

AUF PILGERFAHRT

Die Pilgergruppe

Der König wird stets vom Ritter der Krone **Roric ni Llund**, den zwei Schildmaidens **Faraigh ni Dughan** und **Ilana ni Scait** (siehe Anhang) sowie zwei Pagen begleitet. Diese sind sich sowohl der Ehre als auch der Pflichten ihrer Aufgabe bewusst und nehmen diese fast zu ernst.

Machen Sie den Helden den Alltag einer solcher Pilgerreise klar (vgl. AB 101) und gönnen Sie einem Helden mit entsprechendem Benehmen eine persönliche Begegnung mit dem König, sei es beim Morgengebet zu Rondra, bei der mittäglichen Einkehr oder beim rituellen Waschen/Falls Cuanu gefragt wird, warum er sich auf diese Reise begab, so antwortet er: "Um meine toten Freunde zu ehren, die bereits an Rondras Tafel auf mich warten — ehe ich zu alt dazu bin."

Die Reiseroute

Die Reise führt auf der Reichsstraße 2 von Gareth über Wehrheim und Baliho nach Trallop und weiter nach Donnerbach. Vermutlich wird die Gesellschaft hier den Weg östlich des Neunaugensees einschlagen, es sei denn, die Helden möchten unbedingt durchs Nebelmoor ziehen.

Von Gareth nach Trallop braucht man zu Fuß 15 Tage, zu Pferd knapp 10, wenn man es nicht eilig hat. Von dort über Rathila, Hardorp, Nirital nach Donnerbach braucht man noch einmal 10 bzw. 8 Tage. Das Land ist wild und gefährlich, die Spuren des letzten Orkeinfalls sind noch zu sehen.

Würzen Sie die Reise mit ein paar (harmlosen) Zwischenfällen. Stellenweise wird Cuanu erkannt, was zu entsprechenden Reaktionen führt: Er ist beliebt, man fühlt sich geehrt, schämt sich für sein eigenes bescheidenes, schmutziges Äußeres etc.

DER ZYKLOP

Mörderische Angriffe

Die Helden können auf halbem Weg Gerüchte aufschnappen, dass einige Bauern "einen Oger mit nur einem Auge auf der Stirn" gesehen haben wollen: einen Zyklopen.

Die Splitter

Als Siebenstreich die Dämonerikrone Borbarads zerschlug (s. *Rausch der Ewigkeit*), zersplitterte es in 9 Teile, dessen größter den Griff mit Parierstange und einen Teil der Fehlschärfe umfasst. Der Knauf ist als Sonne geformt, die Parierstange aus Löwinnen, deren Schwänze den Griff umschlingen und deren Hinterpranken auf einer flammenumzüngelten Balkenwaage ruhen. Die übrigen 8 Splitter sind die einstige Klinge: Goldsilbern, mal purpur, mal orange schimmernd, glimmt in ihrem Inneren ein schwärzlicher Schein. Sie sind gezackt und messerscharf, erfüllt von einer unterschwelligten Aura der Macht und des Göttlichen.

Cuanu bewahrt sie in einem verschlossenen, mit Samt ausgelegten Kasten aus polierter Steineiche auf, in das die Symbole des Zwölfkreises sowie verschiedene Bann- und Schutzzeichen geschnitzt wurden. Zudem wurde es in der Stadt des Lichts geweiht. Der Kasten ist in ein blaues Tuch eingeschlagen und befindet sich gut verstaut im persönlichen Gepäck Cuanus.

KURZSZENARIO

In der Gegend von Auen (südlich von Menzheim) kommt es zu einer ersten Begegnung mit dem Zyklopen, der unerwartet die Gruppe angreift, indem er Felsbrocken auf die Reisenden wirft (wobei **Ilana ni Scaith** schwer verletzt wird und im nächsten Weiler zurückgelassen werden muss). Danach zieht sich der Angreifer aber gleich wieder zurück.

Schnell stellt sich heraus, dass der Zyklop es besonders auf Cuanu abgesehen hat. Dabei versucht er keineswegs gezielt, jemanden zu töten — er schert sich nur nicht darum, wenn zufällig einer der Reisenden verletzt wird. Spielen Sie mit den Helden eine Serie von Überfällen durch, bei denen sie immer wieder vom Zyklopen bedrängt werden, der sich später zum Zweikampf stellt, sich aber zurück zieht, wenn er verwundet wird. Beachten Sie dabei, dass die Einäugigen zunächst recht rasch regenerieren können.

Beim ersten Gefecht stellt sich **Roric ui Lud** ihm tapfer entgegen und stirbt unter einem mächtigen Pailoshieb, nachdem er dem Zyklopen einige Wunden zufügen konnte, woraufhin sich dieser abermals in Sicherheit bringt. Während eines Erdstoßes, der während eines nachfolgenden Zyklopenangriffs kurzzeitig den Boden aufreißt, wird **Faraigh ni Dughan** von einer Spalte verschluckt.

Der König weiß sich zu wehren und wird den Kampf aktiv mit bestreiten, wenngleich seine Garde versucht, ihn im Hintergrund zu halten. Im Ernstfall könnte er sogar zum Retter eines bedrängten Helden werden.

Sollten die Helden allzu heftig leiden und sie weitere Hilfe gut gebrauchen können, können Sie optional **Wulf Harkon von Weißenstein** (siehe Anhang) hinzukommen lassen, was zudem im weiteren Verlauf zusätzliche Optionen eröffnet.

Verfolgungsjagd?

Wird den Spuren des Zyklopen gefolgt, so entdeckt man, dass dieser immer binnen kürzester Zeit 'wie vom Erdboden verschluckt' ist. Die große Schrittweite des Zyklopen und das für Pferde ungeeignete Gelände machen ihn nahezu uneinholbar. Entfernen sich die Helden zu weit von Cuanu, so mag es sein, dass gerade dann ein weiterer Angriff erfolgt, was den Helden klar machen sollte, dass sie in Zukunft besser in der Nähe Cuanus bleiben sollten.

Die Warnung

Kurz vor Donnerbach kommt es zum letzten Gefecht mit dem Zyklopen. Der Einäugige

weiß, dass dies seine letzte Chance ist, und kämpft bis zum Tod, um zu verhindern, dass die Splitter Donnerbach erreichen. Gestalten Sie den Kampf hart und spannend, sorgen Sie aber dafür, dass der Zyklop letztendlich unterliegt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das saß! Schwer getroffen taumelt der Koloss zwei Schritte zurück und bleibt dann noch einmal stehen. Blut strömt in breiten Bahnen aus seinen Wunden und trinkt den Erdboden. Die Erkenntnis des Versagens ist in seinem Auge zu lesen — und Verzweiflung, ja Kummer. Krachend fällt er auf die Knie, die Erde bebt bei diesem Aufschlag. Dann plötzlich spricht er zu euch, in einer tiefen, klirrenden Stimme, die an das Schmieden von Metall erinnert: "Nein ... es... darf nicht... salzloses Meer um Feuerberg ... Gefahr ... es ist nicht ... sicher... großer Schmied ... mich geschickt... nicht!" Dann wird sein Blick glasig und der Zyklop fällt vornüber, bleibt regungslos liegen. Kein Zweifel — er ist tot.

Cuanu wird vertrauenswürdigen Helden erklären, worum es geht. Wenn Sie denken, dass die Helden eine Überraschung vertragen können, könnte ein Angriff des Zyklopen das Gepäck treffen, die Kiste zerstören und die Splitter funkelnd durch die Luft wirbeln.

Trotz dieser Warnung wird Cuanu weiter nach Donnerbach reisen. Erstens ist er nicht von der Aussage des Zyklopen überzeugt, zweitens will er den Wunsch seiner Regentin erfüllen. Er wird aber die Helden bitten, ihn weiter zu begleiten (zumindest wenn sie sich bisher bewährt haben).

In DonnERBACH

Ein Empfang

Die Gruppe erreicht spät abends Donnerbach (siehe **Geheimnisse der Elfen, S. 56; Lexikon, S. 61**). Cuanu würde am liebsten sofort den Tempel aufsuchen, aber erschöpft und im Dunkeln den Pfad zu den Kavernen zu nehmen, ist lebensgefährlich. So wird über Nacht Quartier genommen. In der Frühe geht es sogleich über den glitschigen Steinpfad (*Körperbeherrschung* +3, um nicht auszugleiten) zum Pleiligtum hinter den Donnerfällen. Natürlich wird Cuanu mit den ihm gebührenden Ehren begrüßt, und auch die Helden werden als seine Begleiter (und möglicherweise auch ihres Rufes wegen) ehrerbietig behandelt.

Die Meisterin des Bundes und Fürst-Erzgeweihte **Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach** höchstselbst empfängt ihren königlichen Gast und dessen Geleit, nachdem diese Gelegenheit hatten, der Göttin zu huldigen.

Während eines Essens, zu dem auch die Helden geladen sind (bessere Kleidung bzw. polierte Rüstung wäre angemessen), berichtet Cuanu von den Splittern und den Angriffen des Zyklopen sowie dessen Warnung. Die Fürst-Erzgeweihte zeigt sich besorgt, ist aber zuversichtlich, dass die Splitter der Götterwaffe hier sicher seien. Kommt bei dieser Aussage das Gespräch auf das Eindringen der Orks in die Kavernen (der Raub der Waffe *Xarvlesh* selbst ist kaum bekannt, vgl. **AB 104**), verfinstert sich Aldares Gesicht kurz, sie erklärt dann aber entschieden, dass ein weiterer Raub unmöglich sei. Die ständigen Wachdienste wurden erhöht, und zudem werden die Splitter in einer Kaverne tief unter dem Fels zu liegen kommen, deren Lage nur wenigen bekannt und die mehrfach gesichert ist. Nur Rondra selbst, so die Fürst-Erzgeweihte, könne die Waffe jetzt noch verschwinden lassen.

Sogleich lässt sie die Splitter von ihrem Waffenmeister, Wolfhard Serratus von Greifenfurt, in eine der Kavernen unter dem Tempel bringen. Am Morgen soll ein Götinnendienst abgehalten werden, zu dem die Helden natürlich ebenfalls geladen sind.

Ein vorläufiger Ausklang

Versuchen Sie Ihren Spielern zu vermitteln, dass das Abenteuer gleich vorbei sein wird — bevor Sie zur nächsten Szene schreiten. Am besten vergeben Sie hier bereits **150 AP**, zudem eine spezielle Erfahrung aus/*Kriegskunst*, wenn der TaW noch unter 8 liegt. Es wäre auch möglich, an dieser Stelle den Spielabend zu beenden und das nächste Mal fortzufahren.

Erstens kommt es anders ...

Wenn die Helden — gegebenenfalls als Ehren Gäste — im Tempel übernachten, obwohl die Zellen nicht übermäßig bequem sind, dann werden sie nachts durch Tumult geweckt. Andernfalls erfahren sie Folgendes sehr früh am nächsten Morgen, wenn die Fürst-Erzgeweihte sie durch einen Novizen holen lässt: Wolfhard von Greifenfurt wurde in der zweiten Nachtstunde niedergeschlagen, als er noch einmal einen Rundgang durch die Kavernen machte. Er gibt an, eine innere Stimme habe ihm dazu geraten — sicherlich ein Zeichen der Göttin. Er gibt sich zerknirscht darüber, dass er dennoch versagt hat. Eine Überprüfung er-

Die Kavernen

Als die rondrianischen Flüchtlinge 343 BF den Ort des heutigen Donnerbach erreichten, entdeckten sie hinter den Wasserfällen von unbekannter Hand geschaffene, weiträumige Kavernen im Fels, die sich auf mehreren Ebenen bis tief unter die Erde erstrecken. Diese gelten nicht nur als äußerst gut zu verteidigen (der einzige bekannte Zugang führt über den glitschigen und nicht ungefährlichen Pilgerweg durch den Wasserfall), man munkelt auch von diversen geheimen Kammern, die — teilweise durch Fallen gesichert — Kirchenschätze und wichtige Kultgegenstände bergen. Manche Kavernen sollen heutzutage in Vergessenheit geraten sein. Hartnäckig hält sich das Gerücht, es gäbe einen geheimen Tunnel aus den Kavernen — gefunden hat ihn jedoch bis heute niemand.

KURZSZENARIO

Blutrote Pläne und göttliche Finten - Meisterinformationen

Der Diebstahl der Splitter ist - so unglaublich es sich anhört - schon länger geplant: Der **Aikar Brazoragh** hatte eine Vision, dass der Aufbewahrungsort der 'Götzenwaffe' Donnerbach sein würde, wenngleich ihm der genaue Zeitpunkt unklar war. Eigentlich hoffte er, die Splitter schon beim Raub Xarvleshs zu erbeuten, doch zu diesem Zeitpunkt weilten Siebenstreichs Überreste noch in Gareth. So hinterließ er den Schnittern über Mittelsmänner ein Ritual, um das überderische Metall neu zu formen: Sollte dies gelingen, könnte er die Waffe gegen die Menschen richten, und wenn nicht, so schafft es dennoch eine Ablenkung, um seine übrigen Pläne in die Tat umzusetzen.

Dass ein erneuter Raub Siebenstreichs gelingt, mag jedoch eine Finte Rondras sein, um die verderbte Stelle in ihrer Kirche herauszuschneiden. Die Fürst-Erzgeweihte deutet dies ebenso, spricht jedoch nur mit wenigen Eingeweihten darüber (z.B. mit Cuano oder berühmten Helden). Auch hier mögen zukünftige Zeiten mehr von Rondras Plänen enthüllen.

gibt, dass die Splitter gestohlen wurden. Wolfhardt wird im Laufe der Nacht (nach einem Gespräch mit anwesenden Helden) nicht mehr aufzufinden sein.

Die Wahrheit

In Wahrheit hat Wolfhardt zwei Priester der Blutigen Schnitter zu sich gerufen und ihnen die Splitter gegeben. Die Wunde an seinem Hinterkopf stammt von einem Totschläger. Nur ein erfahrener Heiler kann feststellen, dass die Wucht, mit der er geführt wurde, nicht ausreicht, um einen Mann seiner Statur niederzuschlagen. Wolfhardt ist ein begnadeter Lügner und Täuscher, so dass er nicht durchschaut werden sollte.

Wulf können Sie (so anwesend) zeitweise als falschen Verdächtigen präsentieren: Nachts wacht er von Alpträumen geplagt auf und macht einen Nachspaziergang. Daher ist er anfangs nicht zugegen. Er wird sich später jedoch dem Suchtrupp anschließen — und das nicht nur, um sich von den Verdächtigungen zu befreien.

Die Spuren der Tat

Die Fürst-Erzgeweihte lässt sofort den Tempel durchsuchen, um den Dieb zu fangen, sollte er sich noch darin versteckt halten. Es sollte den Helden obliegen, sich draußen umzusehen. König Cuano lässt sich um keinen Preis davon abhalten, selbst nachzuforschen. Er fühlt sich immer noch für die Splitter verantwortlich — die Helden sollten ihn als Leibwache begleiten oder als seine Spurensucher vorge-schickt werden.

- Am Tatort findet sich bei genauerem Suchen eine zerdrückte Kairanblüte. Kairan wächst bekanntlich nur am Rande des Neunaugensees. (Die beiden Diebe waren zuerst am See, um sich mit der Stelle vertraut zu machen, an dem das Boot gerufen werden kann, das sie auf die Insel bringt. Dabei hat sich eine Kairanblüte in den Sohlen festgetreten.)

- Ein alter Bettler, der draußen in der Nähe des Tempels übernachtet, hat kurz nach der fraglichen Zeit zwei Personen von den Donnerfällen kommen sehen. Aufgewacht ist er, weil sie sich leise gestritten haben und es sehr eilig hatten. Er kann eine ungefähre Beschreibung der beiden geben (siehe Anhang).

- Diese beiden sind zuletzt in der Herberge **7AWIalten Wetzstein** abgestiegen. In ihrem Zimmer kann man die Reste eines Pergaments entdecken, zudem mehrere Sagen über den Neunaugensee, die Insel in seiner Mitte und Sieben-

streich. Insbesondere finden sich auch ein paar Zeilen, dass die Waffe im Efferd 1021 BF in den feurigen Tiefen des Schlundes wiedererstand.

