

Aventurischer Bote

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

sellschaftsschreiber und Chronisten; Postille der zwölfgöttlichen Geweihten, der Ordensbrüder- und -schwesterenschaften.

Verteilung am Hof zu Gareth kostenlos, ansonsten nur gegen teuer Geld! Der Bote erscheint regelmäßig nach Ablauf mehrerer Monde und unterliegt der redaktionellen Verantwortung be-

rufener Schriftgelehrter am Hof zu Gareth, nimmt aber dankend Reise- und Erlebnisberichte fahrender Aventurienkundler entgegen.

Im übrigen versteht sich das Journal als Wahrer der Guten Sitten, Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns!

Ansonsten gilt:

*Zieht für den Kampf sein Schwert der Fitter
Und RONdra droht mit Blitzgewitter,
Kannst du getrost zu Hause bleiben,
Der Bote wird schon drüber schreiben.*

2,50 EUR

Ausgabe
Juli/August 2003
FIR/TSA 1026 BF

102

Die Geißel des Nordens: Orkische Heere auf Reichsboden!

WEIDEN. Im Herzogtum Weiden spitzt sich die Situation zu. Kriegsberichterstatte Ferling Okenheld war vor Ort und berichtet hautnah vom Brennpunkt des Geschehens. Der Text ging kurz vor Drucklegung unangefordert bei der Garether Botenredaktion ein, eröffnet aber durch seine Brisanz gänzlich neue Perspektiven.*

Praktisch unmittelbar nach dem Auslaufen des dreijährigen Waffenstillstandes zwischen den Orks und dem mittnächtlichen Herzogtum Frau Walpurgens hatten die im Finsterkamm ansässigen Gharrachai-Orks die Kampfhandlungen wieder aufgenommen. Allerdings schien der neue kaiserliche Marschall Weidens, Wallbrord von Löwenhaupt-Berg, ein Protege des Reichserzmarschalls Leomar vom Berg, die Situation schnell in den Griff zu bekommen.

Im Herbst 1026 dann war der Marschall mit seinem Heer von etwa 300 Berittenen in den Finsterkamm gezogen, um dort die Winterlager auszuräuchern, von denen gefangene Gharrachai berichtet hatten. Offenbar gelang es den Orks jedoch, sich dem Zugriff Marschall Wallbrords in der Folge immer wieder zu entziehen. So sah der Wintereinbruch das kaiserliche Heer noch immer in den verschneiten Schluchten des Finsterkamms. Erst Ende Firun, als starker Schneefall eine weitere Suche unmöglich machte, gab der Marschall den Befehl zum Rückmarsch in die Winterquartiere.

Auf diesem Rückmarsch muss das Heer des Marschalls Opfer eines Orküberfalls geworden sein. Jedenfalls erreichten die Reste der Kaiserlichen die Feste Reichsend am 29. Firun in völliger Auflösung, dicht gefolgt von Zholochai-Orks vom Stamme der Girikh.

Am 30. Firun setzten Mhokolash-Orks in Schilf-

booten bei Olats Wall über den Fialgralwa und nahmen den Weiler Olats Wall und die dortige Brücke im Sturm.

Gräfin Waideria von Bärwalde und Graf Emmeran von der Heldenruz wurden in Olats Feste belagert. Hilflos mussten sie mit ansehen, wie in den folgenden Tagen orkische Kriegswagen, von mächtigen Steppenrindbullen gezogen und groß wie Belagerungstürme, aus dem Nebelmoor über den Knüppeldamm bei Olats Wall auf die Uferstraße Richtung Trallop rollten. Währenddessen rückten die Orks in der Heldenruz weiter vor und nahmen den Weiler Scheutzen; die Bevölkerung suchte in Scharen in den zahlreichen herrschaftlichen Fluchtburgen Schutz.

Am 4. Tsa standen die Orks in Bärwalde vor den Burgen Anbalsaiht und Dragentodt. Nun war erkennbar, dass der feindliche Vormarsch zwei grobe Stoßrichtungen hatte: Während das orkische Heer in der Heldenruz am Fialgralwa Richtung Süden marschierte - offensichtlich auf der Suche nach einem Übergang —, rumpelten die Kriegswagen in Bärwalde am 8. Tsa am auf eine Belagerung vorbereiteten Trallop vorbei und am Westufer des Pandlaril südwärts: auf die steinerne Brücke von Braunsfurt zu.

Am 11. Tsa erreichte Abtmarschall Brin von Wehrheim kommand die Feste Rhodenstein,

die neben den Burgen Weissenstein, Distelstein, Olats Wall und der Stadt Nordhag das Kernstück der 'Wehren des Nordens', des alten Dominiums Orkenwehr darstellt — gerade recht-

In dieser Ausgabe

- Die Geißel des Nordens =
Orks in Weiden einmarschiert!
Seite 1 - 4
- Der Wurm von Windhag
Seite 5
- Tobrien und Weiden rücken
zusammen
Seite 6
- Vom Handel und Wandel
Seite 7 - 8
- Graf von Waldwacht
verschwunden
Seite 21
- Desertion! Kämpfe zwischen
Albarniern und Garetiern
Seite 23
- Novadisturm im Horasreich
Seite 26
- Geheime Absprachen zwischen
Thormal und Lieblichem Feld?
Seite 27
- In aller Kürze
Seite 28

*) Anm. der Redaktion: In Situationen, in denen er nicht selber zugegen sein konnte, beschreibt Okenheld offensichtlich, wie sich das entsprechende Geschehen vermutlich abgespielt haben wird. Wir bitten den Leser dies zu berücksichtigen.

zeitig, bevor am 12. Tsa orkische Spähtrupps am Westufer des Fialgralwa auftauchten.

Mitte Tsa standen die Orks in der Heldenrutz vor den Mauern Nordhags und mit Heeresmacht am Ufer des Finsterbachs gegenüber dem Rhodenstein, was auf den endgültigen Fall der Feste Reichsend schließen lässt.

Die Orks in Bärwalde standen unter den Mauern des Distelsteins, der den Rhodenstein gen Norden abschirmt, und am Pandlaril gegenüber der Insel Eichenau, unter den Mauern der Burgen Moosgrund und Dragentodt und vor Trallop. Die Dörfer Mittenberge und Leinhaus gingen in Flammen auf.

Während die orkischen Kriegswagen Wederath gegenüber von Braunsfurt erreichten, sammelte sich östlich des Pandlaril, in den noch nicht vom Orkeinfall betroffenen Grafschaften Baliho und Sichelwacht, das herzogliche Heer und versuchte verzweifelt, den Orks den Übergang über den Fluss und damit den Weg ins Herz des Reiches zu verwehren.

Leuin, möget Ihr Euren Streitwagen aussenden, um Gareth zu schützen!

Jan A. Liedtke/Mike Maurer

*Anm. der Redaktion: Abweichend von der üblichen Vorgehensweise, Meisterinformationen in den Mittelteil des Heftes zu verbannen, nun nachfolgend noch einige Stimmungstexte zu **Die Geißel des Nordens**, die dem geneigten Leser verdeutlichen sollen, wie prekär die derzeitige Lage tatsächlich ist. Die eigentlichen Meisterinformationen finden Sie, lieber Spielleiter, wie gewohnt weiter hinten im Heft.*

In den Hängen des Finsterkamms, 25. Firun 1026 BF

"Mutig sind sie", schnaubte Grakwach, Kriegshäuptling der Girikh-Zholochai, anerkennend. "Und wenn man bedenkt, wie dünn ihr Fell ist, dann widerstehen sie der Kälte erstaunlich gut."

Er ließ den Blick seiner gelben Augen eine Weile sinnierend über die dünne, lang gezogene Linie menschlicher Krieger gleiten, die sich weit unterhalb seiner Position mühsam ihren Weg über die verschneiten Grate des Finsterkamms bahnte. Wie Ameisen wirkten sie aus dieser Perspektive, und in ihrer Fremdartigkeit für den Ork nicht minder abstoßend. Dennoch konnte Grakwach nicht anders, als dem Gegner, dem er seit dem vergangenen Sommer mehr als einmal gegenüber gestanden hatte, seinen Respekt zu bekunden.

"Und die Ausdauer und Hartnäckigkeit, mit der sie die Yurach zur Strecke gebracht haben, gereicht manchem Khurkach zur Ehre."

Ugrashak, der neben Grakwach stand, ließ ein unwilliges Knurren hören. Er hatte keinen Sinn für den Respekt des Jägers vor dem Wild: "Aber nutzen wird es ihnen nichts!"

Grakwach nickte stumm ob der Worte des

Schamanen. Es war eine gute Jagd gewesen. Aber alles Gute musste irgendwann enden ...



In den Hängen des Finsterkamms, Nacht zum 26. Firun 1026 BF

Als die Nacht hereinbrach, sah Elko von Geltring seinen Marschall noch immer an der schroffen Felskante sitzen. Von hier aus hatte Wallbrord von Löwenhaupt-Berg den Untergang seines Heerbanns miterleben müssen, während die wenigen Getreuen, die der Katastrophe entgangen waren, in die Dunkelheit abmarschierten - nach Osten, um vielleicht die steinernen Mauern Reichsend zu erreichen.

Der Marschall beachtete seinen Feldkaplan nicht. Sein Blick war ins Dunkel gerichtet, wo die Schatten der Nacht gnädig die Leichname der Frauen und Männer verbargen, die er zum Sterben hierher geführt hatte. Schließlich brach der kaiserliche Marschall das Schweigen: "Mich friert, Geltring."

Elko reichte ihm den blauen Mantel der Donnerer.

"Das ist doch dein Mantel, Geltring, da frierst du ja."

"Ich friere nicht, mein Marschall."

"Du hast heißes Blut, Geltring. Meines ist gefroren. Ich schlottere, Geltring, der Marschall von Weiden schlottert. Hast du das an mir schon gesehen?"

"Es ist sehr kalt, Exzellenz ..."

Elko trat unbehaglich von einem Fuß auf den anderen. Die Dunkelheit kroch die Hänge des Finsterkamms hinauf, und mit ihr der Nebel. Man konnte nicht wissen, welche Schrecknisse dieser Nebel barg. Die Orks würden sich nicht ewig mit der Plünderung der Leichen aufhalten. "Wohin jetzt, Exzellenz?"

Der Marschall seufzte resigniert. "In die Niederhöhlen, Geltring, da ist es warm. Ich muss auftauen."

Er barg das Gesicht in den Händen.

"Exzellenz, wir müssen fort ..."

Der Marschall wischte die Hand, die ihm Elko auf die Schulter gelegt hatte, unwillig beiseite. "Denkst du, ich sei hier angeleimt? Um zu versteinern? Zum Denkmal meiner Schande zu werden?"

Die Gestalt des Marschalls straffte sich, als er sich ruckartig erhob. "Bringt mein Pferd! Und du, Geltring, du führst diese Männer gen Osten in Sicherheit. Und schickt einen Boten nach

Reichsend. Man wird dort gut daran tun, an seine Sicherheit zu denken."

Elko glaubte seinen Ohren nicht zu trauen. "Aber ... was beabsichtigt *Ihr* zu tun, mein Marschall?"

"Ich reite nach Wehrheim, dem Reichserzmarschall persönlich Rapport zu erstatten."

"Aber ... was ist mit Trallop? Sollte man nicht der Herzogin ..."

Eine energische Handbewegung des Marschalls schnitt dem Kaplan das Wort ab. "Die Herzogin! Trallop! Weiden! Nach dem, was ich hier gesehen habe, bin ich der festen Überzeugung, dass selbst die dreifachen Mauern Trallops des Orks diesmal nicht wehren können. Zwecklos, um Weiden zu kämpfen. Ich muss das größere Ganze sehen. Und ich bin überzeugt, dass allein der Reichserzmarschall uns noch helfen kann."

'Du meinst, dass allein der Reichserzmarschall *dir* noch helfen kann', dachte Elko voller Bitterkeit. "Wie *Ihr* befiehlt, mein Marschall", antwortete er.

Feste Reichsend, 28. Firun 1026 BF

"Das hat er nicht wirklich gesagt!"

Pagol von Löwenhaupts silberfarbene Augenbrauen schoben sich furchterregend ineinander, während seine Fäuste sich zu zwei mächtigen Felsbrocken ballten.

"Doch, mein Gebieter, er hat ..."

Elko rang erfolglos nach Worten der Erklärung. Man konnte seiner Haltung ansehen, welche Überwindung es ihn gekostet hatte, den undankbarsten aller Dienste zu übernehmen und die Nachricht vom Versagen seines Marschalls nach Reichsend zu bringen. Voll bitterem Spott wandte sich der Schildgraf an den zweiten Mann im Wappenrock des Herzogtums Weiden, der bisher stumm den Worten des Boten gelauscht hatte: "Nun, Borckhart, was sagt *Ihr* dazu? Nicht genug, dass Wallbrord 300 Männer und Frauen auf dem Altar seines persönlichen Ehrgeizes opfert, jetzt will er auch noch flugs das Herzogtum dazupacken, zu dessen Schutz und Schirm er eigentlich ausersehen war."

Borckhart von Brauning-Binsböckel, der Herold der Weidener Herzöge, ließ ein mattes Lächeln sehen. "So betrachtet ist es geradezu ein Glück, dass er zu seinem Herrn und Meister nach Wehrheim zurückgekrochen ist, statt nach Trallop, um die Herzogin zu überreden, die Stadt gleich kampflös zu übergeben."

"Gleichwohl werden uns die Kaiserlichen bitter fehlen, wenn es wirklich so viele Orks sind, wie Geltring hier sagt."

Pagol von Löwenhaupt richtete sich in dem Thronsessel auf, der den Vögten von Reichsend als Amtsstuhl diente, und bemühte sich, seiner Stimme und seiner Erscheinung ein Ansehen zu geben, das darüber hinwegtäuschen sollte, dass er bald 80 Götterläufe zählte. Es gelang ihm nur teilweise. "Aber wie auch im-

mer. Wir beiden wenigstens wollen in diesem Drama die uns zgedachten Rollen spielen. Bin ich nicht der Schildgraf Weidens? So will ich diesen Bruchsteinhaufen hier verteidigen, selbst wenn es uns nur einige Tage erkaufen mag. Ihr aber, Borckhart, seid der Herzogin Herold. Tragt die Botschaft weiter, dorthin, wo der Wille zum Widerstand stark ist. Ich weiß, es ist schwer, eine solche Nachricht ins eigene Haus zu bringen. Tragt es, wie ich es trage." Der Herold verneigte sich stumm, doch in der Bewegung erschütterte ihn ein Hustenkrampf. Unwillig ob der eigenen Schwäche wischte er sich das Blut aus den Mundwinkeln, das der Anfall zutage gefördert hatte. "Sie wird ihr Ziel erreichen, Schildgraf." 'Ein Greis als Schild und ein Krüppel als Stimme Weidens', dachte Pagol von Löwenhaupt resigniert, als der Herold davoneilte. 'Diesmal sieht es düster aus. Wer vermag uns jetzt noch beizustehen?'

Kreuzweg in der Helden- trutz, 29. Firun 1026 BF

Die Birken, die das Wegekreuz umstanden, waren ebenso tiefverschneit wie der Wegweiser, dessen Schilder nach Reichsend, Trallop und Rhodenstein wiesen. Der Reiter, der an dem Kreuzweg stand, sah furchtbar aus. Die Schabracke des Tralloper Riesen war mit einer dicken Reifschicht überzogen, wo der Schweiß des Tieres durch das grünweiße Tuch gedrungen war. Vom Topfhelm des Reiters hingegen hingen rötlich schimmernde Eiszapfen herab, die Atemöffnung in der unteren Gesichtshälfte schien rötlich glasiert. Furchtbarer aber noch war der Widerstreit, der in seinem Innern tobte. Die Botschaft dorthin zu tragen, wo der Wille zum Widerstand stark sei, war der Auftrag des Schildgrafen gewesen. Dieser Auftrag war so unklar, wie er nur sein konnte. Und gleichzeitig so klar. Schnalzend gab Borckhart seinem Ross die Sporen.

Bärenburg in Trallop, 6. Tsa 1026 BF

Auf der himmelhohen Wacht der Bärenburg, kaum geschützt durch die zinnenbewehrte Turmkrone, trieb schneidend kalter Wind Tränen in die Augen und ließ sie noch auf den Lidern gefrieren. Walpurga von Löwenhaupt, die vielfach leidgeprüfte und doch unverzagte Herzogin von Weiden, spähte im fahlen winterlichen Abendlicht nach Westen. Der Türmer wärmte sich derweil in der 'Festumer Wölbung' geheizten Wachhalle am Feuer, und nur der Herzogin getreuer Haus- und Hofmeister Eberwulf stand wenige Schritte abseits in Pelze gehüllt. Er fror bitterlich. "Das ist doch alles Wahnsinn!", schrie der Weißensteiner, denn der Sturm riss ihm gleichsam

die Worte von den Lippen. "Ein Feldzug im Winter, Reichsend verloren, Euer alter Oheim Pagol wahrscheinlich tot. Wallbrods Heerbann geschlagen, der verfluchte Marschall selbst in wildem Ritt nach Wehrheim unterwegs, um angeblich die Banner des Reiches zu sammeln. Vom Rhodenstein keine Nachricht, seit Tagen schon. Und jetzt auch noch das ..." 'Und jetzt auch noch das',



wiederholte die Herzogin in Gedanken. Wie die Orken es geschafft hatten, den reißenden Finsterbach zu überqueren und Olats Wall einzuschließen, blieb vorerst ein Rätsel. Doch es änderte nichts daran, dass die Orken bereits südlich des Sees standen und Trallop gefährlich nahe waren. "Es ist Zeit." Eberwulf nickte zustimmend. "Der Cronrat ist einberufen, und eben in diesem Moment betreten die Tralloper Tempelvorsteher, Zunftmeister sowie der Gesandte von Donnerbach die Herzogenhalle. Boten alarmieren die Städte und Burgen, jeden einzelnen Weiler westlich des Pandlaril. Die Flussübergänge bei Braunsfurt und Anderath sind gut geschützt. Alles ist in die Wege geleitet, wie seit Monden geplant. Selbst *Windsturm* und *Orkenhart*, Klinge und Kette, warten bereits in Eurer Kammer. Alle — nur nicht die Orken - tun es uns gleich, sie warten." Der Weißensteiner lächelte gequält, schritt sodann die steilen Stiegen hinab und folgte seiner Herrin eilends in das 'Graue Gemach' des Herzogenbaus. Dort verharren sie kurz vor dem offenen Kamin, tranken schweigend wenige Schluck warmen, gewürzten Wein, genossen den kurzen Moment der Ruhe.

"Es ist Zeit. Geht und verkündet in der Halle, dass Wir in Bälde eintreffen werden." Eberwulf nickte und trat durch die Tür. "Wartet! Eines noch ..."

Der Haus- und Hofmeister verharrete, blickte fragend über die Schulter zurück. "Sucht einen, der mutig — oder verrückt — genug ist, unsere Botschaft auch nach Perainefurten zu bringen. Wenn der Tod durch die Lande von Wolf und Bär reitet und das Horn Fantholi ertönt, haben wir uns noch jedes Mal gesehen."

Walpurga Lippen formten weitere, lautlose Worte, und es schien für einen Augenblick, als wären die strengen Gesichtszüge der Herzogin dabei sanfter geworden. Oder rührte es nur vom milden Schein der Kerzen, die im Gemach entzündet worden waren?

Äußerlich unbewegt verließ Eberwulf das Graue Gemach. Es war nicht die Zeit, sich um seine Herzogin Sorgen zu machen.

Auf den Zinnen des Rhodensteins, 11. Tsa 1026 BF

"Der Orkenhäuptling Nargazz vom Ghorinchai-Volke belagerte mit seinem namenlosen Haufen die Stadt und eroberte sie innert dreier Wochen. Einen Gutteil der Städter pfälhte der Aikar geradewegs zum blutsaufenden Götzen Tairach, andere wurden geknechtet und zur unermüdlichen Arbeit in den Sümpfen und Mooren gezwungen, um dem gehörnten Götzen Brazoragh einen sumpfigen Pfluhs auszuheben ...**"

Borckhart räusperte sich, schloss dann behutsam, fast zärtlich den vergilbten Oktavband und hüllte ihn mit ebenso großer Sorgfalt in wächserne Tücher. "Wenig erfreuliche Aussichten, Meister Norre, nicht wahr?" Doch die Aufmerksamkeit des Burgsassen galt nicht mehr den Worten der Hesinde-Geweihten Yindra, aus deren 1.000 Jahre alten Aufzeichnungen über die Dunklen Zeiten der Herold vorgetragen hatte, sondern einer Reiterschar, die — kaum mehr als schwarze Punkte einstweilen — auf dem Alten Weg von Osten nahte. Konnte es wirklich sein? Seine bange Hoffnung wurde bald darauf Gewissheit — die Herrin hatte seine allnächtlichen Gebete schließlich doch erhört. "Wer ist die junge Frau, die an seiner Seite reitet?", knurrte er. Borckhart kniff die Augen zusammen. "Über ihr sehe ich das Banner der Senne Mittellande im Winde flattern. Es scheint, als wolle sich die neue Meisterin des Bundes sogleich im Norden bewähren."

** Zum Ersten Orkensturm (nach Weidener Rechnung) vgl. u.a. die Weiden-SH, S. 15f.

Norre knurrte abermals. Doch sein tiefgefurchtes Antlitz glättete sich beim Anblick der nahenden munteren Schar, ja, er glaubte sogar trotz der Ferne das vertraute, unverwechselbare Lachen des Abtmarschalls vernehmen zu können. Zum ersten Mal seit Bjaldorn spürte er einen Hauch von Wärme. Der alte Burgsass kämpfte gegen den Drang, sogleich die steinernen Stufen in den Hofhinabzueilen, zwang sein bebendes Herz zu ruhigerem Schlag. Der Moment, den er so lange herbeigesehnt hatte, war gekommen: Sein Zögling Brin, der Herr des Rhodensteins, war heimgekehrt — endlich. Von der Höhe des Wehrganges aus verfolgte er, wie sich die schweren Tore mit Donnerhall hinter den Reitern schlossen. Zehn Männer bedurfte es, um die mächtigen Riegel und Balken vorzulegen; rasselnd sanken die Fallgitter zu Boden. Der Rhodenstein, herrlichste und uneinnehmbare Feste des Nordens, war nun bereit für den Sturm.

Rhodenstein,

Nacht zum 12. Tsa 1026 BF

Es war Abend geworden, die Tafel lange schon aufgehoben. Vier Gestalten, zwei davon jung an Jahren, einer alt und gebeugt, die vierte von Krankheit gezeichnet, hatten sich nach und nach - ohne sich zuvor verabredet zu haben - auf dem Westwerk des Rhodensteins eingefunden: Borckhart der Herold, Norre der Burgsass, Rondriana die Meisterin und schließlich Brin der Abtmarschall. Sie standen Schulter an Schulter.

"Die schwarze Flut strömt die Hänge des Finsterkamms herab, reißt Dörfer, Weiler und Burgen mit sich."

Brins Stimme klang müde, sein Antlitz war nun so verschlossen wie die mächtigen Tore der Burg. "Doch wie schon einmal kommt der Ork nicht mit ganzer Heeresmacht über Weiden, denn sofern die Botschaften nicht lügen, fiel der Schwarze Marschall vor den Toren von Havena. Ohne die Führung ihres militärischen Genies aber ..."

Norres Hand schloss sich in eisernem Griff um die feingliedrigen Finger seines Abtmarschalls.

"Hegt deshalb keine trügerische Zuversicht. Whassoi mag im Westen stehen, er mag leben oder tot sein — es ist gleich viel. Vor Weidens Wehren jedoch steht sein Herr und Meister! Die Farbe des Schnees wird rot und nicht weiß in diesem Winter sein."

Die letzten Worte klangen wie eine finstere Prophezeiung.

"Aber sagtet Ihr vorhin nicht, guter Norre, die Wehren des Nordens stünden noch, von Olats Wall im Norden bis zum Weißenstein im Süden?"

"Ja, noch besteht Hoffnung."

Aber obschon Hoffnung bestand, hätten die vier Gestalten auf den Zinnen des Rhodensteins nicht zu sagen vermocht, ob es allein der an ihren Gewändern zerrende grimme

Wind war, der sie schauern ließ, während sich ihr düsterer Blick nach Westen wandte.

Wehrheim,

15. Tsa 1026 BF

Im Kartenraum der Kanzlei für Kriegswesen herrschte gespannte Stille. Die Aufmerksamkeit der anwesenden Offiziere galt dem großen, breitschultrigen Mann mit Kaiser-Alikschnauzer, der eben an den großen Kartentisch in der Mitte des Raumes getreten war. Als Reichserzmarschall Leomar vom Berg seinen Vortrag begann, war seine Stimme emotionslos, nüchtern und von einer Klarheit und Entschiedenheit, der Zweifel an der Richtigkeit der eigenen Lagebeurteilung absolut fremd sind: "Marschall Wallbrods Vorschläge", er nickte knapp in Richtung des Angesprochenen, "mögen wenig charmant erscheinen, weisen aber unbestreitbar ihre Vorteile auf. Entweder die Weidener überstehen diesen Orkensturm allein, dann brauchen wir uns um diesen Kriegsschauplatz nicht zu kümmern. Oder sie erkaufen uns zumindest genug Zeit, um den Fronteinbruch am Arvepass mit einer Gegenoffensive zu kontern."

Der Zeigestock des Reichserzmarschalls huschte über die Karte und ließ Distanzen von hunderten von Meilen zu einer Handbewegung zusammenschrumpfen.

"Mit einer Entsendung von Reichstruppen nach Weiden würden wir uns nur des Vorteils der inneren Linie berauben, unsere Kräfte zersplittern und riskieren, dass wir an allen Fronten Niederlagen erleben. Wir müssen das Ganze sehen: Verzichten wir auf ein Eingreifen in Weiden zumindest zum jetzigen Zeitpunkt, dann können wir am Arvepass ein numerisches Übergewicht erreichen, das unsere Erfolgsaussichten bei der Gegenoffensive deutlich erhöht, haben aber gleichzeitig dieselben Truppen in Schlagdistanz, um die Orks an einem Vormarsch in die inneren Provinzen zu hindern. Mithin kann ich in meiner Funktion als oberster Befehlshaber Eures Heeres von einer Entsendung von Reichstruppen nach Weiden nur abraten."

Reichsregentin Emer ni Bennain hatte den Worten ihres Reichserzmarschalls mit wachsender Unruhe gelauscht. Nun schüttelte sie energisch den Kopf. "Ihr seid mein militärischer Berater, Leomar, und Ihr nehmt Eure Aufgabe ernst, das weiß ich. Doch wenn Ihr sagt, wir müssten das Ganze sehen, so bedeutet das, nicht nur nach Maßstäben militärischer Nützlichkeit zu denken. Ihr könnt Euch diesen Luxus leisten, ich aber muss politisch denken: Dieses Reich, das Reich, zu dessen Regentin man mich berufen hat, ist mehr als nur ein Bündel im Laufe der Jahrhunderte zusammengeraffter Herrschaften, und es ist auch mehr als nur ein unverbindliches Bündnis autarker Kleinkönige. Das Reich Rauls des Großen ist eine Idee, ein Traum von Einheit jenseits alles Trennenden, der auf der festen Überzeugung

beruht, dass das Reich als Ganzes mehr ist als die Summe seiner Teile. Diese Idee habe ich zu verteidigen. Und unter allen Teilen dieser Idee ist Weiden nicht der wertloseste.