Auf dem Pergament findet sich ein alter Lied-vers:

*»Doch suchst du den Weg zur Insel im See,
zu Zauberturm und Feuersglut,
bleibt dir nur der Zauberpfad,
erbaut von altem Elfenblut.*

*Dort, wo einst der Kuss der Alten
dem Fluss des Wassers glich,
blasenur das Alicorn,*

besteige das Gefährts und sprich:

... «[Rest fehlt]

- Ein nächtlicher Fischer hat zwei Personen aus Donnerbach hinaus nach Osten gehen sehen. Für ihn ist es "ein Anbändeln mit Marbo, den verwunschenen Feuerberg in der Mitte des Sees anzusteuern". Er verrät außerdem, dass die Neunaugen in letzter Zeit wieder besonders wild seien.

- Suchen die Helden etwas länger außerhalb, wird der Auef **Joradien Käuzchenfeder** auf sie zutreten. Wenn sie zugeben, dass sie jemanden suchen, wird er ihnen mitteilen, dass heute Nacht zwei Rosenohren nach Osten aufgebrochen seien, die einen kleinen Beutel bei sich trugen, der "von Seltsamem erfüllt war". Kurz darauf hätten sich ihnen einige Reiter angeschlossen.

- In der Tat sind letzten Endes Spuren von neun Pferden zu finden, die den Weg entlang nach Osten führen.

Sabotage

Die Helden werden bald feststellen, dass jemand sie zu behindern versucht. So könnte der Bettler nach ihrem ersten Besuch getötet und grausam verstümmelt werden. Haben die Helden noch Pferde, wird diesen etwas ins Futter gemischt oder die Sattelgurte werden angeschnitten. Schlafgift im Proviant ist ebenso möglich wie das Auslegen falscher Spuren oder das Anzünden der Herberge. Hinter all dem steckt Wolfhardt, der ein weiteres Mitglied seines Zirkels beauftragt hat. Dieses kämpft im Zweifelsfalle bis zum Tode und ver-rät nichts.

Gerüchte, Sagen und Legenden

Folgendes können Sie den Helden auf Nachfrage Stück für Stück zugänglich machen:

- Niemand entfernt sich mit einem Boot weiter als auf Sichtweite vom Ufer. Die Neunau-

gen und die Stürme über dem See sind reale Gefahren — und man munkelt von weit düsteren Dingen, die allzu Wagemutige in die Tiefe ziehen.

- Inmitten des Sees liegt ein Vulkan, der immer zu Zeiten eines Umbruchs aktiv wird. Zuletzt hat man 1012 BF ein rotes Glühen über dem See beobachtet.

- Im See lebt die Fee Pandlaril, die Herrin vom See. Sie hat ihren Sitz auf einer Insel vor Trallop.

- Niemand kann den Helden etwas darüber sagen, wie man zu dem Feuerberg kommt — und jeder gibt zu verstehen, dass so etwas ein verrücktes Unterfangen sei.

- Es gibt allerlei Gerüchte darüber, dass die Orks sich wieder sammeln.

- Weitere Gerüchte, Sagen und geschichtliche Wahrheiten können Sie nach Ihren Wünschen einfließen lassen. Hilfreiche Quellen sind hierbei die Publikationen **Geheimnisse der Elfen**, **DSA-Lexikon** und **Das Herzogtum Weiden** sowie die (inoffizielle) Homepage mit der Adresse www.donnerbach.de.

DiE ZEIT DRÄnGf!

Haben die Helden keine Pferde (mehr), so können sie sich vom Tempel ein paar Tiere ausleihen. Die Spuren der Reiter führen zu einem kleinen Wäldchen am Seeufer, etwa 15 Meilen östlich von Donnerbach. Wenn die Helden dort ankommen, finden sie die Pferde zusammen mit einer einzelnen Wache vor. Wenn der Mann befragt werden kann, enthüllt er verächtlich, dass seine Kameraden mit Hilfe eines magischen Horns ein Boot gerufen haben, das sie sicher über den See bringt. Auf der Vulkaninsel soll Siebenstreich neu entstehen. Da seine Kameraden das Horn mitgenommen haben, ist er sich sicher, dass die Helden ihnen nicht folgen können.

Man kann aus ihm herauspressen, dass er zu den Schnittern gehört, und auch ein wenig über die Sekte erfahren, jedoch ist er erst seit kurzem dabei und weiß nicht, wer sie beauftragt hat, noch kennt er andere Mitglieder außer jenen, die zur Insel unterwegs sind.

Lein, Eingeweihter im Bund der Schnitter

86 Spann, braune, kurze, fettige Haare, braune Augen, 17 Jahre, kräftig, leichtes Zucken im linken Augenwinkel, zerschlossener Waffenrock, schwarze Lederhose, Reitstiefel; Ring (von den Schnittern); 1 Silber, 12 Heller, 8 Kreuzer

KURZSZENARIO

Schwert: INI 9+W6 AT 12 PA 11

TP 1W + 4DKN

LE32 AU33 KO14 RS2 WR 1

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Wuchtschlag

Vor-/Nachteile: Verpflichtungen (Schnitter), Aberglaube 8, Linkshänder, Schwer zu Verzaubern, Arroganz 6

AUF ZUR INSEL!

Die Fee

Die Schnitter haben einen Weg durch das Dickicht zum Ufer geschlagen. Halb im Wasser steht eine uralte, verwitterte, vermooste Steinstele, umgeben von erstaunlich viel Kairan. Weder von einem Horn noch von einem Boot ist etwas zu sehen. Helden mit der Gabe *Propheten* oder Ähnlichem haben aber das Gefühl, hier richtig zu sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dicht wogt der Nebel um euch herum, nass und klamm legt er sich auf eure Haut. Kaum kann man die Hand vor Augen sehen, und überall nehmen die Schwaden merkwürdige Formen an, die euch vage an ... genau, Gesichter erinnern. Da — war da nicht ein Plätschern, dicht bei euch? Hat sich dort nicht etwas bewegt, am Ufer? Vorsichtshalber greift ihr zu den Waffen, als sich die Schwaden teilen wie ein Vorhang. Halb im Wasser seht ihr eine wunderschöne Frau, deren langes silbernes Haar das Gesicht wie feinstes Gespinnst umgibt. Hell und klar sind ihre Augen, als sie nun mit sanfter Stimme zu euch spricht: "Fürchtet euch nicht, edle Recken. Ich bin die Fee Pandlaril — und ich habe euch bereits erwartet."

Vor den Helden steht die Fee **Pandlaril** (vgl. **AB 87**), Herrin und Hüterin des Sees. Wenn die Helden ihr sagen, dass sie einen Weg zur Insel im See suchen, wird die Fee grazil nicken: Sie kann ihnen helfen, im Ausgleich für einen Gefallen: Jeder, der zur Insel möchte, muss ihr schwören, dass er ihr einen Wunsch im Sinne Weidens schuldet, den sie zu gegebener Zeit einfordern wird. Und sollte die betreffende Person vorher sterben, so stehe jeweils der älteste Nachkomme jeder Generation in der Pflicht, so lange, bis die Schuld erfüllt sei.

So werden die Helden mit einer 'umgekehrten Wunschfee' konfrontiert. Beachten Sie bitte, dass ein Held, der diesen Schwur nicht leistet, nicht an Bord gehen kann — irgendetwas hindert ihn. Cuanu (und auch Wulf, sollte er dabei sein) wird das Versprechen abgeben. Ist der Schwur getan, übergibt Pandlaril der in ihren Augen würdigsten Person (im Zweifelsfall ist dies Cuanu) ein schimmerndes Ahorn, das Horn eines Einhorns: das Schwesterstück zu dem, das die Schnitter haben.

Hinüber!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum hat [Name] in das Horn geblasen, schwebt ein sanfter Ton über den See. Nicht laut und doch weit tragend, sanft wie das Plätschern des Meeres und kühl wie der Kuss des Windes. Einige Augenblicke geschieht nichts, doch dann könnt ihr ein sanftes, gelbes Licht entdecken, das sich über das Wasser nähert. Schon bald landet eine geschwungene Barke am Ufer, aus weißem Birkenholz gewachsen, über und über mit kunstvollen Rankenmustern verziert, die einen Kundigen an die Schrift der Elfen erinnern. Ihr seht weder Ruder noch Steuer, doch kaum habt ihr alle das Boot bestiegen und es wieder ins Wasser geschoben, wird es wieder von



je- nem sanften Glühen umgeben und setzt sich wie von Geisterhand geführt in Bewegung.

Das Boot bringt die Helden durch den Nebel, der sich dabei kein einziges Mal lichtet, zur Insel hin. Sorgen Sie für eine unheimliche Stimmung, indem Sie die geisterhaften Schemen erwähnen, die in wenigen Schritt Abstand am Boot vorbei durch den Nebel gleiten und hin und wieder nach der Barke zu greifen scheinen. Beschreiben Sie, wie der Nebel alle Geräusche dämpft und die Helden langsam jegliches Zeitgefühl verlieren (selbst jene mit dem gleichnamigen Vorteil). Doch im Boot sind die Helden in Sicherheit und landen schließlich wohlbehalten auf der Insel.

DAS FINALE

Ein harter Kampf

Einmal angekommen, muss alles sehr schnell gehen — die Schnitter (6 bis 12 Kämpfer, einschließlich Wolfhardt und der beiden Diebe, je nach Stärke der Gruppe) sind bereits auf dem Weg zur Spitze des Vulkans, um dort Siebenstreich neu erstehen zu lassen. Mut und Einfallsreichtum sind gefragt, um sie an ihrem Vorhaben zu hindern.

Dies ist die große Szene der Helden. Inszenieren Sie eine spannende Verfolgungsjagd zwischen Ruinen einer lang vergangenen Zivilisation am Hang eines aktiven Vulkans. Die Gegner sind skrupellose Kämpfer. Konfrontieren Sie die Streitenden mit tückischem Untergrund, Schuttlawinen, Pech, Schwefel und glühender Lava, lassen Sie sie nicht zur Ruhe kommen. Jedes Zögern könnte bedeuten, dass die Schnitter ihren Plan in die Tat umsetzen — und es wäre katastrophal, sollte Siebenstreich wirklich in die Hand der Kultisten fallen.

Damit die heilige Klinge neu entstehen kann, müssen die Splitter — nach Ansicht der Schnitter — als Abschluss eines längeren Rituals dem Feuer des Vulkans übergeben werden. Bestandteile dieses Rituals sind ein Blutopfer (zur Not wirft man eben einen Helden oder einen der eigenen Leute in den Schlot) sowie eine Anrufung in Form einer pervertierten Rondra-Liturgie, die Kundige erschreckend an ein Tairach-Ritual erinnern könnte. Tatsächlich wurde dem Kult diese Formel vor einer Weile zugespielt — warum und von wem, weiß niemand der Anwesenden.

Beobachten Sie die Taten der Helden während der Kämpfe genau und versuchen Sie herauszufinden, welche Helden besonders göttergefällig (nicht zwingend rundergefällig!) handeln. Wenn Sie wollen, können Sie auch ein oder zwei Kultisten in einem der Boote entkommen lassen. Wolfhardt leitet als Anführer der Kultisten das Ritual an und sollte den Helden einen harten Endkampf liefern. Seine Beschreibung mit Werten sowie die der beiden Diebe finden Sie im Anhang.

Die übrigen Schnitter

Schwert: INI 15+W6 AT 15 PA 13

TP1W+5 DKN

Raufen: INI 15+W6 AT13 PA 14

TP(A)1W6 DKH

Dolch: INI 15+W6 ATM PA 12

TP1W+1DKH

LE38 AU48 KO15 RS3 MR3

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Kampfflexe, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Sturmangriff, Wuchtschlag •

Besonderheiten: Ring mit grünen, runden Malachiten; teilweise *Blutrausch*

KURZSZENARIO

Der Bund der Splitter

Sind die Splitter geborgen, die Wunden versorgt und eventuell überlebende Sektierer ruhig gestellt, verkündet Cuanu den Bund der Splitter:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Schlacht ist geschlagen, Siebenstreich gerettet. Sorgsam besieht sich Cuanu ui Bennain die neun glänzenden Splitter der Götterwaffe. Es ist, als wäre er wie gewandelt. Die Last und die tiefe Trauer, die am Anfang eurer Reise auf ihm ruhten, sind einem Feuer gewichen, das den alten Mann mit neuer Kraft erfüllt. Seine Hand streicht sanft über Siebenstreichs geborstenes Heft, eher er sich zu euch umwendet. Die Stimme, mit der er nun spricht, schallt laut und kraftvoll: "Einst, als es auf Dere keinen würdigen Träger mehr gab, um diese heilige Waffe zu führen, wurde sie unter großen Opfern eingeschmolzen und in sieben Teile zerteilt, die einzeln versteckt wurden, auf dass niemand sich dieser Waffe vor ihrer Zeit bemächtigte. Diese Zeit war gekommen, vor gar nicht allzu langer Zeit, als die Zwölfe erneut einen Träger auserkoren, um sie gegen den verfluchten Dämonenmeister zu lenken. Sie hat ihre Aufgabe wohl erfüllt und ist zerborsten — denn wieder weilt kein würdiger Träger auf Dere, sie zu führen. Doch erneut versuchten verderbte Seelen, sie für ihre Zwecke zu missbrauchen. Die Pinte der Leuin hat uns diese Verderbten im Herzen ihrer Kirche erkennen lassen — diesmal. Erneut muss darum Siebenstreich vor den Augen der Menschen verborgen werden, bis sie im anbrechenden Zeitalter erneut gebraucht wird. Neun Splitter sind es — an neun verschiedenen Orten sollen sie verborgen werden."

Der König ergreift Siebenstreichs Heft und erhebt es über sein Haupt, schließt dann die Augen. Er senkt den Arm und wie von

selbst zuckt die Spitze des Griffstücks nach vorne. "Du sollst ein Träger sein und auch du ..."

Wenn Sie mit erfahrenen Helden spielen, können bis zu drei 'götterfürchtige' Helden der Gruppe Splitterträger werden. Suchen Sie Spieler und Charaktere aus, von denen Sie denken, dass sie dieser Aufgabe gewachsen sind.

Es sind keineswegs nur Krieger und Magier als Träger geeignet. Diese Szene wäre eine Möglichkeit, gerade den tief perainegläubigen Gärtner oder den stets nach Traviás Geboten lebenden Wirt Ihrer Runde hervorzuheben. Auch müssen es nicht zwingend drei Helden sein. Wenn es nur zwei in Ihrer Runde gibt, die diese Ehre verdienen — dann sei es so.

Haben Sie die Variante gewählt, in der unerfahrene Helden zufällig auf Cuanu stoßen, so streichen Sie den letzten Satz und ersetzen Sie ihn durch die Aufforderung, würdige Träger zu finden und hierher zu bringen. In diesem Fall müssen Sie auch den unten stehenden Text anpassen.

Wulf erhält, sofern anwesend, ebenfalls einen Splitter. Cuanu selbst behält das Griffstück Siebenstreichs. Für die anderen Splitter werden sich wohl beizeiten würdige Träger einfinden. "Ihr, die ihr auserkoren wurdet, seid euch der Ehre und vor allem der Pflicht eurer Aufgabe wohl bewusst. In diesen Zeiten ist es schwer, ein sicheres Versteck zu finden — und noch schwerer, es zu bewahren. Doch soll das Geheimnis um das Versteck nicht nach eurem Tode für immer verloren gehen. Seid angehalten, eine Herausforderung zu stellen, die dem Richtigen einst den Weg zum Versteck weisen wird — oder einen Nachfolger auszuwählen, der nach eurem Tod diese schwere Bürde tragen wird. Von nun an seid ihr Ritter im Bund der Bewahrer der Neun Splitter Siebenstreichs. Diese Insel soll unsere Runde sein."

Dann wendet er sich an die Helden, die keine Splitter zu tragen bekommen: "Euch ist ande-

res bestimmt. Doch bitte ich euch, sowohl Stillschweigen über das zu wahren, was ihr hier hörtet und saht, sowie euren Gefährten zu helfen, so gut ihr es vermögt — ohne letztendlich in das Geheimnis zu dringen, dessen Last sie alleine tragen müssen."