Herzog Waldemar hat seinerzeit meinem Gemahl die Treue wider den Usurpator gehalten, als keiner an seiner Seite stand. Er hat mit meinem Gemahl vor 15 Jahren gegen die Orks geblutet und vor fünf Jahren war er vor Vallusa erneut an meines Gemahls Seite. Seine Tochter hat Vater und Gemahl hingegeben und dennoch an der Spitze ihrer Truppen die Ogermauer erstürmt. Gleichzeitig sind 3.000 Weidener vor Ysilia gefallen, um unseren Sieg an der Trollpfote möglich zu machen. Sie haben all dies nicht für das Haus Gareth getan. Sie haben es getan, weil sie die Idee dieses Reiches verstanden haben. Warum nicht zur Abwechslung einmal beweisen, dass auch wir uns noch dieser Idee erinnern?"

"Weil wir keine Reserven mehr haben, die wir den Weidenern geben könnten, selbst wenn wir wollten."

Die Antwort des Reichserzmarschalls klang ebenso lapidar wie endgültig, doch die Reichsregentin schien nicht geneigt, sich so einfach abspesen zu lassen. "Es wird geschehen, was ich gebiete, Leomar! Für die Weidener wäre es bereits eine Erleichterung, wenn sie wenigstens einen Marschall hätten, der noch an den Sieg glaubt. Dem kann abgeholfen werden, ohne dass es Euch kostbare Truppen kostet. Ich schein mich ohnehin zu lange zu wenig um die Besetzung der Marschallsämter gekümmert zu haben. Das wird sich in Zukunft ändern. Marschall Wallbrod!" Die Stimme der Reichsregentin war klirrende Kälte. "Ihr habt uns lange genug gedient, wir danken Euch für Eure Dienste. Ihr habt die Erlaubnis zu gehen. Und da die Situation zu ernst für weitere Experimente ist, berufe ich zum neuen kaiserlichen Marschall des Herzogtums Weiden Geldor von Eberstamm-Mersingen."

Ein Raunen ging durch die Reihen der versammelten Offiziere, als Emer den Namen des Vorgängers von Herrn Wallbrod nannte, der erst ein Jahr zuvor vom Reichserzmarschall in den Ruhestand entlassen worden war — offiziell aus Altersgründen.

"Und damit Marschall Geldor etwas hat, womit er arbeiten kann, unterstelle ich ihm das kaiserliche Elitgarderegiment Bärengarde. Oberst Rondrian von Blauenburg wird in Menzheim ohnehin schon auf gepackten Satteltaschen sitzen. Leomar, Ihr sorgt dafür, dass das Regiment baldmöglichst seine Marschbefehle erhält."

Der Gesichtsausdruck des Reichserzmarschalls war nicht zu deuten, als er die Faust zur Brust führte, um den rondrianischen Gruß anzudeuten. "Es geschieht, wie Ihr befiehlt, Gebieterin."

Jan A. Liedtke/Mike Maurer

Meisterinformationen zu diesem Artikel finden Sie auf S. 10.

Der Wurm vom Windhag

Weitere Gräuelt des Drachen – Schattengrundpass unpassierbar

WINDHAG. Nach dem Scheitern einer vom Pfalzgrafen zu Weißengau angeführten Drachenhatz (der Bote berichtete), breitet sich nach weiteren Angriffen des Wurms zunehmend Furcht aus. Während Gegenmaßnahmen keinerlei Erfolge zeigen, gilt der besonders gefährdete Schattengrundpass nunmehr als unpassierbar.

Ein gutes halbes Jahr ist vergangen, seit sich der Schatten eines großen Drachen über das windumtoste Kalkgebirge und die Markgrafschaft Windhag gelegt hat. Der grausige Tod des Pfalzgrafen Efferdin ui Morrighandh von Harmhag, der zusammen mit etwa zwei Dutzend Jagdleuten und Kämpfern zu den Opfern der großen Drachenhatz gerechnet wird, hat weithin Entsetzen ausgelöst. Sein Nachfolger als Pfalzgraf von Weißengau hat seine Ernennungsurkunde bereits vor vier Jahren gesiegelt bekommen: Rateral-Bedwyr Sanin, seit dem Verschwinden seines berühmten Vaters bereits Freiherr der Seefreiherrschaft Ila und Eiras. Wann das Haus Sanin allerdings Einzug auf der Kaiserpfalz Burg Weißenstein hält, ist ob der Gefahr durch Ork und Wurm noch ungewiss — zumal die von allen erwartete Einfahrt eines Schiffes in den Hafen von Harben, wie es der Tradition entspricht, eine darauf folgende Überquerung des Schattengrundpasses erfordert, wo der Drache offenbar am stärksten wütet.

In der Tat haben seit Monaten weder ein Wa-

genzug noch eine größere Gruppe von Wanderern den Pass unbeschadet überqueren können. Die wenigen tapferen Leute, die nach Vermissten suchen, berichten immer wieder von verbrannten Leibern, zermalmten Wagen und über mehrere Meilen verteilter Ladung und Gepäckstücken.

Seit Wintereinbruch wagt sich fast niemand mehr auf die Passstraße zwischen Schattengrund im Westen und dem bereits verwüsteten Weiler Bruchsee wenige Meilen vor Widdernhall im Osten — in beiden Orten hält sich jeweils ein Halbbanner der Markgräflin Windhager Axtschwinger bereit und nimmt Aufstellung, sobald das Untier am Horizont gesichtet wird. Die Wagenzüge, die Harben mit Waren und Nachschub aus dem zentralen Mittelreich versorgen, bleiben entweder aus oder müssen den langwierigen und ob der Zölle kostspieligen Umweg am Phecadi entlang nach Grangor und dann die Küstenstraße nach Norden entlang nehmen.

Doch nicht nur der Pass wird von dem grausamen Riesenlindwurm heimgesucht. Erneut hat er mehrere Steinbrüche überfallen, darunter den Kalkbruch Schildhöhe in Schattengrund und bereits zum zweiten Male Kesselgrub in Weißengau. Abgesehen von Bränden kamen die Arbeiter und Bewohner beide Male mit dem Schrecken davon. Dies ist gewiss auch der Drachenwacht zu verdanken, die Ausschau hielt und die Einheimischen warnen konnte.

Weniger Glück hatte eine kleine Abbaustelle für Pyrit in Salzsteige, deren Arbeiter samt und sonders in einer gewaltigen Feuersbrunst umkamen. Kaum ein Steinbruch im Umfeld des Schattengrundpasses ist von einem Drachenangriff verschont geblieben, und die halbvergessene Tradition der Drachenwacht erfährt nun in weiten Teilen des Windhag eine neue Belebung.

Zwei weitere Auswirkungen der schieren Anwesenheit eines großen Drachen bereiten den Menschen des Windhag zunehmend Sorgen. Nicht nur, dass Räuber und entflohene Sträflinge sich aus den Bergen in die Niederungen zurückziehen und dort verstärkt Reisende überfallen und die Straßen unsicher machen. Auch scheint der Wurm mehrere der im Gebirge ansässigen Westwinddrachen — sowie andere Kreaturen - aus ihren Revieren vertrieben zu haben. Es wird von Sichtungungen und sogar Angriffen von der Muhsape unweit Havena bis hinab nach Grangor berichtet.

Manche Überlebende bestätigen einvernehmlich, der Drache sei 'in ihre Köpfe eingedrungen' und habe zu ihnen gesprochen. Eine Hirtin, deren Ziegenherde von dem Ungeheuer gejagt und verschlungen worden ist, murmelt seit ihrer Begegnung mit dem Lindwurm immer wieder nur die gleichen Worte: "Wo, Menschlein, habt ihr, was wir suchen?"

rd

Die größten Helden Aventuriens bliesen zur Jagd

Erneutes Scheitern einer Drachenhatz

KYNDOCH. Furchtsame Blicke zum Himmel sind rund um die Windhagberge wieder ein Teil des Alltags geworden. Nicht nur naseweise Grünschnäbel auf der Suche nach einem Drachenhort, sondern auch tapfere Helden aus den Liedern der Barden fielen den Lindwürmern in diesem Herbst zum Opfer.

Alrik Drachentöter ist wohl jedem Mittelreicher ein Begriff, der einen Abend in einer Taverne an einer beliebigen Reichsstraße verbracht hat. Raidri Schwertkönig, Leomar vom Berg, die Gezeichneten, Alrik Drachentöter mit seinen Gefährten — dies sind die Helden unzähliger Sagen, Lieder und Geschichten, denen wir hier eine weitere zugesellen wollen. Denn in diesem Travia war ganz Kyndoch in höchster Erregung, als der leibhaftige Alrik Drachentöter und seine Freunde von Krämerin zu Kräuterhändler, von Alchimistin zu Gastwirt zogen, um sich für ihre nächsten Abenteuer auszurüsten.

Die Scharfsinnigsten hatten es schon längst erkannt, und alle anderen konnten es dann abends in der Schänke *Mohagonibaum* erfah-

ren: Das nächste Abenteuer würde davon handeln, wie man einen Riesenlindwurm aufspürt, überwältigt und erlegt. Die fünf berühmten Helden plauderten fachkundig mit den anwesenden Gelehrten und Weltreisenden über das unverwundbar machende Drachenblut, über die Jagdreviere der Geflügelten und über die Größe und Beschaffenheit von Drachenhorten. Wenige Tage darauf zog die Gruppe in den Windhag, vortrefflich von Kyndochs Händlern ausgerüstet.

Als ein Mond ins Land gegangen war, erhoben sich Stimmen der Ungeduld, und die eifrigsten Zuhörer Drachentöters riefen zu einer spontanen Räuberhatz (siehe Kasten auf der folgenden Seite), um alles Gezucht noch vor dem Winter zu vertreiben und Alrik und seine

Freunde aus den Klauen des grausamen Untiers zu befreien. Gut ein Dutzend junger Leute durchschritten nun Mitte Boron das Stadttor, vor Augen nicht die neblig-kalten Windhagberge, sondern bunte Bilder des Ruhms und das Funkeln von Edelsteinen.

Wieder verstrich eine Zeit, in der Reisende von geflügelten Bestien über den Kreidebergen berichteten und die Menschen angstvolle Blicke auf die Wolken richteten. Dann erschienen Knechte aus dem Milchsee-Steinbruch in der Stadt und erzählten von zwei Flugechsen, die eine Gruppe junger Reisender angegriffen habe.

Mit sich brachten die braven Bediensteten die durch schwere Brandwunden gezeichnete dritte Tochter des Fährmanns und die Überreste

manch anderer Drachenhatz-Teilnehmer. Somit sind zwei weitere Unternehmungen gescheitert oder verschollen, die dem Ungeheuer den Garaus machen sollten.

Derweil gehen die Bürger Kyndochs nicht mehr quer über den Alten Platz, am Gründungsdenkmal vorbei, sondern bleiben im Schatten der Gebäude ringsum, und die Fähre eilt mit einem zusätzlichen Paddel über den Großen Fluss. Niemand sieht in diesen Tagen gerne viel freien Himmel über sich.

Jesco von Voss

Die Kyndocher Räuberhatz

Jedes Jahr Ende Ronda sammeln sich die Honoratioren Kyndochs auf dem Alten Platz, um gen Westen zu ziehen. Im Gepäck haben sie Schusswaffen, Jagdhunde und ein oder zwei Wagen mit Verpflegung. Der ursprüngliche Gedanke dieser Räuberhatz war einstmals, Landstreicher und Wegelagerer aufzuspüren, damit kein halbverhungertes Gesindel im Winter Reisende und Höfe überfällt. Die Hatz ist jedoch oftmals eher ein Jagdunternehmen und gesellschaftliches Ereignis, als dass sie zur Festsetzung von Wegelagerern dient. Die Jagdbeute besteht zumeist aus einigen Landstreichern und diversem Wildbret, das jeweils dem städtischen Kerker respektive der Küche des *Beerenschüttler* zugeführt wird, wo die Hatz ihren Ausklang findet (nämlich im *Beerenschüttler*, nicht im Kerker). Leider kommt es vor, dass die Gefahren zugunsten des Vergnügens und der Romantik halber übersehen werden, weshalb mancher Räuberhatz-Teilnehmer in einem Hinterhalt endet — oder, wie in diesem Fall, in dem zur 'Räuberhatz' auf einen Lindwurm geblasen wurde, sogar unter einem Boronsrad.

Neues von der tobrischen Front: Bruder Tobrien und Schwester Weiden rücken näher zusammen

PERAINEFURTEN/EBELRIED. Nachdem die vor der letzten Großoffensive verhängte Nachrichtensperre aufgehoben wurde (der Bote berichtete), können wir nunmehr erneut getreulich von den Taten und Vorkommnissen im umkämpften Tobrien berichten.

Wie wir darstellten, führte die letzte Großoffensive der tobrischen Heere zu einem Landgewinn, aber auch zu großen Verlusten auf Seiten der zwölfgöttlichen Verteidiger Tobriens. Schon kurz nach der Schlacht wurde klar, dass sowohl die herzoglichen wie auch kaiserlichen Truppen vor neuen Herausforderungen stehen würden.

Wir sprachen daraufhin mit dem Adjutanten des tobrischen Kanzlers von Gernotsborn, Seiner Hochgeborenen Oberst Wenzeslaus von Eisenrath, sowie mit Seiner Wohlgeborenen Oberst Gerion von Falkenstein, dem Adjutanten des kaiserlich-tobrischen Marschalls Gerdenwald. Zusammenfassend kann man durchaus von schweren Veränderungen innerhalb der militärischen Organisation sprechen, welche aus Gründen der Geheimhaltung hier nur locker skizziert werden dürfen.

Sowohl Seine Exzellenz der Kanzler als auch der kaiserliche Marschall Tobriens, Seine Wohlgeborenen Frankward Gerdenwald von Ebelried und Kollerbruch, inspizierten nach dem Ende der Offensive ihre jeweiligen Frontabschnitte, um sich hernach mit ihren Staboffizieren und Rittern zu intensiven Beratungen in Perainefurten zu treffen.