Er sieht einem jeden in die Augen und sein Blick ist so klar nie zuvor: "Sagt meiner Tochter, dass sie nun die Bürde der Krone alleine tragen muss. Mein neues Königreich ist nicht mehr von dieser Welt. Mögen die Zwölfe alle Zeit mit uns sein!"

AUSKLANG

Der Bund

Besteigen die Helden eines der beiden Boote, so wird es sie sicher zurück ans Ufer bringen. Cuanu bleiben zurück, bittet die Helden aber, noch einmal zurückzukehren, um Lebensmittel, Baumaterial etc. zur Insel zu schaffen. Eines der Alicorne soll in den Rondra-Tempel zu Donnerbach gebracht werden, so dass die Kirche zwar nicht direkt zum Hüter Siebenstreichs, aber zum Hüter des Weges zu Siebenstreich wird. Das zweite Horn verbleibt (vorerst) bei Cuanu. Jeder der Bewahrer Siebenstreichs soll mindestens einmal im Jahr, zum 1. Travia (dem Tag der Heimkehr), auf die Insel zurückkehren, um Cuanu Bericht zu erstatten und Rat abzuhalten.

In den kommenden Jahren wird sich keine der offiziellen Publikationen mit den Splintern in ihrer Gesamtheit beschäftigen, einzelne Stücke und Cuanu selbst könnten aber durchaus thematisiert werden.

Lohn der Mühlen

Für dieses Abenteuer erhalten die Helden insgesamt 363 AP, dazu je eine spezielle Erfahrung in *Sagen/Legenden* und *Götter/Kulte*. Sicherlich werden die Helden sich dem Bund in Zukunft *verpflichtet* fühlen.

ANHANG

König Cuanu ui Bennain (vgl. auch Geographica Aventurica, S. 227)

Wohl jeder Mittelreicher hat von Cuanu ui Bennain gehört. Doch wer ihn einst als kühlen Planer kannte, der sich hinter der hoch gewachsenen (1,87 Schritt) Erscheinung eines Kriegsmannes verbarg, wäre wohl enttäuscht. Die braunen Augen sind von tiefer Melancholie erfüllt, das einst schulterlange, dunkle, volle Haar ist heute kurz und grau. Während der Pilgerfahrt trägt er das obligatorische Mythralsmal im Gesicht.

Verweicht ist der einst meisterhafte Schwertkämpfer nicht, doch ist der vormals kühle Geist durch die Ereignisse der letzten Jahrzehnte gebrochen und in tiefes Brüten versunken. 957 BF geboren, sieht er sich selbst als Relikt einer vergangenen Zeit. Einst Gefährte Kaiser Hals, Raidri Conchobairs (der durch ein legendäres Würfelspiel, in dem Cuanu verlor, Winhall

Hindernisse

Hier ein paar Richtlinien für die Gefahren der Insel, die Sie im Spiel sowohl zum Vor- als auch zum Nachteil der Helden einsetzen können, um den Kampf zu steuern:

- *Glatter Boden*: PA+2; alle GE-Proben um +2 + BE erschwert
- *Scharfkantiger Boden*: maximal halbe GS, sonst W3 SP/KR; AT+1, PA+2; bei einem Sturz W6 bis 2W6+4 TP
- *Flüssiges Pech*: Wer hineintritt, benötigt eine gelungene KK- (+Zahl der KR im Loch) und eine GE-Probe, um sich zu befreien. Pro KR Kontakt W6 TP, pro 10 TP verliert das Schuwerknein Punkt RS. Wer hineinfällt, hat besser hilfreiche Freunde (W6+3 SP/KR, Selbstbefreiung so gut wie unmöglich, evtl. Erstickungsgefahr; nach der Befreiung GE—3, GS: 2).
- *Schwefel*: Schwefeldampfreizt die Schleimhäute (*Sinnenschärfe* erschwert, AT/PA/INI je—2) und ist giftig (W3 SP/KR beim Einatmen).
- *Lava*: Wer länger mit glühender Lava in Berührung kommt, ist so gut wie tot (mindestens 3W6 SP/KR), auf jeden Fall entstellt (Abzüge auf FF, GE, Absenken des Aussehens, Verkrüppelungen), wenn nicht magisch oder wundersam geheilt.
- *Geysir/Dampffontäne*: Eine gelungene Probe auf *Gefahreninstin'*J(t oder IN+5 hilft, einen gleich ausbrechenden Geysir zu erkennen. Wer länger Zeit hat, kann natürlich auch mittels Rechnen (oder Zeitgefühl) eine Regelmäßigkeit erkennen. Wer von dem heißen Wasserstrahl getroffen wird, wird bei lebendigem Leibe gekocht (3W6 bis 12W6 SP Abzüge auf FF, GE; GS, AT; PA evtl. Abstufung des Aussehens) und zur Seite geschleudert.

KURZSZENARIO

wieder zurückerhielt, das einst dessen Vorfahr in einem ebensolchen Spiel an die Bennains verlor), der Amazonenkönigin Ypolitta und Waldemars des Bären, hat er sie alle überlebt. In seinen stillen Stunden fragt er sich, wieso er nicht fallen konnte, sei es auf den Silkwiesen oder auf den Vallusanischen Weiden — und ob Rondra ihm wohl die Schande aufbürdet, im Bett zu sterben.

Versuchen Sie diesen Aspekt am Anfang der Reise ein wenig herauszuarbeiten. Der König wird sich weder schonen noch vor einer Gefahr zurückschrecken, sich aber auch nicht kopflos ins Ungewisse stürzen, will er doch die ihm übertragene Aufgabe erfüllen. Er hat vor, in Donnerbach seinen alten Freunden die letzte Ehre zu erweisen. Dass er dabei die Siebenstreichsplitter trägt, ist nur die Krönung dessen — der Abschluss der Aufgabe, den die anderen nicht mehr erleben können.

Es mag überraschen, dass Emer ausgerechnet ihm die Aufgabe anvertraut hat, die Splitter nach Donnerbach zu bringen. Doch sie hat ihre Gründe: Die Konflikte an den verschiedenen Fronten lassen Personal knapp und Vertrauen ein rares Gut werden. Manch einer, den sie noch vor Kurzem ebenso in Betracht gezogen hätte, wurde woanders dringender gebraucht. Dabei benötigt sie für diese Aufgabe eine Person, die einen guten Vorwand für die Reise hat, ohne dass der eigentliche Grund sogleich offensichtlich wird. Und gerade in Alberrnia kennt man das Sprichwort "Blut ist dicker als Wasser" — wem sonst sollte sie vertrauen können, wenn nicht ihrem eigenen Vater⁵. Auch mag die Reichsbehüterin das Leid ihres Vaters gespürt haben und versuchte, ihn aus seiner Eethargie zu reißen, indem sie ihm eine Autgabe gab.

Cuanus melancholisch-tragische Grundhaltung wird sich im Laufe des Abenteuers wandeln. Wenn die Splitter gestohlen werden, erwartet sein Tatendrang. Er ahnt, dass dies vielleicht die Aufgabe ist, für die ihn die Göttin all die Jahre 'aufgespart' hat, sein Teil der Geschichte, den es noch zu erfüllen gilt.

Diese Ahnung wird auf der Insel im Neunaugeensee zur Gewissheit. Solange die Splitter an ein und demselben Ort sind, besteht Gefahr. Siebenstreich muss wieder den Händen der Menschen entzogen werden, bis die Götter erneut einen würdigen Träger auswählen. Da die neue Generation im anbrechenden Zeitalter mit neuen Problemen zu kämpfen hat, nimmt er, als letzter der 'alten Helden', die Aufgabe an, das Relikt seines Zeitalters für das anbrechende zu bewahren und zu schützen. Die Helden sollten am Ende den Eindruck eines 'neuen alten' Cuanus haben: nicht mehr gebrochen, sondern wieder kühl und überlegen; alt zwar, doch von neuem Feuer erfüllt, das vieles möglich macht. Er ist der klassische sagenhafte König, der im Hintergrund 'schläft', um das zu tun, was nötig ist.

Die Alberrnier weiß er bei seiner Tochter Invher in guten Händen, so dass dieser Teil seines

Lebens für ihn abgeschlossen ist und er sich voller Eifer dem 'Bund der Bewahrer der Neun Splitter Siebenstreichs' widmet.

Ci/Anvs GELEIT

Ritter Roric ui Lud: stolzes Auftreten, 30, groß, kräftig, langes rotblondes Haar, das im Nacken zu einem Knoten gebunden ist, blonder Vollbart, tiefe Stimme; Kettenhemd, Schild und Schwert. Vollständige Rüstung und Lanze transportiert er auf einem Packpferd, er ist einer von wenigen privilegierten Rittern und als Einziger für diese ehrenhafte Aufgabe auserkoren; er möchte sich in einem Kampfbewiesen.

Sergeantin Faraigh ni Dughan: um die 40, erfahren, grobes Gesicht, stämmig, die roten Haare zu vielen dünnen Zöpfen geflochten.

Sergeantin Ilana ni Scaith: hager, kurzes braunes Haar, eine Narbe spaltet rechte Braue. Beide tragen eine Barbuta als Helm, mittellange Kettenhemden, eine leichte Brigantine und bemalte Langschilde. Sie wissen, dass die Anwesenheit des Ritters Roric in erster Linie der Erfüllung des Protokolls dient, und sehen sich selbst als eigentliche Leibwache.

WEITERE SPLITTERTRÄGER

Wulf Harkon von Weissenstein

Weidener Krieger, 9,4 Spann, Mitte 20, braune Augen, schulterlange, dunkelblonde Haare, Stoppelbart, kantige Gesichtszüge, jähzornig, geradlinig, schweigsam, nennt meist nur seinen Vornamen, Schlachten-trauma, Albträume, unglücklich in eine Amazone verliebt, 2 Streitäxte, Wurfbeile, Krötenhaut, Lederzeug; optional im Abenteuer, sollte dann aber überleben.

Raxia vom Schwarzen Fluss

Zierlich-drahtige Rabenhexe schwer schätzbaren Alters (zwischen 20 und 40), ungezähmtes, halblanges schwarzes Haar, braune Augen, 8,25 Spann, Tochter der finsternen Hexe Yolana von den Rotwassern, hat sich von den Dämonen abgewandt und bekämpft deren Machenschaften, Kennerin schwarzer Magie, bewohnt eine von Luze-lins Grotten, Hellseherin. *{Quellen: Her-zogtum Weiden, S. 66; Geographia Aven-turica, S. 236}*

Golambes von Gareth-Streitzig

Abenteurerlustiger Halbelf mit kaum ausgebildeten magischen Fähigkeiten, entfernter Verwandter der kaiserlichen Familie, ehemals Landgraf der Trollzacken, ehemaliger darpatischer Marschall. *{Quellen: Lexikon, S. 105, Des Elfenkönigs Zauber-macht}*

Weitere Träger werden von der Redaktion nicht festgelegt.

Der Zyklus

Kra'tar'lar ist ein recht junger Zyklus und doch ein Gesandter Ingerimms. Er reiste über unterirdische Feuerwege in die Schwarze Sichel, um zu verhindern, dass die Götterwaffe in falsche Hände gelangt, doch ist er ob der göttlichen Eingebung verwirrt und versteht seinen Auftrag nicht richtig. Zudem vertraut der Zyklus keinem der kleinen 'Wimmler' und versucht deswegen, selbst in den Besitz der Splitter zu kommen, um sie zu schützen. Unge-stüm und vom sengenden Feuer der Jugend erfüllt, wird der frisch einem Feuerberg ent-stiegene Zyklus immer verzweifelter und rasender, je näher die Splitter Donnerbach kommen. Mit Cuanu redet er schon deshalb nicht, weil er sich nicht sicher ist, ob nicht die Gruppe selbst die Gefahr ist. Erst als er sein Versagen erkennt, stößt er die Warnung aus, in der verzweifelten Hoffnung, sie nicht den Falschen zukommen zu lassen.

Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: grün

Größe: 4,78 Schritt

MU35 FF15KL6GE16IN13KO28CH10KK40

Pailos: INI13+W6 AT 15 PA 12 TP 7W+8 DK SP

Faust: INI13+W6 AT 15 PA 12 TP 3W+4 DKHN

LE55 AU75 RS 1 MR 12 GS 10

Sonderfertigkeiten: Befreiungsschlag, Gerade, Hammerschlag, Niederwerfen, Schmetterschlag, Wuchtschlag

Vor-/Nachteile: Begabung (Grobschmied), Feuermunität*, Natürlicher Rüstungsschutz (1), Einäugig, Jähzorn 8, Eisern, Zäher Hund, Verpflichtungen (ING), Regeneration**

Besonderheiten:

Großer Gegner (vgl. ZBA S.11)

*) schützt vollständig vor (elementarem) Flammen- und Hitzeschaden, also zum Beispiel auch vor einem IGNIFAXIUS.

**) Bedingt durch seinen göttlichen Auftrag wurde Kra'tar'lar mit der vorübergehenden Gabe der Regeneration ausgestattet. Diese ist anfangs recht stark (2W6 LeP/SR), schwächt sich aber immer mehr ab, je länger er nicht in den Flammen eines Vulkans baden kann. Dies dient spieltechnisch vor allem dazu, den Zyklopen nicht gleich zu Heldenschwert-futter werden, ihn aber gegen Ende doch besiegbar sein zu lassen.

Die (Blutigen) Schnitter

(auch: Gemeinschaft vom Ewigen Blute)

Diese ketzerische Rondra-Sekte geht auf Ulfried von Kvillsfurt zurück, einen unter Löwinenbann gefallenen Ritter der Göttin. Dieser glaubte, einen rontraheiligen Ort entdeckt zu haben, als er 930 BF einen Tairachaltar in Weiden fand. Heute schließen sich vor allem einfache Leute dem Männerbund an, die in dessen Hierarchie schnell nach oben steigen können. In letzter Zeit erhalten die Schnitterzirkel verstärkt Zulauf: Sie glauben, der Göttin durch Blutopfer und Grausamkeit gefällig sein zu können und so eine bessere Zukunft zu

KURZSZENARIO

schaffen — doch eigentlich handelt es sich nur um eine andere Form des orkischen Tairach-Kults.

Alle Schnitter tragen breite Kupferringe mit einem Wellenmuster auf der Außenseite, das an den Walknoten erinnert, und dem Motto "Est bibendum sanguinem!" (bosp: "Es gilt, Blut zu trinken!") auf der Innenseite. Je nach Rang wird der Ring von einem rundgeschliffenen Stein geziert: keinen für die Eingeweihten, ein grüner Malachit für die Priester, grauer Glimmer für die Hohepriester, schwarzer Onyx für die Komture (Metropoliten), roter Topas für den Schwertvater (Patriarch). Häufig werden auch schwarze Wäppenröcke mit einer leuchtend roten Scheibe getragen. (*Quellen*: GKM 96, Die Rache des Schwarzen Marshalls aus AB 109)

Wolfhardt Serratus von Greifenfurt, Waffenmeister zu Donnerbach

Um die 40, knapp 9 Spann, braune Haare, grüne Augen, aus dem alten Weidener Edlengeschlecht der Pechsteins, Komtur und Spion der Blutigen Schnitter (weswegen er seinen Ring nicht trägt), bis heute unerkannt, genießt das Vertrauen aller Geweihten im Donnerbacher Tempel, will Siebenstreich neu schmieden, um es gegen 'Ungläubige' einzusetzen.

Rondrakamm: INI15+W6 AT 17 PA 17
TP2W+3 DKNS
Raufen: INM5+W6 AT 14 PA 14
TP(A)1W6+1 DKH
LE 45 AU 41 KO 16 RS 4 MR 5

Vorteile: Eisern, Balance, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Jähzorn 6, Blutdurst 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I (11), Befreiungsschlag, Bornländisch, Finte, Gegenhalten, Kampreflexe, Klingenschlag, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Windmühle, Wuchtschlag

Die beiden Diebe

Travin

7,8 Spann, braune Augen, schwarze kurze Haare, Narbe auf der linken Wange, unter-

LiebeLeser, liebe DSA-Spieler, wenn auch das aventurische Jahr des Feuerssoeben erst begonnen hat, neigt sich ein bedeutsames irdisches Jahr dem Ende zu: das Jahr, in dem Das Schwarze Auge sein 20 jähriges Bestehen feiern durfte.