Diese Beratungen währten drei Tage und Nächte und beinhalteten die Neustrukturierung der Front, der einzelnen Regimenter und Heereshaufen sowie der zukünftigen Versorgung. Immerhin ist die Front durch die Landgewinne um gut 70 Meilen angewachsen, welche nun mit Soldaten und Material versorgt werden wollen. Allein, es gibt trotz der militärischen Erfolge keine nennenswerte Aufstockung von Verpflegung und Soldaten aufgrund der immer noch fortwährenden schlechten Versorgungslage.

Ackerbau und Viehzucht sind auf den zurückerobernten Ländern noch nicht möglich. Zu tief steckte dort die Klaue der Paktierer und Ver-

derber in Sumus Leib. Aufgabe des Zwölfgöttlichen Konzils wird es sein, sich sowohl der Seele des Landes als auch der Seele der Bevölkerung anzunehmen. Von schrecklichsten Dingen, welche man dort vorfand, ist die Rede, deren genaue Schilderung wir unserer Leserschaft lieber ersparen wollen.

Doch ist der Ebelrieder Trutzvogt Wolfhart von Weissenstein, ein entfernter Verwandter des Weidener Haushofmeisters, von Seiner Hoheit, Herzog Bernfried, höchstselbst damit beauftragt worden, sich der befreiten Ländereien anzunehmen und mit allem, was zur Verfügung steht, ebendort wieder urbar zu machen, was möglich ist. Dies beinhaltet natürlich ebenso die Rückführung der Bewohner in die angestammte Heimat.

Seine Hochwohlgeborenen von Weissenstein ruft in diesem Zusammenhang alle Adligen des Raulschen Reiches auf, seine Bemühungen finanziell und materiell zu unterstützen. Seine Nichte Ifirnia befindet sich bereits aufentsprechender Rundreise durch das Reich.

Wie aus zuverlässigen Kreisen berichtet wurde, ist die Kampfkraft der tobrischen Verteidiger weiter ungebrochen und die Moral bemerkenswert gut, wenn man bedenkt, dass es kaum Nahrung, Waffen und Ausrüstung gibt. Aber noch immer glimmt in allen Augen der Funken Hoffnung nach Freiheit, Gerechtigkeit und Frieden.

Wie jeder Haushofmeister oder Verwalter in schlechten Zeiten mit allem knausern muss, so müssen auch die Oberkommandierenden des Herzogs sehen, was sie aus dem Verbliebenen an Soldaten und Ausrüstung machen.

So wird es in naher Zukunft zu einer Neuordnung kommen, die im Wesentlichen die herzogliche Armee betrifft. Einheiten sollen zusammengefasst und gestrafft, versprengte Truppenteile wieder zusammengefügt und neu ausgebildet werden. Alte Traditionen und Werte

sollen bei der Neuaufstellung der Einheiten auf ausdrücklichen Wunsch des Herzogs wieder stärker in die Reihen der Soldaten getragen werden.

Der kaiserliche Marschall, dankbar für die jüngste Unterstützung aus Gareth nach einer persönlichen Intervention Ihrer kaiserlichen Hoheit Reichsregentin Emer bei Reichserzmarschall vom Berg, wird alsbald nach Gareth reisen, um zum einen die aktuelle Lage im Reich zu erörtern, aber auch, um erneut für die tobrische Sache zu werben.

Dem neuen tobrischen Frontverlauf soll durch eine Neuaufteilung der Frontabschnitte unter den herzoglichen und kaiserlichen Streitern Rechnung getragen werden. Demzufolge wird dem nordmärkischen Freiwilligenheer, bestehend aus Vertretern des nordmärkischen Adels, eine höhere Bedeutung bei der Sicherung und Verteidigung des Sichelstiigs und der Nachschubsicherung zukommen.

Laut Bericht von Oberst von Eisenrath werden Tobrien und Weiden in Zukunft noch enger zusammenarbeiten. Die beiden Herzogtümer sind sich dabei ihrer herausgehobenen schwierigen Stellungen bewusst. Bei Schwester Weiden droht der Ork und bei Bruder Tobrien steht noch immer finsterster Feind im Lande. Aber in der Not rückten beide Provinzen schon in alten Tagen immer enger zusammen.

Um dieses zu gewährleisten, werden persönliche Gespräche auf höchster Ebene zwischen Ihrer Hoheit, Herzogin Walpurga von Löwenhaupt, und Seiner Hoheit, Herzog Bernfried von Ehrenstein, geführt werden.

Wir werden die geneigte Leserschaft alsbald wieder über die Vorkommnisse in Tobrien und Weiden auf dem Laufenden halten.

Christian Hötting

Von Handel und Wandel

Stadt- und Marktrecht im Mittelreich

Die Einwohner Unserer Siedlung Twerghausen sind mit der demütigen Bitte an Uns herangetreten, Wir sollten die bürgerlichen Rechte und Satzungen, die Unsere Vorgänger ihnen nur mündlich zugestanden haben, durch Wort, Schrift und Siegel bekräftigen und bestätigen. Wir gestehen ihnen daher zu:

1. Sie sollen sich geflissentlich um das, was in ihrer Sprache von Bauern und Volk Gemeindeversammlung heißt, kümmern.

2. Wenn irgend Streit entsteht oder jemand Verkauf und Kauf auf unerlaubte oder unlautere Weise zu tätigen wagt, sollen sie selbst oder diejenigen, die in ihrem Auftrag das Amt ausüben, diesen Fall nach einer Untersuchung gemäß dem Gesetz entscheiden und abnden.

5. Wenn einer Unserer Bürger stirbt, soll sein Gemahl mit seinen Kindern alles besitzen und ohne jede Einschränkung den Nachlass behalten.

6. Sie sollen für gleiches Maß und Gewicht sorgen.

9. Wenn jemand durch Not gezwungen ist, mag er seinen Besitz jedem nach Belieben verkaufen.

10. In dieser ganzen Siedlung soll die gesamte Überprüfung von Qualität und Maß bei Kauf und Verkauf von Fleisch-, Eisen- und Holzwaren wie bisher ihrer Befugnis und Aufsicht unterliegen.

—aus der Stadtrechtsurkunde von Twerghausen, gesiegelt durch Herzog Barnabas Gorban vom Großen Fluss am 23. Rahja 570 BF (104 Rohal)

Markt und Stadt

Noch heute wird vom 22. bis 25. Rahja eines jeden Götterlaufs in dem Städtchen Twerghausen, im Eisenwald am praioswärtigen Ufer des Großen Flusses gelegen, die Verleihung der Stadtrechte ausgiebig gefeiert. Der Bürgermeister und die Magistrate der Stadt danken dem Herzog oder dem Landhauptmann für die Stadturkunde und preisen die Unabhängigkeit ihrer Stadt. Am zweiten Tag veranstalten die Zünfte und Gilden der Stadt einen maßvollen Umzug durch die Straßen, und am Abend des 23. Rahja werden die Stadtrechte in einem feierlichen Akt im Magistratsgebäude vom Landhauptmann für ein weiteres Jahr verlängert. Viel wichtiger aber für Bürger und Bauern, reisendes Volk und Handwerker ist in diesen Tagen in der Stadt die 'Große Markt- & Warenschau', auf der Handwerker und Händler aus dem gesamten Umland ihre Waren anpreisen und an der sich das verschlafene Städtchen zu einer umtriebigen, phexgefälligen Stadt mausert und die Besucher in Scharen herbeiströmen.

Darf sich aber nun jeder Ort, der die Erlaubnis erhält, einen großen Markt zu veranstalten, gleich Stadt nennen? Der Unterschied steckt, wie so oft, in den kleinen, aber feinen und gewichtigen Einzelheiten. Sowohl in Stadt als auch Marktflecken wird ein weit gereister Abenteurer ebenso wie der Ackermann, der Flickschuster oder der weise Geweihte über den Markt schlendern, Waren begutachten, feilschen und vielleicht mit dem einen oder ande-

ren guten Stück Ausrüstung, Kleidung oder Handwerksbedarf wieder zurückkehren. Eine Stadt ohne Marktrecht wird sich im Mittelreich nicht finden — doch ist längst nicht jeder Marktflecken (Praios verhüt's!) eine Stadt.

Stadtrechte

Um eine Stadt zu sein, bedarfes vor allem der Stadtrechte — und für diese die durch eine Provinzherrn, dem König oder sogar Kaiser gesiegelte Urkunde über die Verleihung selbiger. Diese Rechte hätte so manch ein aufstrebender Markt allzugerne — sie zu gewähren ruft aber beim unmittelbaren Lehnsherrn in den allermeisten Fällen keine nennenswerte Begeisterung hervor.

Das Stadtrecht einer Stadt ist eine einzigartige Sache — und keines ist wie das andere. Dennoch gibt es einige grundlegende Rechte, die sich in jeder Stadtrechtsurkunde finden.

Hier ist zum einen das Recht und die Pflicht, eine **Einfriedung** zu bauen, zu nennen. Aber: Es darf keine Dornhecke sein, wie sie selbst manches Bauerngehöft zum Schutz vor wilden Tieren kennt. Vielmehr muss die Einfriedung aus guten, behauenen Palisaden oder besser noch aus festem Stein gefügt sein, damit die Stadt vom Land getrennt und geschützt sei vor marodierendem Räuberpack und dem Zugriff plündernden Söldlingsvolks (und manchesmal auch vor den Bütteln eines erbosten Lehnsherrn, doch steht dies auf einem gänzlich anderen Blatt — und bestimmt nicht in der offiziellen Urkunde).

Ein essentieller, wohlbekannter und von den Bürgern hochgeschätzter Pluspunkt des Stadtrechtes sind die **Bürgerrechte**, die den Bewohnern der Stadt zugesprochen werden. Diese glücklichen Menschen (und oft auch Elfen und Zwerge; bei Goblins oder Orks hingegen sind Bürgerrechte mitnichten üblich) vermögen es fortan, durch Bürgereid und Bürgergeld vor dem Magistrat zum Bürger dieser Stadt zu werden.

"Stadtluft macht frei", sagt sich zufrieden der Händler, der die Stadttore durchreitet und der sich als Bürger geachtet und sicher fühlt in ihren festen Mauern, bar des Zwanges, wie ein Landmann Frondienst an den Lehnsherrn leisten zu müssen. Doch nicht jeder Stadteinwohner ist Bürger — denn woher sollte ein armer Leinenweber, ein Hausdiener oder eine Kontormagd das Gold nehmen, um das Bürgergeld für sich und die Ihren zu zahlen? Und so sind die Armen, da ohne Bürgereid, Nichtbürger, obgleich sie in der Stadt wohnen und arbeiten.

Stadtluft macht eben längst nicht jeden frei — denn ziehen die Armen wieder aufs Land, so werden sie wie eh und je die Pflichten eines Unfreien gegenüber dem Grundherrn verrichten.

Städtische Privilegien

Das Recht der Stadt unterscheidet sich vom Landrecht — kein Stadtbewohner leistet seinem Lehnsherrn beispielsweise Frondienst über dessen Feldern, im Hand- oder Spanndienst. Eine jede Stadt hat ihre eigene Verwaltung, mag diese nun Bürgermeister und Gemeinderat oder Magistrat heißen, und darf diese auch selbst aus den eigenen Reihen bestimmen.

Auch der Richter wird vom Magistrat ernannt, selbst wenn eine Stadt üblicherweise nur die Marktgerichtsbarkeit und Teile der niederen Gerichtsbarkeit besitzt. Streitfälle, die hierunter fallen, kann der Richter der Stadt, ohne an die Weisung des Junkers, Barons oder Grafen gebunden zu sein, selbst entscheiden. Und, nebenbei bemerkt, auch das Gerichtsgeld und die Strafen aus diesen Verhandlungen erhält nicht der Lehnsherr, sondern der Gemeinderat der Stadt, deren Säckel es zusammen mit den Abgaben für Markt und Handel, Torzoll und Bürgergeld ganz trefflich füllt.

Selbstverständlich existiert eine Stadt nicht autark. Und so ist von ihr diplomatisches Geschick gefordert, wenn sie sich langfristig behaupten will - gegenüber weltlichen und kirchlichen Vertretern gleichermaßen.

Je machtvoller und einflussreicher die Stadt ist, umso weiter wird sie ihre eigene Gerichts-

barkeit auszudehnen versuchen. Zwist und Streit mit dem Lehnsherrn, welcher die übrige Nieder- und Hochgerichtsbarkeit im Lehen versieht, sind hier mehr Regel als Ausnahme. Und sitzt ein Delinquent, den die Stadtbüttel auf dem Markt verhafteten, den aber auch der adlige Grundherr ob seiner Verfehlungen sucht, erst einmal im Stadtgefängnis, so bedarf es schon guter Argumente — oder erfahrener Spezialisten — um diese unglückliche Situation im Sinne der einen oder anderen Partei zu lösen. Übler ist es noch, wenn ein reisender Abenteurer auf diese Weise zum Spielball zwischen Stadt und Land(-esherrn) wird.

Ja, in Garetien und Almada hat man gar schon von Städten vernommen, die derart mächtig wurden, dass sie als Hochgericht für das gesamte Umland stehen und Recht sprechen, wie es hierzulande die Freiherrn tun — und nebenbei gar noch eigene Bewaffnete aufstellen und Söldlingsvolk in ihre Diensten nehmen.

Auch ein Marktrecht fehlt selten in der Stadtrechturkunde - und wenn es nicht darinnen zu lesen ist, so deshalb, weil die Stadt aus einem Marktflecken erwachsen ist, dessen Marktrecht auch weiterhin gilt.

Manches mal hat eine Stadt auch Satzungsrecht vom Provinzherrn erhalten. Somit kann sie sich eigenes Recht selbst geben — eine heikle Sache, wenn man bedenkt, dass dann der direkte Lehnsherr nur noch wenig zu sagen hat in einer Stadt, die einmal sein eigenes Lehen war.

Was aber jeder Stadt zu eigen ist, ist die Überwachung der eigenen Maße und Gewichte —

die oft an der Stadtmauer oder am Bürgermeisterhaus angeschlagen sind, auf dass sich jeder reisende Händler ihrer kundig machen kann.