Wir bedangen uns auch auf diesem Wege nochmal bei unseren treuesten Spielern für das in uns gesetzte Vertrauen und hoffen, es auch in den nächsten 20 Jahren nicht zu enttäuschen.

Die Redaktion des Aventurischen Boten wünscht — auch im Namen der DSA-Redaktion — allen Spielern und Boten-Lesern ein frohes und gesundes Weihnachtsfest und einen guten Rutsch ins Jahr 2005.

setzt, teigiges Gesicht, Krieger, Ring mit Malachit

Zwei Schwerter: INI11+W6 AT 15 PA 14

TP1W+5 DKN

LE 36 AU 35 K014 RS 4 MR 2

Vor-/Nachteile: Jähzorn 7, Blutrausch, Eisern

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Beidhändiger Kampf I, Defensiver Kampfstil, Doppelanriff, Finte, Klingenschlag, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag,

Xerber

8,5 Spann, Glatze, graue wässrige Augen, scharfe Gesichtszüge, Ring mit Malachit

Byakka: INI14+W6 AT 16 PA 12

TP1W+6 DKNS

LE 35 AU 37 K015 RS 3 MR 1

Vor-/Nachteile: Grausamkeit 7, Arkanophobie 6, Schwer zu Verzaubern

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Hammer Schlag, Kampreflexe, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Schildspalter, Wuchtschlag,

Die Vulkaninsel — Ceilan

Die kleine, von dichtem Nebel verhangene Felsinsel in der Mitte des Neunaugensees ist kaum 3 Rechtheilen groß, annähernd rund und besteht größtenteils aus dunklem Vulkangestein (Basalt, Granit), auch wenn am Fuße des mächtigen, zentralen Vulkans ein wenig Vegetation auf einem Streifen fruchtbaren Bodens gewachsen ist (Gras, Büsche, keine Bäume). Im Norden hegt eine kleine künstliche Bucht. Es sieht so aus, als habe jemand den Stein geformt, um eine Anlegestelle für drei Boote zu schaffen. Es gibt mehrere Zeugnisse einer früheren Besiedlung: eine Hand voll zierliche, verspielte Häuser, ganz aus Stein gewachsen und durch Vulkanausbrüche fast vollständig verwüstet, die Reste eines Torbogens etc. Einstmals wand sich ein bequemer Pfad um den Feuerberg bis zum Schlund, doch die Zeit und unzählige Lavaströme sorgten dafür, dass der Weg zu einer mühsamen, gefährlichen Kletterpartie wurde. Auf der Westseite der Insel steht ein filigraner Dom aus erstarrter Lava: eine perfekte Kuppel, die an allen vier Himmelsrichtungen eine Öffnung aufweist. Oben, genau in der Mitte der Kuppel, befindet sich ebenfalls eine Öffnung, durch die nachts die Sterne funkeln und sich auf der glatten Oberfläche eines unregelmäßigen 'Tisches' spiegeln, zu dem die Lava dort erstarrt ist.

Man sagt, im Schlund des Berges, dort, wo die

Feuer tanzen, befände sich der Eingang zur sagenhaften Elfenstadt Mandalya — doch wer könnte schon hinabsteigen, um ihn zu suchen?

Wie es weiterseh

Wenn die Helden dieses Abenteuer erfolgreich bestanden haben, sind sie Träger eines der größten Geheimnisse des neuen Zeitalters — und vermutlich teilweise Mitglieder im Bunde einer neuen Ära. Dieser wird mit der Zeit auf neun Träger anwachsen, so dass neben Cuanu und den erwähnten Helden auch **Raxia vom Schwarzen Fluss**, **Golambes von Gareth-Streitig** und **Wulf Harkon von Weißenstein** zu ihnen zählen. Eine wichtige Rolle kommt auch dem Rondra-Tempel Donnerbachs zu, der ein Zauberhorn und somit den Zugang nach Ceilan hütet und 'offiziell' als Verwahrsplatz Siebenstreichs gilt.

In den folgenden Monaten wird jeder Träger ein Versteck für seinen Splitter suchen (Cuanu wird als einziger auf der Insel bleiben und seinen Teil dort verstecken) und bis kurz vor seinem Tode darüber schweigen. Das sollten auch die Helden tun. Hier bieten sich Ihnen als Spielleiter Möglichkeiten, die Helden in entlegenste Winkel und an die magischsten Orte zu locken. Weihen die Träger sich dabei untereinander ein? Erfahren die anderen Helden von dem Versteck? Wie wird es gesichert? Gibt es vielleicht ein Rätsel, damit im Falle des vorzeitigen Ablebens eines Trägers der Splitter nicht wieder verloren ist? Ist der betroffene Held noch vorsichtiger, was sein Leben angeht? Begibt er sich frühzeitig auf die Suche nach einem würdigen Nachfolger? Kehrt er — wie von Cuanu gewünscht — hin und wieder zur Insel zurück? Sie sehen, dieses Abenteuer kann auch das spätere Leben Ihrer Helden nachhaltig beeinflussen.

Für die Albemier ist das Verschwinden Cuanus ein Schock, vor allem nach den zeitgleich eintreffenden Berichten aus Gareth. Für viele ist der letzte Heldenkönig dahingegangen. Doch da niemand etwas Genaueres weiß, kursieren schon bald Gerüchte, Cuanu wäre entrickt worden, um am Tag des Sieges sein Volk in die Schlacht zu führen. Manche wollen seine Schlafstatt auf einer dem Delta des Großen Flusses vorgelagerten, nebelverhangenen Insel ausgemacht haben. Königin Invher wird diesen Gerüchten nicht widersprechen, auch nachdem sie (Monate später) durch einen Boten, oder auch durch die Helden, Nachricht von ihrem Vater bekommen hat.

Anzeige



Düstere Balladen, Heldenepen und Trinklieder...

Amber & Gefährten: »Bardensang«

Erhältlich im Fachhandel, unter

www.bardensang.de

oder bei **WWW.f-shop.de**

KURZSZENARIO

SUB ROSA DICTUM



Ein Szenariovorschlag am Rande des Untergangs für 3 bis 6 *erfahrene* Helden

von Frank Wilco Bartels

mit Dank an Daniel Georghi und Sebastian Prante

IM ZEICHEN DER ROSE

Alles, was im Zeichen der Rose gesagt wird (bosp.: *sub rosa dictum*), unter dem Siegel der Verschwiegenheit, muss geheim bleiben: "Was wir hier kosen, bleibt unter den Rosen."

Verbindet man jeweils die Spitzen der übernächsten Kelchblätter einer Heckenrose miteinander, erhält man das schützende Pentagramm. Deshalb wurde die Rose, die so sorgsam ihr Knospen-Heiligtum vor der Außenwelt abschließt, zum Symbol des Geheimnisvollen und Verschwiegenen.

Im Land der Ersten Sonne erzählt man sich folgende Legende, die wohl aus den Tagen der güldenländischen Einwanderung stammt: Als Phex, der Herr der Nacht, einen großen Raubzug plante, sandte er Rosen, die er gerade gepflückt hatte, an die Herrin der Morgenröte, die ewigjunge Tsa, und an die Göttin der Abendröte, die liebliche Rahja, um sich ihres Stillschweigens zu versichern. Während Tsa ihn schalt, weil er das Leben der Blumen aus Eigennutz und Berechnung beendet hatte, nahm Rahja die Gabe an: Sie steckte sich eine Rosenblüte ins Haar und wurde die Komplizin des Diebesgottes (und es heißt, dass sie phexgefällige neun Monde später den ungestümen Aves gebar).

Die alten Bosparaner, die die Kunst der Rosenzucht von den Tulamiden übernahmen, hängten bei Zusammenkünften eine Rose an die Decke und erinnerten damit die Anwesenden an die Pflicht der Verschwiegenheit. In vielen Städten des Horasreiches ist es heute noch Brauch, ein Schwert auf einen mit Rosen übersäten Tisch zu legen, wenn der Rat zur Wahl des Bürgermeisters zusammenkommt. (Auch in Südaventurien hat sich diese Sitte erhalten, doch wird statt der Rosen meist Lotos verwendet, um Boron als Herrn des Schweigens zu ehren.)

DAS ABENTEUER

Gegenstand des Kurzszenarios ist eine Überlandreise aus dem Horasreich nach Aranien, bei der ein wichtiges Geschenk überbracht werden soll. Die Route führt mit Absicht durch das zerfallende Mittelreich: Die Ereignisse, die an anderer Stelle in diesem *Aventurischen Botten* geschildert werden, bilden den Hintergrund, vordem sich die Handlung entspannt, und sollen die Stimmung prägen. Das Abenteuer eignet sich daher für Helden, die noch nicht über phantastische Mittel zur Reisezeitverkürzung (Luftdschinne, Fliegender Teppich) verfügen,

DER HINTERGRUND

Als Fürstin Sybia von Aranien ihr Land im Jahre 995 in die Unabhängigkeit führen wollte,

war sie umsichtig darauf bedacht, Verbündete zu gewinnen. Der alte König Tolman von Vinsalt, beileibe kein Freund des Mittelreiches, sandte ihr die beste Unterhändlerin, die ihm zur Verfügung stand: seine eigene Tochter, die Kronprinzessin Amene. Die beiden nahezu gleichaltrigen Frauen entdeckten eine Reihe von Gemeinsamkeiten: Mit rascher Auffassungsgabe und kühlem Verstand gesegnet, gönnten sich beide kaum Muße, nicht einmal für eigene Vorlieben wie die Jagd oder ein Familienleben. Alles musste hinter den Interessen des Staates zurückstehen. Über den harten Verhandlungen wuchs der gegenseitige Respekt. Schließlich garantierte Vinsalt Beistand für den Fall, dass das Mittelreich seiner abtrünnigen Provinz Aranien den Krieg erklärte. Die Drohung genügte, um den Frieden zu sichern.

Ein Jahr später (996) bestieg Amene den Adlerthron zu Vinsalt, und die Frauen sahen sich nie wieder. Als Flerrscherinnen am Rande des —seinerzeit— übermächtigen Mittelreichs blieben sie allerdings über eine stetige Korrespondenz verbunden. Die diplomatischen Beziehungen waren lange Jahre von Herzlichkeit geprägt, doch die Rückkehr Borbarads änderte alles: Mit einem Schlag geriet Aranien in Nöte, die kein Pendant im Westen kannten, und musste sich neu orientieren. Borbarads Schergen schufen neue Grenzen, ein Drittel des Landes fiel als Moghulat Oron an die Verräterin Dimiona. Im Süden wuchs zudem die Bedrohung durch Sultan Hasrabal von Gori-en, während die Blutige See die Schifffahrt zum Niedergang brachte. Aranien war daraufhin so sehr mit sich selbst beschäftigt, dass es kaum noch einen Gedanken an das ferne Vinsalt verschwendete.

Eine Gabe, gleichermaßen ein Ehrbeweis wie eine Erinnerung an alte Zeiten, soll nun die wechselseitigen Beziehungen wieder neu beleben.

DER AUFTRAG

Wir sehen drei verschiedene Möglichkeiten, wie die Felder in die Abenteuerhandlung verstrickt werden können:

- Helden, die sich in der Vergangenheit bereits um das Horasreich verdient gemacht haben (z.B. durch die Aarenstein-Kampagne oder das Szenario *Eine Studie in Verräterei* im AB 67) und für ihre Diskretion bekannt sind, können direkt vom Kaiserhof beauftragt werden, das Geschenk zu überbringen. Gestalten Sie ein Gespräch mit *Rondnä Kolemaistos*, der Privatsekretärin Ihrer Floraskaiserlichen Majestät, oder (falls ein Mitglied der Gruppe den Siegelring des Staatsministers aus *Unter dem Adlerbanner* trägt) eine kurze Audienz bei Amene-Horas selbst. Pferde, Packtiere oder eine Kutsche sowie Reisemittel (25 Dukaten pro Per-

son, das Doppelte bei Helden mit SO 12+) werden bei Bedarf von der Krone gestellt.

- Denkbar ist auch, dass der Kaiserhof die Gabe einem respektablen Mitglied der Rahja-Kirche anvertraut (z.B. einem Geweihten, der nach dem *Fest der Freuden* in Belhanka in seine aranische Heimat zurückreist). Helden, die der Gemeinschaft der Freude verbunden sind (z.B. seit den Geschehnissen um *Das Levthansband*), können als Schutz und Begleitung angeworben werden — eine Paraderolle für Rahjakavaliere, (magische) Leibwächter, Unterhalter und gesellschaftstaugliche Kämpen (und wenn sich in Ihrer Runde ein Geweihter der Rahja befindet: um so besser).

- Alternativ können die Helden bereits im Mittelreich auf die beiden Rahja-Geweihten *Dscheriday Zorgahan* (Mitte 20, Typheißblütiger tulamidischer Verführer) und *Yppolita Scandella* (Anfang 50, stämmiger, trinkfester Winderprediger aus dem Sikramtal) stoßen und diese aus einer Notlage retten (siehe **Achsbruch oder Überfall**). Die ungleichen Weggefährten werden die Helden bitten, sie und den ihnen anvertrauten Schatz sicher nach Zorgan zu geleiten, nachdem die eigentlich zu ihrem Schutz angeworbenen Söldlinge im Kampf gegen Räuber schwer verwundet wurden / angesichts der Gerüchte aus Gareth das Weite gesucht haben / versucht haben, sie zu bestehlen. Dieser Einstieg eignet sich für aufrechte Recken jeder Art, sofern sie dem Florasreich nicht ausdrücklich feindlich gegenüberstehen.

Sie können auch alle genannten Motivationen benutzen und so im Verlaufe des Abenteuers nach und nach eine bunt gemischte Reisegruppe zusammenführen (siehe auch *Begegnungen*).

DIE TRUHE

Das Geschenk befindet sich in einer kleinen Reisetruhe aus prachtvoll beschmitztem Palisander. Diese ist verschlossen und soll der Mondsilbersultana Sybia von Zorgan in diesem Zustand persönlich übergeben werden. Das recht komplexe Schloss aus *Meister Zechins Feinmechanischer Manufaktur* (Probe *Schlösser Knacken* +10) ist zusätzlich mit einem CIAUDIBUS (10 ZiP*, 15 AsP) belegt, der auch ein Aufbrechen der Kiste erschwert. Das Behältnis ist damit eigentlich nur noch mit dem passenden Schlüssel zu öffnen (Probe *Schlösser Knacken* insgesamt +60). Den Helden wird eingeschärft, Truhe und Schlüssel deutlich voneinander getrennt aufzubewahren. Ein Begleitschreiben existiert nicht, und die Truhe selbst weist weder Zeichen des Horasreiches noch des Kaiserhauses auf: Sie ist nicht besonders schwer, so als enthielte sie vorwiegend Schriftrollen oder in Stoff eingeschlagene Glasgefäße (es klimpert oder klappert nicht

KURZSZENARIO

darin). Nur eine scharfe magische Analyse ermöglicht es zu erkennen, dass im Inneren ein weiterer Zauber wirkt: Etwas wird dort UNBERÜHRT VON SATINAV gehalten. Vielleicht alte Pergamente, seltene Alchymika oder die blutige Zunge eines gefangenen Verräters? Die Transportkiste ist natürlich das klassische *McGuffin* in Hitchcock-Manier: das Objekt der Begierde, das vor dem Zugriff gegnerischer Parteien geschützt werden muss und erst am Ende des Abenteurers sein Geheimnis preisgeben soll.

DIE GEGNER

Der Geheimtransport hat den Argwohn der Gesandten Al'Anfas erweckt, die (nicht ganz zu Unrecht) befürchten, das Manöver könnte der Aufrechterhaltung oder Verstärkung des aranischen Handelsembargos gegen die Schwarze Perle dienen (siehe AB 108, S. 26 f.). Eine Gruppe alanfanischer Agenten wird darum auf die Helden und ihre wertvolle Fracht angesetzt:

- *'Donna' Jesabelya K'Hesthofer*, die Anführerin der Gruppe, eine versierte Intrigantin (31, gut aussehend, eitel, erfolgsgewohnt; Profession: Höfling; Höhenangst 8)
- *Marboso Diamantez* (36, hager, buschige Augenbrauen), Absolvent der Thaumaturgischen Fakultät der Universität von Al'Anfa (Leibmagierzweig; Merkmale *Hellsicht*, *Schaden*), zu seinem Leidwesen rettungslos in Donna Jesabelya verliebt
- *Aldobrando de Torres*, ein Vinsalter Streuner (23, lange blonde Haare, gerissen)
- *InniëDrost*, eine Söldnerin aus Kuslik (29, fehlendes linkes Ohr, kämpft mit Kusliker Säbel und Buckler)
- und bei Bedarf noch Iriniës Kollegen *Alni^A von Aldyra* (desertierter Armbrustier) und *(7/7/-sella) Yaquirtaler* (AlmadanerIn! mit Anderthalbhänder); unterwegs können die Al'Anfaner immer wieder 'Hilfskräfte' anwerben und Verluste ausgleichen, wenn Sie dies für angebracht halten.

Passen Sie die Anzahl, Fähigkeiten, Geldmittel und Vorkenntnisse der Agenten der Erfahrung Ihrer Helden an und entscheiden Sie demgemäß, ob Diamantez noch ein Zweitstudium in Fasar absolviert hat oder die Al'Anfaner zu Anfang den Adressaten der Lieferung bereits kennen. Die Agenten folgen den Helden, können sie aber auch überholen oder umgehen (während diese z.B. von einem arrangierten Achsbruch aufgehalten werden), um eine Reisetappe weiter auf sie zu warten. Ihre Vorgehensweise gliedert sich in drei Stufen:

- *Information*: Zunächst werden die Al'Anfaner versuchen herauszubekommen, was die Helden wissen (Ziel der Reise, Wegstrecke, Art des Geschenks, Aufbewahrungsort der Gegenstände). Dazu bietet sich der unverfängliche Plausch mit einem gutmütigen (oder einem amourösen Abenteuer nicht abgeneigten) Spieler-Helden an, aber auch das Ausfragen etwaiger Leibdiener und Kontakte der Helden.
- *Subversion*: Mit einem Komplizen geht alles leichter. Vom Einschleichen mit Hilfe einer

Tarnidentität über den Versuch, einen Helden von der alanfanischen Sache zu überzeugen, bis hin zur offenen Erpressung kann alles versucht werden, um die Heldengruppe zu infiltrieren.

- *Sabotage*: Erst wenn sie hinreichend Bescheid zu wissen glauben, werden die Al'Anfaner zuschlagen. Ein Einbruch in die Unterkunft der Helden bei Nacht oder ein geschickter Diebstahl im Gedränge sind Mittel erster Wahl. Scheitert dies, ist Gewalt eine adäquate Lösung. Dem offenen Scharmützel ist jedoch ein wohl überlegter heimtückischer Angriff immer noch vorzuziehen, zumindest solange sich die Gruppe noch im Einzugsbereich von Recht und Ordnung aufhält (d.h. Almada).

- Interessant ist es, wenn die Al'Anfaner nur die Truhe erbeuten (und sie erst einmal untersuchen), während die Helden den Schlüssel noch retten können. Oder aber der umgekehrte Fall, bei dem (angespannte und letztlich zum Scheitern verurteilte) Verhandlungen angesagt sind.

- Die Al'Anfaner könnten auf die Idee kommen, den Inhalt der Truhe auszutauschen, um ein horasisches Attentat auf eine aranische Würdenträgerin zu inszenieren. Leider gestaltet sich das Öffnen des Behälters nicht so einfach wie gedacht. Es bleibt jedoch die Möglichkeit, ein Duplikat der Truhe anfertigen zu lassen (wenn Sie so wollen, ist dies bereits in Vinsalt geschehen) oder sie in Abwesenheit der Helden mit einem bösartigen Zauber zu belegen.

- Etwaige Geweihte werden von den Al'Anfanern möglichst behutsam außer Gefecht gesetzt (z.B. durch Schlafgift). Wenn es die Umstände unumgänglich machen, wird sich K'Hesthofer kunstvollendend entschuldigen, bevor Diamantez den MEMORABIA anwendet, um die Erinnerung der Götterdiener zu 'korrigieren'. (Aufgrund der langen Zauberdauer des MEMORABIA - die Diamantez gerne noch einmal verdoppelt - können die anderen Helden überraschend zum dramaturgisch sinnvollen Zeitpunkt auftauchen, um ihre Gefährten zu befreien und vordem magischen Eingriff zu bewahren.)

AVES UND SATINAV:

STRECKEN UND ZEITEN

Sie können das Abenteuer zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb von drei Monaten beginnen lassen: zwischen dem 15. Peraine 1027 und dem 15. Praios 1028.

Wir gehen davon aus, dass die Reise folgenden Verlauf nimmt: auf dem Landweg Vinsalt — Oberfels - Brig-Lo - Punin - Ragath - Es-lamsgrund — an den nördlichen Ausläufern entlang nach Wandleth (um das Chaos im Herzen des Reiches zu umgehen) — Perricum, von dort mit einem Segelschiff in zwei Tagen nach Zorgan. Diese Strecke ist unter normalen Umständen in drei Wochen zu schaffen. Sie können hier jedoch Umwege und Verzögerungen nach Belieben einbauen.

* Eine Seereise würde die gleiche Zeit in Anspruch nehmen und eine Umseglung Orns durch die Blutige See erfordern. Dies hieße

auch, das Geschenk durch den unmittelbaren Machtbereich Al'Anfas und seiner Verbündeten (charyptische und thalusische Piraten) zu befördern, weswegen der Kaiserhof davon Abstand nimmt.

- Die Gruppe sollte nicht über den *Raschtulsweg* zwischen Raschtulswall und Raschtulsturm nach Aranien ziehen, da Ihnen sonst die stimmungsvollsten Teile der Reise entgehen. Um dies zu verhindern, stehen Ihnen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

1. Betonen Sie, dass die Reise durch den Raschtulswall und Mhanadistan ebenfalls alles andere als ungefährlich ist. Außerdem ist der Zustand der Wege schlecht; auf den Reichsstraßen des Mittelreichs kommt man deutlich schneller voran.

2. Der Raschtulsweg ist nur von Ingerimm bis Rondra schneefrei und begehbar (und wann es taut, entscheiden Sie). Mit Karren oder gar Kutschen ist der Pass grundsätzlich nicht zu überqueren.

3. Gerüchte über Ferkina-Horden im Aufstand oder einen mit Magie geführten Krieg der Erwählten von Fasar (die durchaus von den Al'Anfanern gestreut sein können, um die Gruppe auf eine ihnen genehme Route zu locken).

- Wenn Sie es benötigen, können Sie die Wirkungsdauer des UNBERÜHRT als Uhr benutzen, um Ihre Helden unter Druck zu setzen und auf die richtige Bahn zu zwingen. ("Ihr Auftrag, Dom Horasio, sollten Sie ihn übernehmen, ist es, diese Frühe binnen 30 Tagen nach Zorgan zu bringen.")

BEGEGGUNGEN

Konfrontieren Sie die Helden überall auf Ihrer Reise mit den Auflösungserscheinungen der mittelreichische!! Gesellschaft. Was als vage Gerüchte im Yaquirbruch beginnt, steigert sich über wilde Spekulationen und widersprüchliche Schlachtberichte in Almada bis hin zur traurigen Realität in Garetien. Typische Begegnungen sind:

- *Plünderer*: Marodierende Soldknechte aus den Schwarzen Landen oder Deserteure des Reichsheeres. In gewisser Weise zählen dazu auch versprengte Reichseinheiten (in Lanzen- oder maximal Halbbannergröße), die erarmungslos die kargen Vorräte requirieren, um sich kampffähig zu halten. Ein Plündererhaufen stellt eine große Gefahr für die Helden dar: Wenn die Heldengruppe schlagkräftig und gut organisiert ist, kann sie die Meute vielleicht auseinander treiben. Ansonsten bietet es sich an, das Gebiet zu umgehen (oder sich in wilder Flucht zu üben). Möglich ist aber auch ein einzelner Plünderer, eine tragische Figur, die bei Nacht und Nebel eine unheimliche Begegnung abgibt. Schließlich sollen auch Untote aus den Gefechten entkommen sein und führerlos über das Land streifen.

- *Besetzer*: Eine Variante der Plünderer sind Bewaffnete, die sich in einer Kleinstadt, einem Dorf oder einer Burg festgesetzt haben und wie selbsternannte Könige herrschen. Meist verprassen sie alle verfügbaren Ressourcen, um in Saus und Braus zu leben. Wenn sie keinen

KURZSZENARIO

vertretbaren Zoll erheben (die prunkvolle Kiste im Besitz der Helden wird einige Begehrlichkeiten wecken, zumal sie wie eine Regimentskasse aussieht), ist es besser, sich heimlich durch ihr Territorium zu schleichen.

• **Flüchtlinge:** Einzelne Berittene (Adlige, Großbürger), die sich hastig in Sicherheit gebracht haben, mögen die Ersten sein. Ihnen folgt ungeordnet eine Menge aus verzweifelten Handwerkern, Händlern, Tagelöhnern und Gauklern. Bedenken Sie, dass zuerst diejenigen fliehen, die am wenigsten zu verlieren haben, während die meisten Bauern an der Scholle hängen. Flieht ein Landmann, sackt er zum Tagelöhner herab (und kann von Glück reden, wenn er auf dem Hof eines entfernten Verwandten Arbeit findet) — ein Abstieg ins Elend, den Sie mit eindringlichen Schilderungen begreiflich machen sollten. Die Flüchtlinge sprechen nicht mit einer Stimme, zwischen ihnen toben mitunter erbitterte Konkurrenzkämpfe. Sowohl die Furcht der Einheimischen als auch der Neid der Flüchtenden auf die Ansässigen kann zu Akten der Gewalt ausarten.

• **Fanatiker:** Der Fall Wehrheims, der Verlust der Reichsspitze, vor allem aber die Zerstörung der Stadt des Lichts säen Angst in die Herzen der Menschen. Während einige (wenige) ihren Glauben fortwerfen, suchen andere Halt bei beredten Predigern, inbrünstiger Götterverehrung oder seltsamen Bräuchen. Wanderpriester, die das Ende der Welt / des Praios-Glaubens / der Adels Herrschaft / des Neuen Reiches verkünden, stehen hoch im Kurs und mögen gerade für Spieler-Geweihte eine harte Prüfung darstellen. Bannstrahler, die sich blind vor Tränen bis zur Bewusstlosigkeit geißeln, aufreißerische Tsa-Diener oder verzweifelte Travia-Geweihte sollten für mehr als eine beklemmende Szene sorgen. (Speziell in Wandleth erleben die Apokalyptiker möglicherweise eine Renaissance, siehe auch AB 66, S.2.)

• **Verstümmelte:** Nicht jedes Opfer der Schlachten und Scharmützel ist sofort tot. Das Gros der Verlierer besteht aus Kriegsversehrten. Beschreiben Sie alle Arten von frischen und alten Wunden. Da ist z.B. derblinde Kavallerieoffizier, der sich mit Hilfe seines müden Rosses zu seiner Familie schleppt. Stehen die Helden ihm bei und geleiten ihn das letzte Stück seines Weges? Es gibt keine Garantie, dass er den heimatischen Gutshof nicht von Plünderern niedergebrannt vorfindet.

• **heichen:** Das, was von den Erstgenannten übrig blieb. Verhungert, von feindlichen Truppen (oder meuternden Kameraden) erschlagen oder aber ein Opfer von Ferkinas, Räubern oder panischen Dorfbewohnern. Die Verwirrung ist vor allem in den ersten Wochen nach der **Schlacht in den Wolken** groß. Viele weitere Anregungen können Sie den Sonderartikeln in dieser Ausgabe *des Aventurischen Boten* entnehmen. Denken Sie an den Untergang der Stüdstaaten-Konföderation in **Vom Winde verweht** oder lassen Sie sich von Jean-Paul Rappeneaus **Der Husar auf dem Dach** (1995) inspirieren. Die nach Meinung des Autors schönsten Stimmungsbilder liefert

jedoch der Klassiker *Das Siebente Siegel* (1957) von Ingmar Bergman.

Verwickeln Sie die Helden mindestens einmal in einen inneren Konflikt zwischen ihrer Bereitschaft zu helfen und ihrer eigentlichen Mission. Vielleicht ziehen die Helden zum Schluss mit einer ganzen Schar von Mündeln, Zweckverbündeten und Schutzbedürftigen durch die Gegend. Gönnen Sie den Spielern lokale Erfolge. Zeigen Sie aber auch, dass die Probleme des Landes nicht binnen kurzem von einigen wenigen zu lösen sind.

Die Rahmenbedingungen gelten allerdings auch für die Verfolger: Mal können sie einen Mob auf die Helden hetzen oder ihren Vormarsch behindern, dann aber werden sie selbst das Ziel wütender Attacken oder von Krankheiten. Sie können als Meister 'Zehn kleine Negrlein' spielen und die Verfolger nach und nach durch Heldenaktionen, vor allem aber durch Hintergrundereignisse dezimieren. Wenn die Helden am Wegesrand nur noch die schwelenden Reste eines vorbereiteten Hinterhalts finden oder in einem Weiler auf die gepfählte Leiche eines Al'Anfaners stoßen, wird ihnen das eine doppelte Warnung sein.

HINTER ARANISCHEN WÄNDEN

Entscheiden Sie selbst, was Sie Ihren Helden noch zumuten können, wenn diese erst einmal aranischen Boden betreten haben. In Zorgan oder bereits in Perricum könnten oronische Spione auf die Gesandtschaft aufmerksam werden.

Auch für die Handlanger von Dimiona ist es erstrebenswert, die Truhe abzufangen oder besser noch - gegen eine unheilbringende Höllenkiste zu vertauschen (wobei es Oron egal ist, ob der Schein der Schuld auf das Horasreich oder Al'Anfa fällt). In der Wahl der Mittel sind diese Schurken weitaus skrupelloser als die alfanischen Schergen, insbesondere gegenüber Geweihten.

Die Möglichkeiten reichen von einem Doppelagenten (oder Dreifachagenten) am aranischen Hof, der die Helden (und/oder die Al'Anfaner) hintergeht, bis zu einem Piratenangriff während der kurzen Schiffspassage von Perricum nach Zorgan.

Wir empfehlen allerdings, die Reise zum Schluss stark zu raffan und erzählerisch nach Zorgan überzublenzen.

DIE AUDIENZ

Suitana Sybiarisiert in *dem Mondsilberpalast*, dem mit einem Phex-Tempel verbundenen Haupthaus des Händlerordens *Mada Basari* im Zorganer Stadtteil Sulaminiah (siehe **Blutrosen und Marasken 52**). Je nach Zustand und Auftreten der Helden werden sie von den Ordenswachen noch verhört oder unverzüglich vorgelassen.

Da die Truhe allerdings unverkennbar verzaubert ist, wird sie von einer magischen Leibwächterin geöffnet werden (die ein probates Opfer abgibt, falls sich die Gruppe von feindlichen Agenten hat täuschen lassen — in diesem

Fall sendet Sybia die Heiden aus, um das eigentliche Geschenk wiederzubeschaffen).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich steht der Deckel der Truhe offen. Vorsichtig forschen die Finger der aranischen Zauberin in ihrem Inneren. Seidenstoffe werden hervorgezogen, goldene und blaue Tücher noch und nöcher. Schließlich erstarrt die schlanke Gestalt vor euch. Sie richtet sich auf, Verwunderung auf die Stirn geschrieben: "Sybia Suitana, Effendi, es ist ... eine Rose. Nichts als eine Rose."

Damit tritt sie zurück und gibt den Blick frei. Und tatsächlich: Auf samtene Kissen ruht eine Edelrose von bescheidener Größe mit feinen, weißen Blättern. Auf dem gepolsterten Untergrund ist der Name der Züchtung eingestickt: "Sirlania".

"Ihr irrt", verneht ihr die Stimme der Suitana nah bei euch, während sie die Pflanze vorsichtig mit beiden Händen herausnimmt und nachdenklich betrachtet. "Eine Rose ist eine Rose."