Gilden, Bruderschaften und Beamtentum

In größeren Städten, insbesondere in den Grafen-, Herzogen- und Reichsstädten, findet man fast überall im Mittelreich eine besondere Form von Zusammenschlüssen unter den Kaufleuten und Handwerkern: die so geheißenen Gilden oder Bruderschaften, die ein eigenes Gilddenrecht besitzen. Aus ihren Mitgliedern besteht üblicherweise der Magistrat einer Stadt — und auch der Bürgermeister wählt sich aus diesen erlesenen Reihen.

Die grundherrschaftlichen Beamten und Dienstmannen, meist unfreier Herkunft, die der Lehnsherr des Fleckens in einem Markt einsetzt, finden sich nach dessen Ernennung zu einer Stadt oft als (freie) Marktrichter, Marktvögte, Zolleinnehmer, Münzer, Mühlenherrn und dergleichen wieder, dieses Mal in bezahlten Diensten der jungen Stadt. Auch viele grundherrschaftliche Handwerker zieht die Aussicht auf phexgefälligen Handel und Reichtum in die Stadt, häufig zum nicht geringen Missmut des Grundherrn, auf dessen Landen sie dann schmerzlich fehlen.

So verwundert es nicht, dass in den meisten Provinzen Marktflecken häufig, große Städte aber selten sind — und nach aller Voraussicht auch in künftigen Zeiten schwerlich zahlreicher werden werden.

Zur Verwendung im Spiel:

Die Stadt im Spiel

Wenig Auswirkungen hat die Frage, ob Stadt oder Markt, wenn Alrik und Alrike tatsächlich nur einkaufen und ihre Ausrüstung wieder komplettieren wollen.

Doch die möglichen Spannungen zwischen Stadt und umgebendem Lehnland (oder eher: dessen adligem Herrn) bieten viele Ansätze für die Tätigkeit von 'Spezialisten', wie es die Helden sind. Möglich ist, dass eine Stadt oder auch nur einer ihrer Händler sich gegen Übergriffe eines gierigen Grundherrn zur Wehr setzen muss, der sich gar zu gerne die Gebühren der lukrativen Märkte wieder einverleiben möchte. Auch ein lang gesuchter Verbrecher könnte sich in die Stadt geflüchtet haben, die ihn unter Berufung auf eigenes Recht nicht wieder herauszurücken bereit ist. Oder die hilfsbedürftige Maid, die die Helden in die Stadt eskortierten, entpuppt sich als entflozene Leibeigene, und deren Grundherr speit nun Feuer und Galle ob des Abhandenkommens seiner Arbeitskraft. Mit dem Durchschreiten des Stadttors bewegen sich die Abenteurer über eine Rechtsgrenze, die für vielerlei Szenen Aufhänger sein kann. Und selbst, wenn sie kein Gegenstand der Handlung wird: Hintergrund und Stimmung eines Abenteurers kann sie um eine weitere Dimension bereichern.

Tina Hagner

Darpatischer Weg der Travia- und Rahja-Kirche?

Folgen des »Rappenflucher Ekklats«

RAPPENFLUHE/ROMMILYS. Ausgerechnet in Darpatien, im 'Land der Travia', und ausgerechnet in der als bodenständig-ritterlich bekannten Grenzregion zu Weiden boten Anhänger der Rahja den Travia-Treuen die Stirn und lösten einen Skandal aus, der inzwischen Folgen auf höchster Ebene nach sich zieht.

Im Streit um den Seitensprung des Rappenflucher Barongemahls hatte Bruder Gänselieb Kuhlmann den Lehrer der Freude Rahjadan Hilligon niedergeschlagen (siehe AB 99).

Bald darauf fanden sich — getrennt, versteht sich — beide Geweihte auf Burg Rappenstein ein, der eine, um die Ehe wieder zu kitten, der andere, um den rahjafrohen Gatten Sivertan in Schutz zu nehmen und Baronin Erdemunde an ihre "Pflichten auch vor Rahja" zu erinnern. Leider geschah es, dass hierbei einer dem anderen über den Weg lief oder vielmehr in denselben trat, wobei, wie es heißt, Rahjadan den Bruder Gänselieb "in unsittlicher Weise angegangen" sei. Dabei stürzte letzterer eine Treppe hinunter, woraufhin die erzürnte Baronin den Rahja-Diener eigenhändig aus der Burg warf.

Nun schalteten sich Hochwürden Ansina und Filibert Treuholder vom nächsten Travia-Tempel ein, während Irianora Liliensang, eine als Bardin reisende Rahja-Dienerin, auf den Märkten "mit losen Worten" die freie Liebe priest.

Rahjadan Hilligon wiederum ersuchte den Rahja-Tempel zu Wehrheim um Unterstützung. Derweil verschwand Baronsgemahl Sivertan von der Burg und galt einige Tage lang als verschollen. Über die Umstände seines Auffindens hüllt sich Baronin Erdemunde von Okkenheld in bitteres Schweigen. Umso mehr ergeht sich die Dienerschaft in Gerüchten um 'Hexenorgien', 'Riten der Sokramur' und 'alte Levthanskulte'.

Soweit wäre dies noch eine heitere Provinzposse zu nennen, doch angesichts der keineswegs heiteren Lage in der östlich angrenzenden Baronie Mistelhausen (s. AB 99) äußerten nun auch andere Kirchen ihre Besorgnis.

Zudem verbreiteten sich Gerüchte über das Geschehen, mal derb-fröhlich Rahjas Seite, mal sittsam-mahnend Travias einnehmend, bis nach Wehrheim und nach Rommilys.

Wo aber Anhänger der einen und anderen Göttin zusammenstießen, kam es zu Beschimpfungen und beiden Göttinnen ungeliebten Handgreiflichkeiten, die nun in Rommi-

lys darin gipfelten, dass während der Unruhen zur Schlüsselübergabe aufgebrachte Bürger, ja, sogar allzu pflichtbewusste Gänseritter Diener und Dienerinnen der Rahja aus der Stadt jagten. Ein Schüler der Freuden kam bei den Auseinandersetzungen gar zu Tode.

Als Reaktion auf diese Ereignisse beschritten die Erhabenen der Travia einen ungewöhnlichen Weg. Nicht nur luden sie Lyriell, Gastgeberin der Freude zu Rommilys, in den Yulag-Tempel, sondern sie bestallten auch den Grafen von Ask zum Zweiten Mediator im Mahnerorden! Was für ein Garadanzug! In der Tat wird wohl kaum eine andere hohe Persönlichkeit so gut zwischen den beiden Kirchen zu vermitteln wissen wie der Asker Graf: der einen Kirche zugeneigt, der anderen verbunden durch die Pflicht der orangfarbenen Ordensschärpe.

Adriana von Erlenteich, Rommilys

Friederike Stein

Aventurische Kleinanzeigen

Anmerkung der Redaktion: Für alle Fanzine- und sonstige Verkaufsanzeigen gilt, dass Lieferung nur gegen Vorkasse erfolgt. Bei Überweisung bitte deutlich den Absender auf dem Vordruck angeben. Bei Bezahlung in Briefmarken bitte nur Marken bis zu einem Wert von EUR 0,55 verwenden.

Mitstreiter gesucht

Wir (25, 29 u. 35) suchen Mitspieler für stimmungsvolle, gemütliche DSA-Runden in der näheren Umgebung von **Wolfhagen (Landkreis Kassel)**. Ihr solltet min. 25 Jahre alt sein. Wir spielen durchschnittlich ein- bis zweimal im Monat und sind erfahrende Spieler und Meister. Wer Interesse hat, sich einer neuen Gruppe anzuschließen (egal ob erfahren oder nicht), meldet sich bitte bei: **Esther Tropp, Schützeberger Str.80, 34466 Wolfhagen** unter 05692 - 99 21 98 ab 16 Uhr oder unter E.Tropp@t-online.de

Wir suchen zur Verstärkung unserer DSA-Gruppe (harter Kern nur 3 Leute) in **Hamburg** noch weitere Mitspieler. Wir sind schon älter als 20, aber auch jüngere Spieler sind willkommen. Meldet euch unter: patragyr@aol.com

Ich (20m) suche Anschluss eine bestehende DSA- oder Shadowrun-Gruppe im **Raum Trier bis Wittlich**. Ich bin erreichbar auf der: 0177 - 368 73 35 oder per eMail unter: nodabba@gmx.de.

DSA-Material zu verkaufen

Verkaufe DSA-Sammlung:
Abenteuer Ausbau-Spiel (noch von Schmidt Spiele, aus dem Jahr 1985!!), *Kreaturen des Schwarzen Auges* (auch noch von Schmidt Spiele, aus dem Jahr 1989!!), *Abenteuer Shafirs Schwur* (Stufen 5-10) Gruppenabenteuer (noch von Schmidt Spiele, Ausgabe 1996), *AvBoten* der Nummern 75, 77, 79-81, 83-aktuell. Preise auf Anfrage und je nach Abnahmemenge.
 Bitte über eMail an: halfprice@arcor.de



Schattenfurt - Am Rande des Reichsforst
 Willst du als Abenteurer die undurchdringlichen Wälder des Reichsforstes erforschen? Oder als Angehöriger des Elfenvolkes eben jenen schützen? Ob du nun als einfacher Handwerker deinem Tagewerk nachgehst oder als strahlender Ritter gegen die Finsternis kämpfst: Deine Bestimmung bringt dich nach Schattenfurt, einem lebendigen Dorf, über dessen Schicksal du selbst mitbestimmen kannst.
 In unserer Online-Community kannst du mit den Bewohnern Schattenfurts Abenteuer erleben und dich aktiv an den Geschehnissen beteiligen. Also besuche heute noch unsere Homepage <http://schattenfurt.dornreich.net/> und begib dich nach Schattenfurt!

Das Borbarad-Projekt

Die Webseite des Borbarad-Projekts widmet sich voll und ganz der epischen Kampagne um Borbarads Rückkehr und die Sieben Gezeichneten. Hier findet ihr umfangreiche Meistertipps und Materialien zu den Abenteuern der Haupt- und Nebenlinie, zu Meisterpersonen, Prophezeiungen und Kraftlinien, zu kampagnenbezogenen DSA-Romanen und zur Chronik des Schreckens. Im Forum können sich die SpielleiterInnen der BK untereinander austauschen, eigene Kommentare und Erfahrungsberichte abgeben - und, und, und...

www.borbarad-projekt.de

Goldgelb schimmert's im Pokal, ist für jeden Kenner ein Labsal, das Greifenhorster Praioströpfchen aus den Greifenfurter Landen ist immer erste Wahl!

Es begann wie ein Routineauftrag und sollte zur längsten Nacht ihres Lebens werden.

Der Schwertmeister Kiron, seine Schüler, der Krieger Ruakin, die Kriegerin Sayel und ihre Freunde Tayil, der Auefl, und Xor, ein Zwerg, machen sich auf in die Katakomben einer verlassenen Burg ruine, um für einen machtgerigen Händler wichtige Dokumente zu besorgen.
 Sayels Schwester Jara, einst Kirons beste Schülerin, die ihn nach einem Streit verließ, drängt sich der Gruppe bei der Suche auf. Was sind ihre wahren Motive? Was hat es mit den Dokumenten wirklich auf sich? Und was erwartet die Helden tief unter der Erde?
 Folgt ihnen auf ihrem Abenteuer, folgt ihnen in **"Die lange Nacht"**. Das Abenteuer besteht aus 76 DIN A-Seiten, einfach geheftet, und ihr bekommt es für 4 Euro in Briefmarken (Porto ist im Preis inbegriffen). Einfach an: **Meheddiz Gürle, Juffernbuschstraße 148 in 59077 Hamm** wenden.
 Bei Nachfragen bin ich per Mail für euch da: measle22@yahoo.de.

Keiner schmeckt so phänomenal wie der Wein aus Engasal!



Viele Opfer hat der Kampf gegen den Feind im Osten gekostet und vor allem die Diener der Herrin Rondra haben einen hohen Preis für die Verteidigung der zwölfgöttlichen Ordnung zahlen müssen. Dies gilt auch für den **Orden der Schwerter zu Gareth**, welcher ebenfalls einen hohen Blutzoll entrichten musste. Aber auch wenn der Bethanier besiegt wurde, gibt es noch viel zu tun, überziehen seine Erben und deren Knechte doch immer noch große Teile Aventuriens mit unaussprechlichen Schrecken und Terror.

Wer auch immer sich nun berufen fühlt, uns in unserem Kampf gegen die Feinde der zwölfgöttlichen Ordnung im Osten, aber auch anderswo, zu unterstützen, und bereit ist mit Herz und Hand der Herrin Rondra zu dienen, der möge sich im Stammhaus der Ordens in Neu-Gareth melden oder bei:

Marcus Friedrich, Chlodwigstr. 2, 52388 Nörvenich
 (marcus_friedrich@t-online.de)
 Gegen 1,53 EUR in Briefmarken erhaltet ihr eine Sonderausgabe unserer Ordenspostille, in der unsere Gemeinschaft irdisch wie aventurisch vorgestellt wird.
Rondra mit Euch!

Wir, Invher Ni Bennain, Königin Albermias, trauem um jene, die ihr Leben lieben, Albermias Freiheit zu wahren.

Wir trauem um:

- Pfalzgräfin Fennwyn ni Bennain von der Tommel
- Baron Seanin ui Channon von Vvildoch
- Baron Schladromir von Otterntal
- Baron Aneirin von Windehag
- Baron Conwin von Niriansee zu Niriansee
- Baronin Aillif ni Bennain von Wallersrain
- Baronin Rhiannod ni Niamrod von Atwiallsfest
- Vogt Plaic Phongod auf königlich Abagund
- Burgsäss Sarim von Jasalin auf Jasalinswall
- Reichsritter Meran zu Naris
- Ritter der Krone Cian Bolgkyn
- Ritterin der Krone Andora Sainclaira von Dünemoor
- Ritter Pratos Fenwasian
- Ritter Rehoban Fichtenschwelger
- Ritter Laguno Ehrenförer
- Ritter Angrand vom Schwarzen Tann
- Krieger Andek Mordekein
- Krieger Arlin von Jannerloff
- Krieger Pagol Korninger

Ein Wort des Gedenkens und der Trauer auf jenen, deren Namen niemand kennt, die von einfachem Blut und die doch kämpften und fielen, so tapfer wie ihre Herren.