Wie auch immer die Botschaft lautet, die durch die Blume vermittelt wird, Sybia von Zorgan scheint sie zu verstehen. Undeutbare Regungen huschen über ihr Gesicht. Es dauert eine Weile, bevor sie einen Diener herbeiwinkt: "Bring sie zum Heiligen Rosengarten und lass sie dort einpflanzen — doch gib Acht, dass dies zarte Gewächs keinen Schaden davonträgt."

AUSKLAPPE

Die Helden haben die *Weißer Sirlania* überbracht, die letzte Schöpfung des jüngst verstorbenen Bewahrs der Horaskaiserlichen Gärten *Curthan Menderath (Fürsten, Händler, Intriganten 79)*, und damit den Wunsch der Kaiserin erfüllt. Aber auch Sybia von Zorgan zeigt sich dankbar und bietet den Helden ihre Gastfreundschaft an, damit sie ihr von den Geschehnissen im Mittelreich berichten und sich von den Strapazen der letzten Wochen erholen. Wir gehen davon aus, dass Ihre Helden annehmen — wer vermag schon zu sagen, wie die Wegverbindungen auf dem Rückweg sein werden?

Von einem Höfling in Zorgan können die Helden die unter **Der Hintergrund** geschilderte Vorgeschichte in Erfahrung bringen. Ihr ganzes Geheimnis aber gibt die Rose nicht preis.

Den Helden bleiben je nach Ausgestaltung und Gefährlichkeit der Reise **200 bis 400 Abenteuerpunkte**. Zudem haben sie Spezielle Erfahrungen in *Staatsdienst, Pflanzenkunde* und *Etikette* gemacht sowie in allen Talenten und Zaubern, die unterwegs in besonderem Maße auf die Probe gestellt wurden.

Wenn sie einen bestimmten materiellen Wunsch hegen, sei es eine verzierte Waffe, eine Buchabschrift, eine seltene Ingredienz oder ein edles Reitpferd, wird die Mondsilbersultana ihn (im angemessenen Rahmen) gerne erfüllen — der Arm der Mada Basari reicht weit.

Karawane von Bestien überfallen?

Murden Menschen einem Echsen götzen geopfert?

UNAU. Von dem Fernhändler Selindian Hili-gon erreichte uns aus Selem ein Bericht über eine grausige Bluttat, die sich einige Wochen zuvor am Szinto, nahe des Ortes Abszint, ereignet haben soll. Wir geben die Aussage des Händlers im Folgenden wortgetreu wieder.

»Es war der zweite Tag nach Verlassen Selems, und ich war eigentlich guter Dinge, weil ich das Salz weit billiger erstanden hatte als erwartet (...) Am Nachmittag fiel mir ein Schwärm großer Vögel auf, offenbar Geier, die einige Meilen flussaufwärts über dem Weg kreisten und sich dann allmählich niederließen. Ich ließ sogleich die Maultiere antreiben, um der Sache auf den Grund zu gehen.

Am Ort des Geschehens angekommen, sah ich Leichen und Pferdekadaver wie von einer riesigen Bestie abgeschlachtet am Boden liegen. Mensch und Tier waren mit klaffenden Wunden übersät und lagen grausig verrenkt im rost-roten Schlamm. Die Geier hatten bereits angefangen, hier und da ein Stück herauszurupfen der Anblick, der sich mir nun, da ich die ganze Szenerie überblicken konnte, bot, war wirklich entsetzlich.

Ich habe während meiner Reisen schon vieles gesehen und bin selbst schon manchen Anschlag auf Leib und Leben nur mit knapper Not entronnen (...) Dieser Anblick jedoch ließ mich wie versteinert dastehen, während der Rest meines Zuges von hinten aufschloss.

Den drei Söldnern, die ich angemietet hatte, befahl ich sodann, die Leichen am Wegesrand zusammenzutragen. Als sie gerade die Kadaver zweier übereinander liegender Pferde beiseite ziehen wollten, sprang zu unser aller Schrecken ein mit Blut besudelter Mann darunter hervor, fing lauthals zu schreien an und stürzte sich auf den ersten der Mietlinge, als ob er ihn mit bloßen Händen erwürgen wollte. Die Söldner konnten den stark geschwächten Mann mühelos überwältigen.

Während sie nun weiter die Straße räumten, versuchten mein Führer Abu und ich uns der armen Seele anzunehmen.

Der Mann, wie seine Begleiter wohl ebenfalls ein Novadi, war außerstande, sich verständlich auszudrücken. Er schrie und fluchte wie irr vor sich hin, bis es Abu endlich durch geduldiges Zureden und eine ganze Flasche Branntwein gelang, ihn zu beruhigen.

Nach einiger langen Zeit des Schweigens — wir glaubten schon, er sei für immer verstummt

ging er schließlich stockend zu sprechen an. Er nannte sich Achmed und erzählte, was vorgefallen war: "Wir, meine besten Freunde Sulham und Ismeth, hörten von den gottgefälligen Worten des Kalifen (*Anm. d. Red.: Der AB 109 berichtete*) und beschlossen, den Dämonen der Sümpfe die Stirn zu bieten, Rastullahs Zorn unter die neunmal verfluchten Diener der unheiligen Schuppengötzen zu tragen. Diesen doppelzüngigen Seelenlosen musste die Haut vom Körper gezogen werden! Niemals sollten sie sich wieder dem Willen des All-Einen entgegenseetzen.

Wir zogen durch die Nachbardörfer und fanden einige weitere wahrhaft Gläubige, die sich uns anschlossen. Der Herrscher des Himmels war mit uns, denn schon am zweiten Tag im Bannland fanden wir eine Brutstelle des Echsengezüchts. Wie er uns befohlen hatte, unterwarfen wir diese dem Willen Rastullahs, und nichts konnte sich ihm widersetzen.

Weiter führte uns der Weg, immer tiefer in die Sümpfe. Immer noch war uns der All-Eine gewogen, denn wir konnten auch in den folgenden Tagen ein paar Schuppenträger bestrafen. Dann führte Rastullah uns zu einer Stadt der dämonischen Götzenanbeter.

Wir warteten mit dem Mut des Rechtgläubigen, dass diese sich zur Ruhe legten, und in jener Nacht überkam sie der Zorn des Allmächtigen. Sie stürzten kopflos vor Furcht davon und wir zwangen sie in die Knie und erlösten sie von ihrer schändlichen Existenz. Als Zeichen unserer Sieges — des Sieges der Menschheit über die kriecherischen Echsen — nahmen wir das Zeichen ihres Götzen mit uns: die Statue eines Echsenmenschen mit den Flügeln eines Drachens. Was für eine Gotteslästerung! Damit wollten wir zurückreisen, um allen zu zeigen, was im Glauben an Rastullah vollbracht werden kann. Dann wollten wir mit noch mehr gottgefälligen Streibern zurück-zukehren."

Bisher hatte Achmeds Stimme Stolz auf das Vollbrachte ausgedrückt, doch nun brach er plötzlich ab und schien nicht mehr weiter-zu erzählen zu wollen. Doch meine Neugier war entfacht. Ich fragte hartnäckig nach, was genau geschehen sei, wer oder was sie dann überfallen hätte.

Schließlich gab Achmed meinem Drängen nach und erzählte weiter, doch nun klang seine Stimme leise und verstört: "Wir waren auf dem Rückweg, als wir auf eine weitere Gruppe Ech-

senmenschen trafen. Sie hatten wohl Angst vor uns, denn als sie die Statue sahen, flohen sie aus Angst vor unserer Stärke. Wir reisten weiter, den Szinto entlang in die Fleimat.

Heute Mittag jedoch geschah es. Rastullahs Segen und das Licht der Sonne verließen uns ... und es fuhr unter uns wie ein gleißender Blitz, wie eine lähmende, Tod bringende Sichel. Wir konnten nichts tun — gar nichts! Unsere tapfersten Männer, unsere schnellsten Pferde wurden binnen eines einzigen unbegreiflichen Augenblicks niedergemetzelt. Was es war, fragt ihr mich? Das kann ich nicht sagen. Keines Menschen Zunge kann es beschreiben. Es war das Unbenennbare — das Grauen der Echsen-götter."

Wieder schwieg Achmed und ich brauchte wohl eine Stunde und eine weitere halbe Flasche Brannt, um ihn erneut zum Reden zu bringen.

Die Leichen und Kadaver waren mittlerweile zur Seite geschafft und mit Sand überhäuft worden. Bei den ersten zögerlichen Worten fiel jedoch plötzlich der Schatten eines Vogels auf Achmeds Gesicht. Während ich hoch sah und einen Geier erkannte, musste etwas Unerklärliches in Achmed vorgegangen sein. Denn als ich ihn wieder anblickte und zum Weiter-sprechen ermutigen wollte, stellte ich fest, dass seine Augen glasig geworden waren.

Einige Augenblicke später fing er gellend an zu schreien und versuchte wegzulaufen, jedoch konnte Abu ihn überwältigen. Wir mussten ihn fesseln, damit er sich und uns keinen Schaden zufügen konnte.

Ich beschloss, erstmal nach Abszint zu reisen. Dort angekommen, versuchte ich die ganze Nacht über, wieder mit Achmed ins Gespräch zu kommen, aber er brabbelte nur noch wirr vor sich hin.

Am nächsten Morgen redete ich mich mit Abu, der Achmeds Erzählungen für ein Lügenmärchen hielt.

Die Statue, von der der Novadi erzählt hatte, war unauffindbar geblieben — für Abu ein klarer Beweis, dass Achmed selbst im Wahn seine Begleiter niedergemetzelt hatte. Ich bin mir jedoch nach wie vor nicht sicher, was ich von der ganze Sache halten soll.

So bezahlte ich zwei Söldner, die den Unglückseligen in ein Noionitenkloster bringen sollten, und setzte meinen Weg nach Norden fort.«

CG/Olaf Michel

Freignisse aus Ferricum

Aus den jüngsten Briefen eines Reisenden

von Stefan Trautmann

mit Dank an Frank Wilco Bartels, Uta Enners, Nina Fasson und Christoph Schank

»Meine Liebe Mutter, ich finde \aum mehr Zeit, Euch zuschreiben. Dunkel schiebt sich der Schleier zwischen uns und der Götter Augen. Darum will ich die müden Versuche, Euch zuversichtlicher zu stimmen, bleiben lassen und Euch stattdessen von einer Begegnung im Perricum'schen berichten. Mögen Euch die Erzählungen einen Augenblick der Zerstreuung bescheren:

Es begab sich während meiner Reise den Darpat abwärts. Die schrecklichen Nachrichten wollten nicht abreißen. In unregelmäßigen Abständen kamen Botenreiter die Reichsstraße entlanggeritten und wussten scheinbar immer schlechtere Nachrichten zu verbreiten, als sie in der kleinen Stadt Gaulsforten rasteten: "Wo stehen die Heere unserer Herren'?" — "Ist es wahr, dass der Schwarze Drache höchstselbst ins Felde zieht?" — "Gibt es Neuigkeiten am Arvepass?" — "Wo ist die Königin?"

Es waren immer wieder die gleichen Fragen, denen immer unbestimmtere Auskünfte folgten.

Ich begab mich in ein Gasthaus unweit der Fährstation am Darpat, das Anlaufpunkt für viele Menschen geworden war. Immer wieder sah man vereinzelt Wagen verängstigter Darpatier über den Strom setzen. Schweigende Familien mit leichenblassen Gesichtern klammerten sich auf ihren Karren fest, während im Hintergrund der Himmel über den Trollzacken purpurn leuchtete. Untergangsprophezeiungen wurden zitiert und an das Orakel von Gareth erinnert, als plötzlich eine herrliche Stimme aus dem Innern der Schankstube nach draußen drang: "Und es war schon finsterner bestellt um uns. Wir haben Tage, nein, Jahrhunderte, gar mehr denn tausend Jahre der Teilung überdauert. Und nun wird auch dieser Becher an uns vorüberziehen, denn in Stunden der Not waren es schon immer von den Göttern berührte Menschen, die aus unserer Mitte hervortraten und halfen."

Ich schritt näher, um mir den alten Mann anzusehen, der mit so unerschütterlicher Stimme gesprochen hatte und sich sogleich den Anfeindungen mehrerer Besucher zu stellen hatte. Doch er wusste gut zu antworten: "Was fragst du mich? Wann es jemals so schlimm bestellt gewesen sein soll? So k^{ann} l^{en} dir erzählen von einer Zeit, als Rondra die Götter hieß, ihre Augen vor uns zu verschließen ... Denn als die Posaunen schwiegen, bebte die Erde. Die Mauern fielen. Die Tore wurden zu Asche und die Stadt war in Flammen. Dort, wo zuvor Streitwagen auf den Mauern entlangfahren konnten, war lodernde und doch dunkelste Nacht, denn der blendende Flügel von aberhunderten von brennenden Pfeilen regnete vom Himmel, um alles Leben in Nebachot auszulöschen.

Damals, als die letzten Streiter des Sultans auf den Stufen des Tempels starben und unser Allerheiligstes in fremde Hände fiel, war es eine Dirne, die das zu retten vermochte, was k^{ein} Schwert unserer Väter schützen gekonnt hatte ..."

Gebannt hing plötzlich alles an den Lippen des Alten. Schnell hatte sich ein Kreis von Zuhörern gebildet, als er fortfuhr: "Die Tänzerin Ahn'alazina war eine schöne Frau und eine einfallreiche Gesellschafterin. Sie konnte so vollkommen tanzen wie die Versuchung selbst.

Als die Mauern fielen, verlor sie ihren Favoriten, der im Kampf wider den grauisigen Feldherren des Horas fiel. Sterbend auf ihrem Schoß, bat er Ahn'alazina zu verhindern, dass die Bosparaner die Heimstatt der sechsarmigen Göttin entweihten. Und während im Innern des Tempels die Kämpfer fielen, lief die Dirne zu den Überlebenden, die im Schutze des Morgens ihrem siegestrunkenen Feind entfliehen wollten. Sie überredete sie mit süßen Worten, die Statue der Göttin zu retten, und versprach ihnen zum Lohn all den Schmuck, den sie von ihren Liebhabern einst geschenkt bekommen hatte. So begab sich die Tänzerin zum Zelt des Siegers, das auf dem Vorhof des Tempels stand; hoch über der Stadt, wo der Triumphierende sich am Anblick des brennenden Nebachots labte.

Ahn'alazina hatte sich in einen dunklen Mantel gehüllt und wurde als Bittstellerin vor den bosparanischen Feldherren gelassen. Sie trat auf die Zinnen des Tempels, damit ein jeder in der Stadt sie erblicken konnte. Da warf sie ihren Mantel ab und begann, den Widerschein der Flammen im Rücken, zu tanzen über den gefallenen Mauern. Die Schritte ihrer Füße, das Kreisen ihrer Scham, der Klang der Schellen und der Schweiß ihrer leuchtenden Nacktheit woben ein Netz, das die Blicke der Bosparanergefangenen hielt. Schließlich ergriff sie die Säbel zweier Gefallener und ließ die Klängen unserer längst geschlagenen Väter noch einmal im Rhythmus ihres Tanzes über der Stadt singen. Ahn'alazina lächelte, während ihre Füße bluteten vom scharfen Schutt. Und sie tanzte zwölf Stunden, bis sie zusammenbrach. Doch diese Zeit genügte, um die Sechsamige in Sicherheit zu bringen und mit ihr viele unserer Väter.

Der Feldherr ließ Ahn'alazina binden und warf sie seinen Männern vor, um sie erst nach Stunden durch den Tod zu erlösen. Ihre Peiniger starben ganze zwölf Tage später an einer ebenso geheimnis- wie peinvollen Krankheit und keiner von ihnen hinterließ einen Erben.

Der Feldherr ließ die Flüchtigen mit der Statue verfolgen, denn zu teuer war ihm die Rondra als Beute. Kurz vor der Furt bei Baburin wurden sie eingeholt. Da griffen die letzten neun mal neun Kämpfer der Nordstämme zu ihren Säbeln. Sie

riefen Kor, den Herrn der Schlachten, an und warfen sich den mehr als hundert Bosparanern entgegen. Voller Zorn und unbändigem Hass stürmten sie auf ihre Feinde ein, um sie alle niederzuschlagen. Sie kannten kein Erbarmen, als wären sie beseelt von der Göttin Sohn selbst.