*Heiliger Mythrael, Weggefährte der Gefallenen, Walkür der Tapferen, blicke herab auf jene, die auf dem Schlachtfeld blieben, blicke herab auf ihre Taten, blicke herab auf ihre Herzen.
 Heiliger, führe ihre Seelen vor Borons Waage und geleite jene, die für würdig befunden, an die Tafel Rondras, dreifach geheiligt ihr Name, auf dass sie dort den Platz einnehmen, der ihrem Mute und ihrem Opfer gebührt.*

Hochzeitsreise ins Thorwalsche

Das nostrische Adleshaus Sappenstiel und die Premier Nuianna-Ottajasko im Traviabunde vereint!?

Kunibald von Sappenstiel reist mit der Skaldin Raska Vandrassdottir und vielen Vertretern ihrer thorwalschen Sippe nach Haibuthar (Thorwal).

Hochzeitsreise oder Entführung eines ranghohen nostrischen Adligen? Die Antwort erhaltet Ihr auf dem

Haibuthar I - LARP
 05. - 07. September 2003
 Waldjugendlager Wirftal
 (Stadtkyll)

Infos & Anmeldung unter www.aventurien-larp.de/

NACHBESTELLUNG

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 EUR 5.- Porto + 1,60 EUR Zahlkartengebühr) bei:
Fantastic Shop, Postfach 1509, 40675 Erkrath, Tel.: 0211-92 43 202

VKG Hamburg
 Tel.: 0180-531 39 39
 (werktags 8-20 h; EUR 0,12/min)

Fax: 040-30198182
 Mail: Kundenservice@bauerverlag.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:
Mechthild Henschel Spitzenrheinhof 6a 67346 Speyer
 oder per email an **Ulrich Kneiphof**

avbote@fanpro.com

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

Lieber Leser!

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

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

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

Die Geißel des Nordens, Seite 1-4 Meisterinformationen:

Der Tanz hat begonnen. Orkische Heere und Reiterhorden haben an mehreren Stellen die Reichsgrenzen überschritten, und nachdem sie in Alberrnia abgewehrt werden konnten, sind sie nun in breiter Front nach Bärwalde und in die Heldenruz eingefallen. Am Fall der großen kaiserlichen Feste Reichsend kann kein Zweifel mehr bestehen. Doch noch immer herrscht bei den Verteidigern Unkenntnis darüber, was die Orken im Schilde führen, auch wenn seit der Erkundung des Orklagers Gruuzash und wegen der vielen Zeichen und Omen so mancher ahnt, dass dem Feind der Sinn diesmal nicht allein nach Raub, Mord und Brand steht.

Die Orkensturm-Kampagne wird — wie bereits mehrfach erwähnt — über mehrere Boten hinweg fortgesetzt und ihren vorläufigen Höhepunkt in den Ausgaben 103 bis 105 finden (verbunden mit mehrseitigen Szenarioverschlüssen, die ihren Anfang im zum Untergang verdammt Reichsend nehmen werden). Hingewiesen sei noch einmal auf die große Bedeutung der zeitlich vorgeschalteten bzw. parallel verlaufenden Ereignisse in Alberrnia und Greifenfurt (all diese Schauplätze zusammen natürlich mit starker Ausstrahlung auf weite Teile des Reiches) sowie auf die lange Vorgeschichte des gegenwärtigen Orkensturms. (Zu den neuesten Entwicklungen, den Akteuren und ihren Zielen vgl. die **Aventurischen Boten** seit der Ausgabe 95, den Roman **Das Greifenopfer** von Thomas Finn sowie das Abenteuer **Das vergessene Volk** von Stefan Küppers).

Jan-A. Liedtke / Mike C. Maurer

Der Wurm vom Windhag, Seite 5 Meisterinformationen:

Die Geschehnisse im Windhag werden auch in den weiteren Ausgaben des **Aventurischen Boten** fortgeschrieben und erfahren ihren Hö-

hepunkt im kommenden Jahr in einem Abenteuer-Sammelband, der sich ganz den Drachen und Lindwürmern widmet. Doch schon jetzt können Sie manche der Vorgänge für eigene Abenteuer verwenden. Nachfolgend machen wir Ihnen ein paar Vorschläge.

Szenarioverschlüsse:

- In einem der größeren Orte im Bereich des Schattengrundpasses (beispielsweise Widernhall, Schattengrund oder Triveth) werden die Helden gebeten, nach der wandern den Boron-Geweihten Udha Kalkner zu suchen. Sie sei am Totenfest (1. Boron) mit der Absicht losgezogen, den Opfern auf dem Schattengrundpass den Grabsegen zukommen zu lassen. Sich mitten im Winter auf den Pass zu wagen, ist bereits ein Abenteuer für sich, mit einer drohenden Drachenattacke allerdings ein gefährliches Wagnis. Tatsächlich kommt die Boroni ganz gut alleine zurecht und bleibt vom Wurm offenbar unbelästigt, während sie die Helden zum Verlassen des Passes drängt, ehe der Lindwurm auf sie aufmerksam wird. Ein kleiner Wagenzug hingegen hat kein Glück, und den Helden könnte die Aufgabe zukommen, die Überlebenden ins nächste Dorf und / oder einige Plünderer zur Strecke zu bringen.

- Aufgrund der häufigeren Übergriffe durch Wegelagerer steigt die Nachfrage nach kampfgeprobten Söldnern, um reiche Reisende oder Händler zu beschützen — Helden werden also benötigt!

- Abseits des Gebirges wird ein aus seinem Revier vertriebener, offenbar schwerverletzter Baumdrache gesichtet, der schließlich in der Wildnis abstürzt. (Zwar ist auch ein Westwinddrache denkbar, doch für diesen Vorschlag womöglich ein wenig zu überdimensioniert.) Mehrere Gruppen beginnen einen Wettlauf: Wer erreicht den toten Drachen als erstes und kann sich die wertvollen 'Rohstoffe' aneignen (in der bald erscheinenden Spiel-

hilfe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** können Sie nähere Angaben zu diesen Materialien finden)?

Wie zerlegt man ein solches Wesen, dessen Blut womöglich noch immer kocht? Kann das Eroberte anschließend gegen andere Leichenschänder verteidigt werden? Wie richtet man eine solche Expedition überhaupt aus? Und vor allem: Was, wenn man zu spät bemerkt, dass der Drache mitnichten oder zumindest noch nicht ganz tot ist?

pd

(mit Ideen von Jan Rodewald)

Darpatischer Weg der Travia- und Rahja-Kirche?, Seite 8

Meisterinformation:

Rappenfluhe liegt in der norddarpatischen Schwarzen Sichel, nördlich grenzt die Grafschaft Baliho an. Die 'Provinzposse' zwischen Travia- und Rahja-Kirche hat mit den Unruhen in Mistelhausen nichts zu tun, aber vermutet werden kann vieles.

Zusammenstöße zwischen Travia- und Rahja-Anhängern können Sie — auch im Weiteren — als lustige oder auch ernstere Komponente in Darpatien-Kampagnen einbauen. Ernst zu nehmen sind auch die sich ausbreitenden und erstarkenden Satuarien- und Levthanskulte im Schwarzsichelgebiet. Sie wenden sich allerdings größtenteils ebenfalls gegen die Heptarchien.

Friederike Stein

Zusammenkunft der Bannstrahler, Seite 22

Fanseiten:

Aventurische Kreaturen finden sich als Zeichnungen von Eva Zimmermann auf: <http://die-schwarze-kammer.dsa-ring.com/>.

Mit Reaktionären und Radikalen in der Praios-Kirche beschäftigt sich:

<http://www.praiosnumen.de/>.

Geheime Absprachen zwischen Thorwal und dem Lieblichen Feld?, Seite 27

Meisterinformationen:

Die erwähnten Klauseln existieren in den beiden Verträgen. Nostria wurde so gesehen zwischen Thorwal und Albernica (als Vertreter des Reiches Rauls des Großen) aufgeteilt, mit der Duldung des Horasreichs. Nur haben weder das Neue Reich noch die Thorwaler derzeit Mittel und Interesse, diese Vereinbarung auch umzusetzen.

Die Sichtungungen auf dem Tommel hingegen beruhen auf Tatsachen: Mitte Boron rudern zwei Drachenschiffe zügig flussaufwärts, auf Plünderungen oder Eroberungen wird vollständig verzichtet. Rätselhaft bleibt zunächst, wie sie auf den Fluss gelangen konnten und was ihr Ziel ist.

Was genau es mit den Ottas und den Morden in Thorwal auf sich hat, wird demnächst im **Aventurischen Boten** zu lesen bzw. im Abenteuer **Die Dunkle Halle** nachzuerleben sein, das im Herbst erscheint.

Paddy Fritz / Frank Mienkuß

Blutige Unruhen in der Grafschaft Perricum, Seite 28

Meisterinformationen:

Dieser Artikel bezieht sich auf eine Reihe von vorangegangenen ungewöhnlichen Botenmeldungen, welche im Kurzscenario auf S. 13 die 'zu erspielende' Auflösung finden. Hierzu ist zu bemerken, dass je nachdem, auf welche Art das Szenario 'gemeistert' wird, obige Meldung nicht (oder erst nach erfüllter Aufgabe) von den Spielern gelesen werden sollte.

Stefan Trautmann

DSA-Geheimschriftenwettbewerb:

Die Sieger

Der im **Aventurischen Boten 99** ausgeschriebene Wettbewerb der Schriftkünstler und Kryptographen ist beendet und war ein voller Erfolg. Gesucht wurden neue aventurische Zauberschriften, wie sie Alchimisten, Magier oder andere Zauberkundige verwenden könnten: zur Fachkorrespondenz oder Verschlüsselung, aber auch zur magischen Zier von Artefakten und Alchimika.

Aus drei Dutzend zugesandten Schriften wählten wir drei Sieger aus, deren Werke demnächst in der Spielhilfe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** veröffentlicht werden. Die Sieger erhalten je ein Freiemplar dieser Spielhilfe zu magischen Artefakten, alchimistischen Elixieren und Zauberschriften.

Gewonnen haben:

Kaspar Manz und Samuel Schürch

(Gimaryl-Glyphen)

Elias Moussa

(Amulashtra)

Der SF Söldnerholz

(Drakhard-Zinken)

Dank an alle Teilnehmenden, die sich große Mühe beim Gestalten ihrer Schriften gemacht haben:

Otti Arajärvi, Erik Bethmann, Mark De Fazio, Tobias Fink, Jan Greis, Heiko Haack, Jasper Heinz, Kai Hoffmann, Patrick Imbach, Christian Jeub, Florian Kotsch, Nicolas Krenmayr, Stefan Müller, Dennis Petritz und Esther Lösse, Michael Rost, Sebastian Schaefer, Daniel Schnapke, Markus Tillmanns, Carmen Uhlig, Mats Weber und Ingo Wölbern

Die Veranstalter

Peter Diehn und Anton Weste

Dass allein zwei der Siegerschriften aus der schönen Schweiz kommen, gibt uns zu denken, weswegen wir errättern müssen: Die Kultur: Eidgenossenschaft erbringt ab sofort Lesen/Schreiben + 2.

Hesindegefällige Häppchen

Gern kommen wir hiermit den Wunsch einiger namhafter Leser nach, die sich für ihre Lektüre des **Aventurischen Boten** hesindegefällige Häppchen für das 'Lernen zwischendurch' wünschten.

Was ist eigentlich ...

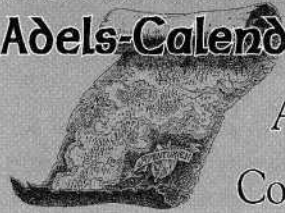
● die Walpurgasbotschaft?

Dies ist die mittelreichische Bezeichnung für eine Nachricht, in der von einem großen Unglück oder einer Katastrophe die Rede ist. Der Begriff existiert erst seit wenigen Jahren und ist auf die Herzogin Walpurga von Weiden zurückzuführen, die am Morgen des 4. Efferd 1020 BF nach einem niederhöllischen Ritt vom Schlachtfeld zu Eslamsbrück die neue Residenz zu Gareth erreichte, wo sie gezwungen wurde, den gehäuteten Leib eines Greifen in den Thronsaal zu bringen. Mittels unheiliger Magie verkündete der Greif vor König Brin die borbaradianische Invasion.

● eine Immenmutter?

Eine besondere Rolle im Sippenleben der Norbarden spielen diejenigen Zibiljas (norbardisch: Weise Frauen), die sich zu einem besonderen Dienst an der Hesinde-Tochter Mocoscha berufen fühlen. Die Immenmutter hütet in Festum im einzigen Tempel der Mocoscha die heiligen Bienenstöcke ihrer Sippe.

Aventurisches Adels-Calendarium



Addenda
&
Corrigenda

Adelscalendarium:

Das neue und überarbeitete offizielle Adelscalendarium kann für eine Vorab-Kostenpauschale von 2,- EUR plus ausreichend frankiertem DIN A3-Rückumschlag bestellt werden. Bestellungen bitte ausschließlich an:

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

Änderungen des Croncalendariums werden ebenfalls bitte schriftlich oder per Mail ausschließlich an Björn Berghausen weitergegeben.