So wurde die Sechsamige bewahrt, doch unsere Väter befaheten sich ob der Frage, wie das Opfer Ahn'alazinas und die Schlacht an der Furt zu deuten sei. Darüber teilte sich das VoU in Nebachoten und Baburier. Der eine Teil verzweifelte ob der Niederlage und sucht bis heute ständig nach neuer Stärke und Härte, der andere Teil ist überzeugt, den Weg der Vergebung zu beschreiten, und übt sich in Ehrfurcht und Flingabe vor der Göttin. So sind und bleiben sie uneins, bis zu jenem Tage, wenn der Donner über das Land rollt, die Trommeln die Stämme zusammenrufen und die Herrin ihren Streitern sich zu einen befiehlt, um ihnen endlich zu vergeben."«

-Imman zu Belsenstoc'k an Jette zu Beisenstock

Die beiden großen Stämme

Wie in der vorangegangenen Geschichte erwähnt, teilte sich das Volk der alten Nebachoten in zwei Großstämme: die in den aranisch-perricum'schen Grenzgebieten lebenden Nebachoten und die Baburier, die auch heute noch rings um Baburin siedeln und zu den fünf Urvölkern Araniens gezählt werden.

Man unterscheidet dabei vier kleinere nebachotische Nordstämme und fünf größere baburische Südstämme. Den Großteil ihres heutigen Siedlungsraum teilen sich die Erben Nebachots mit Garethischen Einwohnern, die im Laufe von mehreren Jahrhunderten von ihrem Umfeld genauso stark 'eingefärbt' wurden, wie sie dieses selbst beeinflusst haben.

Obwohl es in jüngster Zeit durchaus zu Aufständen gegen die raulsche Herrschersicht gekommen ist (AB. 101, S. 8), haben sich die meisten Nebachoten und Baburier mittlerweile mit dem — in ihren Augen - göttlichen Willen abgefunden, dass sie in verschiedenen Reichen aufgegangen sind. Weit verbreitet bei den Nebachoten ist der Glaube an eine 'Erbschuld' vor Rondra, die durch den unumschränkten Sieg der Bosparaner offenbart wurde, aber immer noch ungesühnt ist. Die Anhänger dieser Glaubenslehre - oftmals Krieger oder Gelehrte — sind der Auffassung, dass sich die Göttin von ihnen abgewandt hatte, weil sie zu weich geworden waren. Im Laufe der Jahrhunderte haben sie sich darum aus den verschiedensten Kulturen und auch Religionen bedient, um den wahren Weg zur Vergebung

vor Rondra zu finden. Mittlerweile hat sich so eine Verquickung von Zwölfgötterglaube und Wiedergeburtmythos ausgeprägt — eine ganz eigene Kultur, wie man sie nur im Schmelztiegel Nordaraniens und Perricums findet.

Dieser läge glaubt kaum ein nebachotischer Stammes-Krieger mehr daran, dass er vor Rondra Beachtung findet: Nicht die Kampfesehre ist diesen Streitern wichtig, sondern der unbändigen Wille zu siegen, wodurch sie dem Göttingensohn Kor nachgerade mystische Verehrung entgegenbringen. Vor dem Kampf bitten die Nebachoten ihn nicht um Schlachtenbeute, sondern um Triumph — und vor allem darum, dass er ihren Mut und ihre Stärke nie versiegen lässt. Sie vertrauen fest darauf, dass Kor der wahre Gott der Schlachten ist, dem nicht Ruhm und Phre wichtig sind, sondern

der Sieg des Stärkeren. So ist den nebachotischen Krieger bei ihren Kämpfen mit den Ferkinas (fast) jedes Mittel recht, das zum Sieg verhilft — und sie finden es durchaus legitim, einen Hinterhalt vorzubereiten, um eine ganze Barbarensippe auszulöschen (AB 95, S. 3f).
Trotz der Vermischung mit Traditionen und Kulturgut aus dem Mittelreich halten sich die Baburier ebenso wie die Nebachoten für die wahren Erben der alten nebachotischen Hochkultur. Selbst wenn von den alten Traditionen im Schmelztiegel der Garethisch-Aramischen Grenzlande kaum noch etwas übrig ist, kann niemand leugnen, dass sich die Angehörigen der beiden Großstämme von den übrigen Bewohnern des Gebiets unterscheiden. Die neun Stämme, die sich über die Grafschaft Perricum und das Sultanat Baburin verteilen, zählen in

ihrer Gesamtheit nahezu 190.000 Köpfe. Dabei sind heftige Familienstreitigkeiten an der Tagesordnung, die durchaus auch recht blutig ausgetragen werden können — zwar gibt es kein ausgeprägtes Fehdewesen, aber schließlich befindet man sich im Kernland des urtulamidischen Rondrag-Glaubens.

Überraschenderweise sind die Nebachoten trotz ihres hitzig praktizierten Kor-Kultes zu tiefst tsagläubig. Zuweilen betet man gar vor einem Kampf, dass die Erschlagenen in einem aufrechteren Leben wiedergeboren werden mögen (AB 95). Selbst der sonst in Araniens nur wenig verbreitete Praios-Glaube ist ihnen nicht fremd — wobei Praios hierzulande nicht als Götterfürst, sondern vor allem als oberster Richter des Ob und Wann der Wiedergeburt verehrt wird.



„Sapientiae est! Es ist ein Zeichen von Weisheit.“

Rätselraten um Pentagon-Tempel

Die Blutulmen um den Garethes Hesinde-Tempel sind vollständig entlaubt. Hat ein Mysterium Rohals die Kaiserstadt vor der Auslöschung bewahrt?

„Die Stadt des Lichts mag ebenso wie weite Teile der Stadt in Trümmern liegen, doch der Hort des Wissens hielt dem Himmelsbrand stand. Dank Hesindes göttlicher Weitsicht! Dank dem Weisen Rohal! Lasset nun Weisheit walten, um in Garethes dunkelster Stunde ein Licht der Hoffnung zu entzünden.“

Mit diesen Worten ermutigte Valnar Yitskok, der Erzwissensbewahrer des Mittelreichs, zahlreiche Gläubige, die nach Garethes Schicksalsnacht auf dem Rohals-Platz zusammengeströmt waren.

Die leidgeplagten Bürger waren gekommen, nachdem ein merkwürdiges Gerücht die Runde gemacht hatte: der Pentagon-Tempel der Kaiserstadt habe sich als kolossale arkane Waffe entpuppt, mit der es den Hesinde-Geweihten und einem ungenannt bleibenden Helden gelungen sei, der geflügelten Dämonenarmee Gaius Galottas zu trotzen.

Zur Erinnerung: Nachdem der Weise Rohal die Priesterkaiser vertrieben hatte, pflanzte er inmitten der Stadt einen Kreis aus 20 Blutulmen. Damals beschloss man, der Göttin der Magie einen neuen Tempel zu bauen — eigen-

tümlicher Weise mit fünfseitigem Grundriss: das universelle Symbol der Be- und Entschwörung. Noch immer wird gemunkelt, dass sich unter dem Pentagon-Tempel der Hesinde weitläufige Katakomben befinden, in denen abertausende magischer Artefakte verwahrt sind. Es handelt sich hierbei um den wahrscheinlich größten Tempelschatz Aventuriens.

Tatsächlich zeigte eine Begehung des von Ruß geschwärzten Rohals-Platzes, dass die 20 einst vom Weisen Rohal höchstselbst gepflanzten Blutulmen bis zur letzten Zweigspitze entlaubt sind. Mehr noch, einige Zeugen wollen gesehen haben, dass die Blutulmen während des Angriffs der Fliegenden Dämonenfestung lebendig geworden seien und der Pentagon-Tempel auf dem Höhepunkt der Schreckensnacht von einem eigentümlichen Licht umgeben war. Ein Wunder Hesindes? Ein neues Vermächtnis Rohals?

Valnar Yitskok, auf diese Frage angesprochen, antwortete mit den kryptischen Worten: „Sapientiae est. Es ist ein Zeichen von Weisheit.“ Bis auf weiteres, so steht also zu vermuten, wird das Rätsel, das den Pentagon-Tempel umgibt, ein Geheimnis der Geweihtenschaft bleiben.

Zugleich witterte der Erzwissensbewahrer über die Feigheit der Magierscharf, ehe sich kurz

vor der Himmelschlacht in Gareth zum All-aventurischen Konvent versammelt hatte. Kaum 100 Zunftvertreter seien in der Kaiserstadt geblieben, als die Katastrophe vor Wehrheim bekannt wurde und sich Gaius Galotta mit seiner dämonischen Luftstreitmacht Gareth zuwandte. Umso mehr würdigte er die Tapferkeit und die Leistungen jener Helden, die in Gareth blieben, um die Bürger der Stadt gegen die niederhöllischen Schrecken zu verteidigen. „Weisheit“, so schloss er, „ist keine Frage der akademischen Ausbildung. Weisheit ist eine Erkenntnis des Herzens. Lasst uns darum weise handeln. Lasst uns nun jene unterstützen, die sich dieser Tage zum 'Rat der Helden' zusammengeschlossen haben. Lasst uns ihnen helfen, die Trümmer zu beseitigen und Gareth und das Reich wieder aufzubauen!“

TP

Die Hintergründe zu den schicksalhaften Vorkommnissen um den Pentagon-Tempel kann Ihr Held in dem neuesten Mobile-Abenteuer **Himmelsbrand** aus der Feder von DSA-Autor Thomas Finn erfahren, dessen Handlung auf spektakuläre Weise mit dem Print-Abenteuer **Schlacht in den Wolken** verzahnt wurde (Download und Informationen unter www.chromatrix.de)

Fortsetzung von Seite 7

Sie kam aus dem Turm, ganz sicher. Die Sprache klang sehr merkwürdig, es spricht niemand hier, und traurig war sie, gebrochen, dünn, und irgendwie ... hohl.“

In räuspernd berichten mehrere Anwohner und sonstige Zeugen von merkwürdigen Erscheinungen, die sie in den letzten Tagen in Rude-Turm beobachtet haben. Lange war es still in jenem Geist des letzten Prinzen aus dem Geschlecht der Klugen Kaiser, dessen Meucheltod im Erntestmiasma auslöste und die

Priesterkaiser an die Macht beförderte. Doch nun ist er wieder aktiv, womöglich aufgeweckt durch den Absturz der dämonischen, fliegenden Festung. Die Geweihten des Praios und des Boron haben sich noch nicht zu dieser Erscheinung geäußert, sie werden andernorts gebraucht. Es gelang jedoch, den kundigen Privatgelehrten und Historiker Sildbort Uhdemberger zu diesem Phänomen zu befragen: „Das alles ist ein Symbol. Es kann kein Zufall sein, dass am Tag, an dem die Stadt des Lichts verfehrt wird, der Geist des ermordeten Prinzen wieder erscheint. Er will uns etwas sagen. Ich glaube, er will uns ein Mahnmal setzen.“

Rüde II. wurde am Vortag seiner Kaisersalbung ermordet. Mit ihm starb die Dynastie der Klugen Kaiser — und auch das Haus Gareth hat einen hohen Blutpreis zahlen müssen in diesen Tagen. Unsere Hoffnung liegt nun auf Seiner kaiserlichen Hoheit, Selindian Hal. Er ist der einzige mögliche Thronfolger und er ist noch ein Kind — genau wie Rüde.

Es ist, als habe die Sonne ihren Glanz verloren, als haben die Götter ihre Gunst vom Hause Gareth abgewendet. Mögen sie unsere geliebte Königin aufnehmen als eine Heldin!

CG

Der Kuss der Wölfin

Jurga Trondesdottir in Feindeshand

Angesichts der brisanten Lage im Reich mussten in dieser Botenausgabe viele andere Themen weichen — dennoch wollen wir hier kurz von den jüngsten Entwicklungen in Thorwal berichten. Lest dazu Auszüge aus dem Bericht über das Frühjahrshjalding von Cyberian Viersteinen:

»(...) In aller Munde war die Aufsehen erregende Kunde von Jurgas Gefangennahme durch den Verräter Thurske Nellgardsson. Dieser hatte die Stadt Muryt kurz vor dem Herbsthjalding mit Gewalt genommen. Damals waren einige Ottas — kopflos, wie mir scheint — aufgehrochen, um den Verräter zu bekämpfen — entgegen der Anweisung Jurgas, die vor unüberlegten Taten gewarnt hatte. Die Oberste Hetfrau hatte stattdessen mit dem Verräter verhandeln wollen, um ein Blutvergießen unter den Bürgern der Stadt zu vermeiden, das bei einer gewaltsamen Einnahme Muryts unvermeidbar schien. Der friedlose Gesell indes achtete weder Ehre noch Gesetz und nutzte die Verhandlungen, um die Oberste Hetfrau festzusetzen — wenn auch nur für kurze Dauer. Jurgas Gegner legten ihr diese Schmach als Schwäche aus, derweil ihr ihre Befürworter zugute hielten, dass sie sich schließlich aus ei-

gener Kraft aus der feindlichen Stadt hatte befreien können.

Selbst Marada fand dafür wohlwollende Worte, auch wenn es Jurga anzusehen war, dass ihr ein Lob aus dem Munde ihrer Widersacherin bitter schmeckte. Nichtsdestotrotz konnte die Oberste Hetfrau dem Hjalding zugleich von der Befreiung Muryts und von Thurskes Fall berichten. Angesichts der prekären Lage hatte sie Maradas Angebot angenommen, ihrer beider Truppen zu vereinen, um dem schändlichen Treiben des Verräters ein Ende zu machen. So jubelten am Ende die Getreuen beider Gegnerinnen friedlich vereint: über die gute Nachricht.«

Ein weiteres zentrales Thema war der Überfall auf das Boron-Kloster zu Tommeldomm und die zugehörige Siedlung (siehe **AB 109**). Nicht, dass sich die Thorwaler voll Abscheu über die Schandtat geäußert hätten - ganz im Gegenteil: Selbst einige Anhänger Jurgas zeigten sich über den gelungenen Überfall erfreut. Die Wellen schlugen jedoch hoch, als niemand anderes als Jurgas Erzfeindin Marada sich frech damit brüstete, Anführerin jener plündernden Horde gewesen zu sein. Sie erklärte, dass sie der Welt hätte zeigen wollen, dass Thorwal

sich keineswegs seiner schwachen Hetfrau beugen müsste — nein, noch immer könne jede Ottaskin tun, was für sie am besten sei. Dabei, so ihr bitterer Spott, wäre doch für jeden offensichtlich, dass Jurga vor den Feinden der Thorwaler im Staub krieche, statt Stärke zu zeigen.

Die Oberste Eletfrau bebte bei diesen Worten vor Zorn. Doch zur allgemeinen Überraschung lief sie es mit der giftigen Entgegnung gut sein, dass wohl die Skalden entscheiden würden, ob ein Überfall auf ein wehrloses Dorf den rechten Stoff für eine ehrenvolle Saga abgäbe. Die Anspannung im Saal wich der Überraschung: Das sollte alles gewesen sein, was Jurga zu einer öffentlichen Schmähung und Provokation zu sagen hatte?

Auf diesem Hjalding, so scheint es, hat Marada eine glücklichere Hand bewiesen und damit die Scharte ihrer Niederlage bei der Wahl zur Obersten Hetfrau zumindest zum Teil ausgewetzt. Jurga wird sich hüten müssen vor der Wölfin als Feindin ebenso wie als Verbündete.

Jens Arne Klingsöhr / Michelle Schwefel

Kein Friede im Westen

Piraterie! – Windhager Marodeure überfallen horazische Schiffe und Dörfer – Rüstet Grangor zum Krieg?

HARBEN/ARIVOR/GRANGOR. Noch vor der Katastrophe vom 29. Peraine erreichte uns der nachfolgende Korrespondentenbericht aus dem Phecadital, der somit unsere verlässlichste Kunde über die Geschehnisse im fernen Westen des Raulschen Reiches darstellt. Allem Anschein nach hängt der Frieden zwischen den beiden Kaiserreichen nur noch am seidenen Faden, nachdem mittelreichische Matrosen der offenen Piraterie in horasischen Gewässern überführt wurden. Es bedarf kaum der Erwähnung, dass ein Krieg im Westen dem Reich in dieser Stunde endgültig den Todesstoß versetzen würde — und doch mag dieser verheerende Konflikt bereits entfesselt sein, ohne dass wir davon erfahren haben. (Und umgekehrt mag man im Horasreich noch nichts von den

Geschehnissen im Herzen des Reiches wissen.) *Der Aventurische Bote* entschuldigt sich, keine aktuellere Kunde bringen zu können. Der Aufstand der Matrosen von Harben (**AB 106, 108, 109**) zieht immer weitere Kreise. Bereits auf dem Kronkonvent zu Arivor in der Mitte des Phex-Monds sorgten Gerüchte über Übergriffe der mittelreichischen Westflotte auf Siedlungen und Schiffe des Horasreiches für hitzige Debatten unter den versammelten Adligen und Patriziern des Lieblichen Feldes. Vor allem die Herren von Streitebeck, Urbet und Irendor schwangen sich zu Wortführern auf und verlangten von Gareth, Recht und Ordnung im Windhag wiederherzustellen. Andernfalls müsse die horasische Krone alle Maßnahmen treffen, um entschieden gegen die auslän-

dischen Plünderer vorzugehen. Signor Reon Torrem von Toricum witterte gar albernische Ränke hinter den Vorfällen — eine Inszenierung des verbannten Prinzen Romin von Kuslik-Galahan: "Wo liegt denn der Ursprung jedweder Piraterie, wenn nicht in Albernia? Die Familie Bennain, die Vorkämpferin des Raubes an Straßen und Flüssen, geädelt aus dem Morast, ist doch die erste Exponentin dieser Jahrhunderte währenden Plage auf den Gestaden unseres Meeres!"

Sein eindringliches Schlussplädoyer, neben Harben auch Havena für die gegenwärtigen und vergangenen Vergehen (siehe z.B. **AB 86, 106**) büßen zu lassen, blieb jedoch ohne Resonanz. Die besonnene I Toraskaiserin handelte auf die ihr eigene Weise und sandte Kundschaft-

ter aus, um sich Gewissheit zu verschaffen. Gleichzeitig hieß sie ihre Admiräle, die Patrouillen zu verstärken und wachsam zu sein. Wenige Wochen später hatten die Mutmaßungen ein Ende: Am 2. Peraine brachte die Potte *Olruffsbraut* vor Westenende die Karavelle *Alinya vom Bedonfall* auf, die unter Harbener Flagge segelte und zuvor versucht hatte, den Kornfrachter aus Kuslik zu entern. Das nach der Großadmiralin Kaiser Bardos benannte Schiff lief in eine Falle: Unter Deck der Potte hielt sich eine Abteilung der Hylailier Seesöldner verborgen. Die vermeintlich leichte Prise verwandelte sich damit im Nu in einen tödlichen Gegner. Die Besatzung der *Alinya* kämpfte jedoch entschlossen bis zum bitteren Ende. Die Rede ist von "halb verhungerten Matrosen" und "verzweifelten Gestalten, die nichts zu verlieren hatten".

Drei Tage später, am 5. Peraine, gelang es einem Banner bethanischer Bogner, den Angriff auf ein Küstendorf nahe Selshed abzuwehren, dervon der — ebenfalls mittelreichische!! — Bireme *Trident* ausging. Dabei wurden Gefangene gemacht, auch wenn das Piratenschiff entkommen konnte.

Derweil mussten die Reeder der reichen Handelsstadt Grangor zwei Schiffe als vermisst anzeigen, ein drittes entkam nur knapp einem Kaperversuch, als unverhofft die Kriegsschivone *Gierige Gelda* auftauchte und die Angreifer verjagte. Ein Aufschrei der Entrüstung ging durch die Grangorer Bevölkerung, als der mittelreichische Kriegshafen Harben als Quelle der Überfälle ausgemacht wurde. Vertreter der *Altvorderen Häuser*, der alteingesessenen Patriziergeschlechter Grangors, appellierten an die Krone, dass sich das "Desaster von 1023" nicht wiederholen dürfe. (Damals gelang es walwütigen Thorwalern, ein Blutbad in der Stadt anzurichten, bevor sie zurückgeschlagen wurden, siehe AB 86.) Von Seiner Hoheit Cusimo Garlischgrötz, dem Herzog von Grangorien, wird kolportiert, dass er in einem Anfall von Zorn ein Service aus kostbarem Unauer Porzellan vom Tische fegte: "Genug ist genug!", soll der Herzog ausgerufen haben. "Erst halten sie mich mit ihren Scharaden zum Narren, und nun überfallen sie auch noch meine Kaufleute."

Kanzleischreiber konstatierten dagegen nüchtern einen Bruch des Friedens von Weidleth (siehe AB 70,106) in mindestens drei Punkten. Mit den 'Scharaden' meinte der Herzog offenbar die Hinhaltetaktik der Nordmärker, insbesondere des Hauses vom Großen Fluss, die Rückgabe der so genannten 'Grötzchen Güter' betreffend. Das grangorische Haus der Garlischgrötz hat seine Wurzeln in den Grafen Garlish von Phecadien und dem nordmärkischen Edlengeschlecht derer von Grötz. Nach dem Unabhängigkeitskrieg des Lieblichen Feldes ging die Familie Garlischgrötz ihrer mittelreichischen Titel und Besitzungen verlustig.

Die Wiederherstellung der entsprechenden Erbrechte ist ebenfalls Bestandteil des Friedens von Weidleth zwischen den beiden Kaiserreichen — ein Punkt, der auch nach acht Jahren noch nicht erfüllt ist.

In Vinsalt wurde die Gesandte des Garethher Kaiserreiches, die Edle Arela Weißblatt, in den Horaspalast zitiert. Auf die Versicherung, dass die marodierenden Matrosen der Harbener Westflotte auf eigene Rechnung und ohne Deckung Garethhs handeln würden, soll Kaiserin Amene-Horas kühl erwidert haben: "Wer vor seiner eigenen Türe nicht kehren kann, der soll sich nicht zu weit aus dem Fenster lehnen."



Seine Hoheit Cusimo Garlischgrötz,
Herzog von Grangorien

Die Delegatin musste mit der bitteren Botschaft in ihr Domizil zurückkehren, dass das Horasreich die Gewährszahlung für den Frieden aussetzen wird, bis die Seeräuber ihrer gerechten Strafe zugeführt worden seien und vom Windhag keine Bedrohung mehr ausgehe. Diese Zahlung, die gewaltige Summe von 100.000 Goldstücken, wird eigentlich bis zum Jahr 1032 BF alljährlich zu Beginn des Monats Ingerimm fällig. Bereits ihr verspätetes Eintreffen im letzten Jahr stürzte den Garethischen Hof angesichts leerer Kassen in arge Schwierigkeiten (siehe AB 106) — was das vollständige Ausbleiben bedeuten mag, lässt sich kaum errimmen. Erzherzog Haakan von Firdayon-Bethana, der Vetter der Kaiserin und ehemalige Staatsminis-

ter des Reiches, gab für seine Freunde einen Ball in Horasia, um diese "begrüßenswerte Entscheidung" zu feiern. Angeblich verfasste er ein Schreiben, in dem er seine Base zu "deutlicheren Schritten" ermutigte. Dies ist wohl als unverhohlene Aufforderung zum Waffengang zu verstehen — die Nähe des alten Erzherzogs zu den 'Murakisten', die das 'Neubosparanische Imperium' gerne über ganz Aventurien ausdehnen würden, ist hinlänglich bekannt.

In Grangor hat sich Herzog Cusimo unterdessen der Unterstützung der Altvorderen Familien versichert: Die wohlhabenden Handelsherren haben ihrem Landesherrn umfangreiche Kredite zugebilligt, um dem geschäftsschädigenden Piratenunwesen ein baldiges Ende zu setzen. Gewöhnlich wohlinformierte Quellen sprechen von der Anwerbung der gesamten *Goldenen Legion*, einer berühmten Söldner-

einheit von Regimentsstärke, die über Reiterei und sogar eigene Geschützmeister verfügt. Andere wollen wissen, dass der Herzog bei Venga Truppen zusammenzieht, darunter das herzogliche Leibregiment *Phecadigarde*. Böse Zungen behaupten, der Grangorier habe mit seinem Amtsbruder Erzherzog Haakan eine heimliche Absprache getroffen.

Über die Lage in Harben ist überhaupt keine Gewissheit mehr zu erlangen: Mal heißt es, die ganze Stadt befinde sich im Aufstand und der Markgraf von Windhag, Radulf Eran Galahan, habe sich an die Spitze der Auführer gestellt, dann wiederum, die Westflotte sei in mehrere Parteien zerfallen, die einander bekämpften, aus dem Wege gingen oder friedlich koexistierten (auch hier variiert die Darstellung). Prinz Romin von Kuslik-Galahan, Prinzgemahl der albernischen Königin und selbsternannter Fürst von Kus-

lik (im Exil), soll den alten Haudegen Veran Eisenfaust nach Harben entsandt haben. Der ehemalige Oberst der *Schwarzen Säbel* von Kuslik (eines Seesöldnerregiments) verließ das Horasreich nach dem Sturz Fürstin Kusmina Galahans mit einer Schivone und zwei Bannern Seekriegern, die nun als 'Kusliker Korsaren' bekannt sind und Jagd "auf alle Feinde des Hauses Galahan" machen. Ob Oberst Eisenfaust den Markgrafen auslösen oder die Meuterer von Harben für seine Sache gewinnen will, ist unbekannt. Zyklopäische Fischer wollen hingegen einen Verband von Kriegsschiffen mittelreichischer Bauweise beobachtet haben, der sich Richtung Süden bewegte. Wiederum darf spekuliert werden, ob es sich um einen groß angelegten Raubzug handelt oder um rechtschaffene Seeleute, die sich von ihren aufständischen Kameraden absetzen wollen.

FWB

*Redaktionsschluss
für den
Av. Boten No. 111
ist Montag, der
27. Dezember 2004*

In aller Kürze



Der Kosch in Flammen

KOSCH. Eine Botschaft, die wir zunächst für das Hirngespinnst abergläubischer Bergbauern hielten, erscheint angesichts der jüngsten Ereignisse in neuem Licht: Während die Dämonendiener vor Wehrheim ihr unheimliches Ritual vollzogen, soll sich in den Koschbergen der Grafschaft Wengenholm ein gewaltiger Vogel aus purem Feuer erhoben haben, der nun ein Band der Verwüstung durch die Täler zieht. Man munkelt, dahinter stecke der lange gesuchte Räuberhauptmann Ulfing von Jergenquell, der gemeinsam mit einer Meute Söldner und Gesindel den Flammenvogel auf seinem Zerstörungszug begleitet. Tatsächlich wurden jene Orte heimgesucht, denen der Schurke schon seit dem Tod seines verräterischen Vaters, des Barons von Albumin, Rache geschworen hatte — sowohl die Burg des Grafen von Wengenholm, als auch die Umgebung der einstigen Heimatbaronie liegen in Schutt und Asche. Offenbar schreckt er in seinem Hass vor nichts zurück, vernichtet alles und jeden auf seinem Weg und soll sogar die Baroness von Salmingen entführt und weiterhin in seiner Gewalt haben. Ein Zusammenhang mit dem zeitgleichen Angriff der Schwarzen Horden auf den Kern des Reiches erscheint sehr wahrscheinlich, zumal es sich bei dem Elementarwesen offenbar um finsterste Magie handelt. Diese Ausgeburt setzt auf Befehl des Jergenquell alles in Brand und scheint sich sodann am Feuer zu laben, ja, dadurch gar stärker und größer zu werden. Mittlerweile hat der Vernichtungszug unaufhaltsam den Weg nach Angbar eingeschlagen — und es ist nicht auszudenken was geschieht, wenn das Schreckenswesen die Glut der tausend Essen in sich aufnimmt.

Martin Lorber

Tod in Winsalt

VINSALT. Wie unlängst bekannt wurde, hat der Palast der Horaskaiserin einen schmerzlichen Verlust zu beklagen: Am 9. Peraine 1027 ver-

starb überraschend Curthan Menderath, seines Zeichens Oberstgartenbewahrer, im Alter von 69 Jahren. Der ruhige Gärtner mit den großen Händen war nicht nur beim Personal der Residenz äußerst beliebt. Er soll auch großen Einfluss bei Kaiserin Amene-Horas besitzen haben, die sowohl seine Liebe zu wildromantischen, behutsam gehegten Gartenanlagen teilte, als auch seinen gesunden Menschenverstand schätzte. In einem Brief nannte die Herrscherin Curthan einmal "meines Volkes Stimme". Sie ist nun verstummt.

FWB

König auf Pilgerfahrt

HAVFNA. Wie zu erfahren war, brach König Cuanu ui Bennain von Albernia bereits Mitte Tsa von Gareth aus zu einer Pilgerfahrt gen Donnerbach auf, um im dortigen Rondra-Heiligtum für seine während der letzten Jahre gefallenen Kameraden und Freunde zu beten. Was den Landesvater der Albernier bewog, ausgerechnet in diesen unsicheren Zeiten die gefährliche Reise anzutreten, ist ungewiss, zumal er mit nur geringer Bedeckung abreiste. In Gareth weilte er, um seiner Tocher, der Reichsbehüterin, einen Besuch abzustatten. Gut informierte Palastkreise sprechen von mehreren ernsthaften Gesprächen hinter verschlossener Tür — möglicherweise besprach der König die Politik des Reiches im Bezug auf Albernia mit der Reichsbehüterin. Andere Quellen spekulieren, dass König Cuanu ui Bennain Visionen von seinem nahen Tod erhalten hätte - doch dies beruht auf unbestätigten Gerüchten.

ChristianHellinger

Angeheuer in Weiden gesichtet

TRALLOP/MI-N/I IKIM. Anfang Phex erreichte den Aventurischen Boten die Kunde von einem Ungetüm, das die Weidener Lande unsicher machen soll. Berichte sprechen von einem "riesi-

gen, einäugigen Oger mit einer gigantischen Axt". Dieser wurde zuerst in der Gegend von Menzheim gesichtet und soll sich nach Norden bewegen, möglicherweise auf Trallop zu. Ausgesandte Aufklärungstrupps verloren jedoch schon nach kürzester Zeit die Spur des Wesens. Als der Bote daraufhin den Bericht dem Hesinde-Tempel zu Gareth vorlegte, äußerte ein Geweihter die Vermutung, bei dem Ungetüm könne es sich um einen Zyklopen handeln. Dies wäre in der Tat äußerst ungewöhnlich, leben Zyklopen doch sonst nur auf der nach ihnen benannten Inselgruppe. Wir werden den Leser über diese rätselhaften Geschehnisse auf dem Laufenden halten.

ChristianHellinger

Der Süden schlägt zurück

HÖR ALFM / PORT EMER. Nur spärlich hatten sich die südlichsten Provinzen des Reiches bislang am Kampfe gegen die Dunklen Lande beteiligt. Doch bei der letzten Zusammenkunft des Reiches bot der Emissär von Höt Alem Unterstützung an, die vom Marschall des Reiches nicht abgelehnt wurde.

Kurz nach der Rückkehr des Emissärs nach Höt Alem begannen darum die - recht zeitraubenden — Vorbereitungen, um eine Flottille nach Norden entsenden zu können. Schließlich warteten drei Banner Besatzung unter der Führung von Capitano Iprahim del Sofica, in dessen Stab sich etliche versierte Geweihte befinden, darauf, eingeschifft zu werden. Jeder einzelne von ihnen ist bereit, sein Bestes zu geben, um die zwölfgöttlichen Lande von dem Übel zu befreien.

Zum Schutz dieser fünf Schiffe zählenden Flotte stellte ein renommiertes Handelshaus mit Sitz auf Port Emer zwei seiner besten Schiffe zum Geleit. So landeten die wackeren Seekämpfer aus dem Südmeer schließlich nach langer, beschwerlicher Fahrt nordwärts wohlbehalten in Ilsur, um ihren Beitrag für das Reich zu leisten.

*Redaktion Südmeer
Thorsten Metz*