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: uzs64n@uni-bonn.de

Horasreich:

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

Horasreich:

Andree Hachmann, Prozessionsweg 24, 48432 Mesum, eMail: kanzler@liebliches-feld.de

Darpatien:

Friederike Stein, Käsenbachstr. 19, 72076 Tübingen, eMail: kanzler@darpatia.de

Garetien/Greifenfurt:

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

Kosch:

Fiete Stegers, Kampstraße 29, 20357 Hamburg, eMail: fiete@stegers.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 Praios-Kirche:

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

Spielerbetreuung Rondra-Kirche:

Susi Michels, Sternengasse 2, 76593 Gernsbach, eMail: S_Michels@gmx.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 (6 Ausgaben) frei Haus zum Jahresbezugspreis von 13,-EUR (Ausland 15,- EUR) einschließlich Porto und Versand.

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

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

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

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

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.

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Bankinstitut: _____

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).

Das Schwarze Auge

Impressum

Herausgeber: Fantasy Productions GmbH,
Postfach 1517, 40675 Erkrath

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

Lektorat: Momo Evers

Ständige Mitarbeiter: Peter Diehn, Lena Falkenhagen,
Britta Herz, Stefan Küppers, Gregor Rot, Gun-Britt Tödter
und Anton Weste

Mitarbeiter dieser Ausgabe: R. Albrecht, M. Becker,
B. Berghausen, P. Diehn, M. Friedrich, P. Fritz, T. Hagner,
Ch. Hötting, P. Jöms, A. Kovermann, J.-A. Liedtke, O. Löbe,
M.C. Maurer, S. Michels, F. Mienkuß, Ph. Mindach,
M.S. Noeth, D.S. Richter, M. Schrage, F. Stegers, F. Stein,
St. Trautmann, J.v. Voss u.a.

Botenmotto: Carmen Uhligh

Illustrationen: Caryad, (4) Eva Zimmermann (1)

Satz & Layout: ULK

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich.

Copyright © 2003 by Fantasy Productions GmbH, Germany

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

Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RP!):

Mechthild Henschel
Spitzenreinhof 6a
67346 Speyer

oder per eMail an:
avbote@fanpro.com

DER NEUNTE KOROSAN

Ein Abenteuerszenario in der Grafschaft Perricum

von Stefan Trautmann

unter Mitarbeit von Björn Berghausen, Magnus Herrmann und Uta Enners

»Unteinst wirt kumen eintâc, di Erterheben, den Darpatz zerteilend, unt szwas do vereinet soll sein ze einen, umb si all ze verderben.«
—Zitat nach einem Wachtraum des Al'Haresh Uldmalan Kahrazan, 1. Rondra. 964BF

Das folgende Abenteuer baut auf eine im Boten erschienenen Artikelserie auf, die sich mit dem Diebstahl einer Rüstung befasst, deren Einzelteile in den letzten Monden in Aranien, dem Horasiat und im Mittelreich zusammen getragen wurden (vgl. hierzu **AB Nr.101, 99, 97 u. 96**). Den Hintergrund des Szenarios bildet die aventurische Geschichte um 872 v.BF, als die Stadt Nebachot von Bosparan unterworfen wurde und die Rüstung des letzten Sultans von Nebachot in die Hände der Eroberer geriet.

ZUR VORBEREITUNG FÜR DEN MEISTER:

Voraussetzungen

—AB 96: Mähmal bei Zorgan geschändet; AB 97: Eigenartiges Betragen eines Schustermeisters; AB 99: Helm von Caralus gestohlen; AB 101: Diebstahl in Kaiser Retos Waffenkammer, Schweres Zerwürfnis in Perricum

Empfohlen

—AB 94: Im Raschtulswall rumort es; AB 95: Perricumer Strafexpedition.
—Grafschaftsbeschreibung auf: www.garetien.de
—SH zum Mittelreich STOLZE SCHLÖSSER, DUNKLE GASSEN

Weitere Quellen

—BORBARADS ERBEN - Aranien
—GEOGRAPHIA AVENTURICA - Aranien

WEGE INS ABENTEUER

Wahlweise — ganz nach Ihrem Geschmack — können Sie das Abenteuer auf mehrere Arten leiten:

—Sie spielen das Szenario vom ersten Diebstahl an, wobei die Helden Ihrer Gruppe die Diebe wären. Ob die Helden aus Zwang oder eigenen finanziellen Interessen handeln, hängt letzten Endes von den Mitgliedern Ihrer Spielgruppe ab. Naive Mystiker könnten beispielsweise die Bausteine des alten Relikts zusammentragen wollen. Natürlich wird sich bei der Helden-Diebe-Option der wahre Auftraggeber, Aslan Cherk'avar, durch einen seiner Schergen vertreten lassen, der die Helden nach dem letzten gelungenen Diebstahl (AB 101) in Perricum ausreichend entlohnt. Das vorliegende Szenario beginnt für diese Gruppe schließlich mit den Aufständen und bedient sich der vorangegangenen Abschnitte erst später (siehe Kästen unten).

—Die Helden stoßen irgendwann auf einen Einbruch, werden verdächtigt oder gefangen gesetzt und müssen ihre Unschuld beweisen. Bei ihren Recherchen werden sie nach längerer Recherche auf die bereits geschehenen (und im AB veröffentlichten) Diebestaten aufmerksam. Nach dem letzten Diebstahl in Gareth, wo sie den Dieben schon dicht auf den Fersen waren, trifft die Gruppe auf den Grafen Ingramm, der ihnen ansatzweise vom wahren Hintergrund der Rüstung erzählen kann (s. **Die Recherche in Baburin**, S. 14).

—Graf Ingramm und das Zedernkabinett — der königliche Rat Garetiens — beauftragen die Helden direkt nach dem Diebstahl in Kaiser Retos Waffenkammer. Ingramms Erkenntnisse geben dem Zedernkabinett Grund genug, sich um den Frieden in der Grafschaft Perricum mit ihrem Völkergemisch zu sorgen. Zu Recht — da sich die Schergen des Untoten Drachen am Arvepass wieder rühren und die Edelgraftschafft durch innere Zwistigkeiten verwundbar würde.

DER ABLAUF DES SZENARIOS FÜR EINE ERMITTLERGRUPPE:

—Beauftragung durch das Zedernkabinett
—Erste Recherchen in Perricum
—Baburin
—Heimsuchung durch den Geist eines Korosan
—Der Aufstand
—Die 'Gefangennahme'
—Weitere Ermittlungen in Perricum
—Der Anschlag
—Die Aufklärung
—Finale

DER ABLAUF FÜR DIE DIEBESGRUPPE:

—Die Diebstähle, in der Reihenfolge des Erscheinens im AB. Der Diebstahl der Brünne kann von Ihnen frei wählbar gestaltet werden.
—Übergabe an den Handlanger von Aslan Cherk'avar
—Der Aufstand
—Erste Recherchen in Perricum
—Baburin
—Heimsuchung durch den Geist eines Korosan
—Die 'Gefangennahme'
—Weitere Ermittlungen in Perricum
—Der Anschlag
—Die Aufklärung
—Finale

DIE INTENTION DES RÜSTUNGSDIEBSTAHLS

In Perricum steht der junge Graf kurz vor der Volljährigkeit und dem Beginn seiner Amtszeit. Der wahre Auftraggeber der Diebstahlserie, der nebachotische Pferdehändler Cherk'avar (s. Personen), hält vom jungen Grafen leidlich wenig und ist mit der momentanen Situation der Führung bzw. Vertretung des tu-

lamidischen Bevölkerungsteils sehr unzufrieden. Deshalb versucht er, den dreigeteilten Anspruch der Herrschaft über 'sein' Volk (politisch, militärisch, religiös; mehr dazu in den abschließenden Erklärungen) auf sich zu vereinen, indem er die Rüstungsteile zusammen tragen lässt. Wird er Träger der Rüstung des letzten Sultans von Nebachot, würden ihn ihr Nimbus und ihre Geheimnisse über die Nebachoten Perricums erheben und ihm die Verwirklichung weit reichender Pläne ermöglichen.

DIE TATORTE

Die Diebstähle finden, wie aus den oben angeführten Boten-Artikeln zu entnehmen, in verschiedenen Gegenden Mittel-Aventuriens statt. Die zu den Ortschaften nötigen Details und Informationen finden Sie in den entsprechenden Artikeln und den regionalen DSA-Publikationen.

DIE RÜSTUNG

Die Rüstung des letzten Sultans von Nebachot ist seit Jahrhunderten verschollen, doch im Gedächtnis des Volkes sind ihr Ruf und ihre Legende noch lebendig. Das Schmiedewerk verleiht seinem Träger die Macht, Massen zu einen bzw. deren Emotion und Motivation auf ein vorhandenes Ziel zu lenken und zu verstärken. Die Kraft bezieht die Rüstung aus Kors halbgöttlicher Macht. So ist es der Rüstung nicht möglich, Kontrahenten, die sich hassen, zum Frieden zu bewegen. Lediglich eine Vereinigung der Aggression auf ein gemeinsames Ziel (wie im Finale dieses Abenteuers angestrebt) ist denkbar.

Das Wirken der Rüstung kostet den Träger viel Kraft: Den neunten Teil der Lebenskraft eines Menschen, der durch den Träger der Rüstung getötet wird, verliert dieser selbst. Der Träger der Rüstung kann Kampf und Töten aber nur sehr schwer vermeiden, da er genauso in Vorfreude eines aufkommenden Blutrausches versetzt wird wie die durch die Kraft der Rüstung manipulierten 'Massen'.

Daher stellt die Rüstung ein ambivalentes Artefakt dar: Sie ist in der Lage, Feinde des Trägers und den Träger selbst zu vernichten. Nur besonnene Recken wissen den Blutrausch zu unterdrücken (*Selbstbeherrschungs-Probe+9*) und sich dem Kampf fernzuhalten. Trotz ihrer Festigkeit und Stärke behält der Träger der Rüstung eine erstaunliche Beweglichkeit bei (RS 9, BE3).

HINTERGRUNDMATERIAL ZUR GRAFSCHAFT

Gestalten Sie die Grafschaft südlich des Darpatbogens mit einem sich nach Süden verstärkenden aranisch-tulamidischen Flair. Architektur, Lebensart, Dialekt und Temperament der Einwohner verändern sich merklich. Je weiter man Richtung Aranien schreitet, steigt der tulamidische Teil der Bevölkerung an. Auch die 'Raulschen' (Mittelreicher) wirken von der Gegend stark eingefärbt: Perricum ist im Zuge der Jahrhunderte ein Schmelztiegel der Kulturen geworden. Beschreiben Sie Tulamiden, die auf den Ruf vom Tempelturm hin alle Arbeit stehen und liegen lassen, um sich ins Gebet zu versenken, genauso wie gewohnt garetisch Gekleidete, die wie überall sonst in den Tempel gehen. Zuweilen sind Hinweis- und Tavernenschilder gar zweisprachig bzw. werden die Namen der Ortschaften von Raulschen bzw. Nebachoten anders ausgesprochen (etwa Gnitzenkuhl / *Gizien'Chul*, Darrenfurt / *Darren Far*, Brendiltal / *Breshir'a Danal*, Haselhain/*Hassal'han Ammayin* etc.) Weitere Eigenheiten der Grafschaft finden Sie unter www.garetien.de

AUSGANGSBASIS DER SPANNUNGEN: DIE HOHEN PERRICUMS

Der nach der Eroberung Nebachots völlig entmachtete tulamidische Adel hat im Verlauf der Jahrhunderte teilweise alten Einfluss zurück errungen. Unter Kaiser Eslam II. und nach zahlreichen großen Volksaufständen gelang es den Gareth loyalen nebachotischen Adligen, wieder in Amt und Würden aufgenommen zu werden. Heute ist der alteingesessene Adel über das raulsche Perricum und das nördliche Aranien verteilt (vgl. AB 95).

Dass das Gros des tulamidischen Adels keine großen Lehen führt, bedeutet jedoch nicht, dass die Nebachoten über keinerlei Einfluss oder Geldmittel verfügen. Unter Eslam II. wurde ihnen ein großer Teil der verlorenen Ländereien zurückgegeben — lediglich die politische Herrschaft über ihre alten Stammesgebiete (Baronien) wurde ihnen versagt. Bemerkenswert hieran ist, dass nach der Abspaltung Araniens der Perricumer nebachotische Adel nicht zum Fürstentum übertrat oder mit ihm sympathisierte, sondern seine Zukunft weiterhin im Mittelreich sah.

Dennoch existieren auf raulscher sowie nebachotischer Seite beständige Spannungen und Misstrauen. Auf nebachotischer Seite gibt es lediglich noch zwei hohe Adlige, die größere Lehen besitzen (s. Personen) und standesgemäßen Einfluss genießen. Deren rechtliche Sonderstellung bei manchen Glaubensfragen, Straffällen und in Verwaltungsangelegenheiten sind dem raulschen Adel ein Dorn im Auge. So bietet die Zwiſtigkeiten zwischen dem volkstammig unterschiedlichen Adel ein großes explosives Potential für Intriganten und Volksaufwiegler.

Die Nebachoten sind ein alteingesessener tu-

lamidischer Volksstamm, eben jener, der das Gebiet des Sultanats Nebachot bewohnte. Nach der Eroberung durch Bosparan gerieten sie unter dessen Herrschaft. Und das Sultanat wurde von Bosparan besiedelt, während die Tulamiden unterdrückt wurden. Ein friedliches Nebeneinander der Volksgruppen kam aber erst unter den garethischen Kaisern.

DIE RECHERCHE IN PERRICUM

Die Helden werden — gleich welche Option des Abenteuers gewählt wurde — über die eigentlichen Bewandnisse der Rüstung noch im Dunkeln tappen und einige Nachforschungen anzustellen haben.

—**Erster Hinweis:** Vor einem Kor-Schrein am Wegesrand bzw. in einer kleinen Stadt sammelt sich gerade ein Pilgerzug nach Baburin. Den Helden fällt ein Zeichen auf, das immer wieder auf den Gebäudemauern auftaucht und auf der gestohlenen Rüstung selbst bzw. einer

Nebachots erhalten sind, Teile entfernt wurden. Bei dieser Suche könnten die Helden im Archiv auf Yacuban treffen, den obersten Prais-Geweihten Perricums (siehe Personen). Dieser kann den Helden neue Hinweise geben, wenn er sich von deren offiziellem Auftrag oder von der Lauterkeit ihrer Absichten überzeugt ist.

Gestalten Sie diese Begegnung möglichst so, dass Yacuban die Helden im Archiv unfreiwillig belauscht hat. Der gewitzte Geweihte wird sich einen Spaß daraus machen, die 'unvorsichtigen' Helden weiter zu verunsichern. Sobald sie aber verzweifelt genug sind, weist Yacuban sie auf ein noch bestehendes Archiv im Rondra-Tempel zu Baburin hin.

Dritter Hinweis: Wenig Vergnügen werden die Helden bei Eslam von Brendiltal haben, dem Bannerherrn der nebachotischen Perricumer. Ein Besuch bei dem bemerkenswert groben Kor-Krieger, an den die Helden zwecks Informationsaufnahme immer wieder verwiesen werden, sollte vor allem eines ergeben: Der

ungehobelte Baron ist höchst verdächtig, selbst hinter den Aggressionen der Nebachoten zu stehen (s. Personen). Auch hier aber werden die Helden auf den Hinweis Baburin stoßen, falls sie die Zeichen auf der Rüstung ansprechen.

—**Der Weg nach Baburin:** Streuen Sie während dieser Reise deutliche Hinweise auf die gespaltenen Interessen in der politischen Landschaft Perricums.

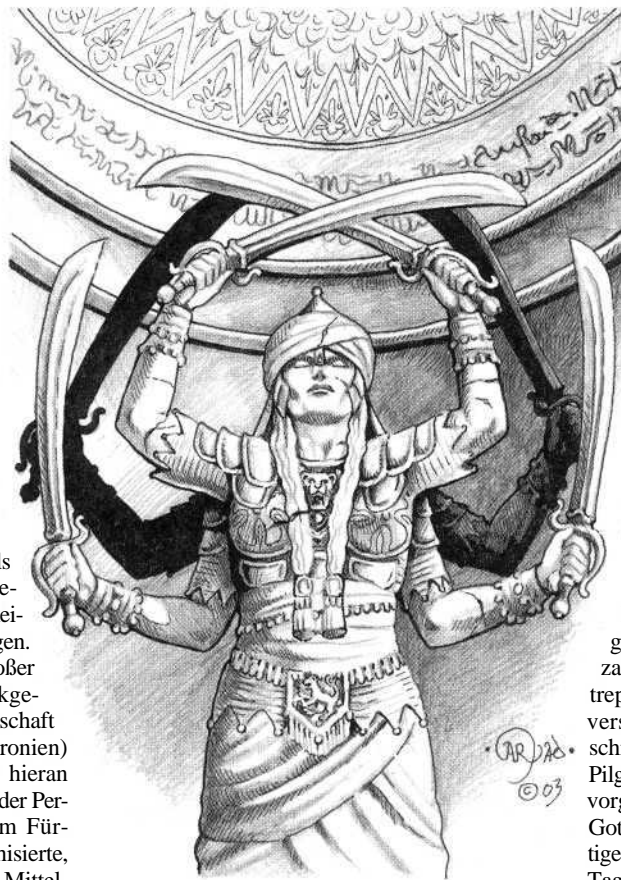
Ansonsten sind die Menschen der Grafschaft, egal ob raulsche oder nebachotische, im Umgang mit Fremden sehr freundlich. Gerade einem Pilgerzug gegenüber verhält man sich großzügig und reicht bei einer Rast Speisen wie Brot, Butter oder Gemüse.

DER TEMPEL ZU BABURIN

Im Rondra-Tempel von Baburin herrscht ein herrliches Durcheinander mehrerer Baustile. Die tulamidischen Teile überwiegen, aber auch bosparanische Elemente sind zahlreich. Die Löwinnen, die die Tempeltreppe flankieren, sind nach aranischem Stil verspielt dargestellt und mit Blumen geschmückt. Vor dem Tempel drängen sich die Pilger, die in kleinen Gruppen in den Tempel vorgelassen werden. Die große Kuppel des Gotteshauses hat zahlreiche schießchartenartige Deckenöffnungen, die das Licht zu jeder Tageszeit auf die Sechsamige werfen - auch das Licht des Mondes bei Nacht.

Die Opfertage — Waffen, Trophäen und Blut — werden traditionell im angeschlossenen Kor-Heiligtum dargebracht. Die Geweihten sind meist Frauen, aber auch ein Kor-Geweihter und einige Laien finden sich auf dem Gelände. Sobald die Helden Nachforschungen betreiben, werden sie an den Kor-Geweihten verwiesen.

Interessant für Amazonen dürfte die Überzeugung der Nebachoten sein, dass sich ein männlicher Nebachot nicht für vollkommen genug hält, die Kriegsgöttin selbst anzubeten. Dies erklärt zum Teil den hohen Stellenwert, den ihr Sohn Kor bei dieser Volksgruppe genießt.



Die sechsamige Rondra von Baburin

Illustration Graf Ingramms zu erkennen war. Nach einem Gespräch mit einem der Pilger oder dem Laienbruder des Schreins sollten die Helden in Baburin weitere Erkenntnisse vermuten und die Pilger begleiten: "Dies sind die blutigen neun Zeichen des Kor. Das älteste soll sich an der Decke des Rondra-Tempels in Baburin befinden."

—**Zweiter Hinweis:** Eine Archivsuche in der Stadt Perricum kann die Helden darauf aufmerksam werden lassen, dass in den wenigen Schriften, die aus der Zeit vor der Eroberung

ARMALION



JOURNAL Nr. 28

Hallo und herzlich willkommen!

"Was lange währt, wird endlich gut." Dieser Spruch wird immer mal wieder gern aus der Mottenkiste hervorgezaubert, wenn einem sonst nichts besseres einfällt, um die große Erleichterung zu beschreiben, die einer langen – viel zu langen! – Anspannung folgt.

Die neuen DSA-Figuren sind erschienen. Zwanzig neue Designs, die eine gefährliche Gratwanderung zur Erfüllung verschiedenster Ansprüche beschreiten. Den Sammlern kann ich versprechen: Jede Figur ist einzigartig und entspricht dem aventurischen Hintergrund – wobei einige deutlich schriller ausfallen, als man nach Ansetzen 'aventurischer Maßstäbe' vermuten könnte. Es sind schöne Figuren dabei und hässliche, interessante und langweilige, je nach dem Auge des Betrachters.

Den Armalion-Spielern kann ich versprechen: Alle Figuren sind vollständig Armalion-kompatibel. Acht Helden und zehn Einheiten, die sich bislang nur schwer auf dem Spielfeld darstellen ließen, stehen nun zur Verfügung – mit der Einschränkung, dass für jede Einheit nur eine Figurenvariante vorhanden ist. Um ein interessantes 'Einheitenbild' zu erzeugen, ist also immer noch ein bißchen Umbauarbeit erforderlich.

Hinzu kommt mit den **Goblinschleudern** eine vollständig neue Einheit. Die Goblins, die bislang nur wenig Auswahl an Truppen hatten, werden es uns danken. Ebenfalls neu ist die **Alchimistin** – allerdings nur den Leuten, die sie noch nicht von der Armalion-Homepage (www.fanpro.com/spiele/armalion/) her kennen. Mein Dank gilt an dieser Stelle der Billerecker Armalion-Crew – womit bewiesen wäre, dass ich tatsächlich auf Eingaben durch Fans höre. Man muss eben nur ein bisschen Geduld mitbringen.

In diesem Sinne, "was lange währt ..."

Christian Lonsing



Belhalhar-Paktiererin



Charyptoroth-Paktierer



Thargunitoth-Paktierer



Agrimoth-Paktierer



Asfaloth-Paktierer



Belkelel-Paktiererin

NEUE HELDENFIGUR: DIE ALCHEMISTIN



Alchimistin (40 Punkte)

Man trifft nur wenige Gelehrte auf einem Schlachtfeld an, aber es kommt immer wieder vor, dass sich so eine "Wissenschaftlerin" in den Krieg wagt, um ihre Experimente unter "Normalbedingungen" durchführen zu können. Die Alchimistin darf von allen Armeen angeworben werden, die Zauberkundige anwerben darf.

BW AT PA FK TP RS LE AE MU GE INI
10 9 8 10 1 3 2 4 11 11 +1

Waffe: Hylailer Granatapfel **Seitenwaffe:** Langdolch (-2)

Rüstung: Robe

Besonderheiten: Die Alchimistin ist eine Laienmagierin und trägt 3 Hylailer Granatäpfel bei sich. Regeln des Hylailer Granatapfels siehe *Kampf um Ilsur* Seite 52.

Für **+20 Punkte** kann die Alchimistin zu einer **Wahnsinnigen Alchimistin** aufgerüstet werden. Sie verfügt über MU 17 und einen unbegrenzten Vorrat an Hylailer Granatäpfeln. Wird ihre LE auf 0 reduziert, so explodiert sie und alle Figuren im Umkreis von 5 cm erleiden 1 TP Feuerschaden.

EINHEITEN

Durch die neuen Figuren können nun die folgenden Armalion-Einheiten auf dem Spielfeld dargestellt werden:

Achaz-Speerwerfer (Achaz-Armeeliste)

Die Speerwerfer haben sich auf den Umgang mit dem klassischen Wurfspeer der Achaz spezialisiert, den sie kraftvoll und zielsicher zum Einsatz bringen.

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
10	11	10	15	1	6	1	-	12	13	0

Waffe: Wurfspeer (-3) **Seitenwaffe:** Speer

Rüstung: Schuppenhaut und Brustpanzer

Schwarze Risso (Charyptiden-Armeeliste)

Die Schwarzen Risso sind schwarz geschuppte Fischmenschen, die einen unheiligen Pakt mit den Borbaradianern des Perlenmeers geschlossen haben.

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
10	12	10	-	1	4	1	-	14	14	+1

Waffe: Speer **Rüstung:** Schuppenhaut und Mattenrüstung

Diskuswerfer (Shikanydad-Armeeliste)

Die maraskanischen Diskuswerfer sind meist junge Krieger, die ihre rasiermesserscharfen Wurfdiskusse aus dem Hinterhalt gegen ihre Feinde schleudern.

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
10	10	8	13	1	5	1	-	12	14	+1

Waffe: Wurfdiskus (-4) **Seitenwaffe:** Nachtwind

Rüstung: Lederrüstung und Helm

Talente: Wildnisgang, Dschungelkämpfer

Besonderheiten: Wenn sich die Diskuswerfer in einer Runde nicht bewegen, beträgt die Reichweite ihrer Diskusse 40 cm.

Goblin-Schleuderer (Neu!)

Die Goblin-Schleuderer stellen die günstigste und unzuverlässigste Fernkampfereinheit dar, die sich ein Feldherr zulegen kann. Sie stehen den Goblin-Söldnern, den Söldnern, den Orkbrennern und den Borbaradianerorks zur Verfügung. Sie kosten **16 Punkte** pro Figur und bilden Einheiten aus **10 bis 20 Figuren**.

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
8	8	4	10	1	2	1	-	8	11	0

Waffe: Schleuder (-5) **Seitenwaffe:** Dolch (-4)

Rüstung: Fell, Kleidung **Talente:** Aberglaube

Besonderheiten: Schleudern haben eine Reichweite von 30 cm

Skelettgardisten (Untoten-Armeeliste)

Die gerüsteten und mit grausamer Intelligenz gesegneten Skelettgardisten sind ein seltener und gefürchteter Anblick. Sie stecken voll unheiliger Magie und können daher fast selbständig handeln.

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
7	12	8	10	1	12	2	-	18	8	-1

Waffe: Kurzbogen (-4) **Seitenwaffe:** Schartige Waffe

Rüstung: Untot **Talente:** Untot, Furchtenflößend

Besonderheiten: Immun gegen Fernkampfaffen außer Wurfxästen und Geschützen. Können zu Nephazz-Skeletten auferüstet werden.

Askarijan (Novadi-Armeeliste)

Die Askarijan sind Fußkämpfer, die in Notzeiten aus tulamidischen Bauern und Viehtreibern rekrutiert werden. Sie sind keine guten Krieger, im Falle einer Niederlage aber ein verschmerzbarer Verlust.

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
10	8	6	-	1	1	1	-	8	10	0

Waffe: Dreschflegel

Rüstung: Kleidung

Talente: Aberglaube

Ork-Späher (Orkbrenner-Armeeliste)

Die Ork-Späher vom Stamm der Zholochai sind hochbeweglich, vielseitig und gerissen – eine ideale Zusammensetzung für eine Einheit, die oft auf sich allein gestellt ist.

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
12	12	11	11	1	4	1	-	13	14	+1

Waffe: Yagrik (-3)

Seitenwaffe: Arbach

Rüstung: Fell, Lederrüstung

Talente: Wildnisgang, Schleichen

Arbalonenschützen (Horasier-Armeeliste)

Die Arbalone ist eine Fernkampfaffe, die so schwer ist, dass sie schon als kleines Geschütz bezeichnet werden kann. Auf einem Dreibein befestigt, vereint sie hohe Reichweite mit entsetzlicher Durchschlagskraft.

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
7	8	7	10	1	4	1	-	11	10	-2

Waffe: Arbalone (2 TP)

Seitenwaffe: Kurzsword (-1)

Rüstung: Gambeson

Granatieri (Horasier-Armeeliste)

Als Teil der horasischen Plänkler sind die Granatieri mit Granatäpfeln ausgerüstet, die jede feindliche Formation in ein heillooses Chaos verwandeln können.

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
12	12	10	14	1	4	1	-	12	16	+1

Waffe: Brandöl-Wurfkugel **Seitenwaffe:** Rapier

Rüstung: Wattierter Waffenrock

Talente: Eleganz, Wildnisgang

Sappeure (diverse Armeelisten)

Die Sappeure sind hochspezialisierte Soldaten, weniger für ihre Kampfkraft als für ihr technisches Verständnis bekannt. Bei einer Belagerung sind sie unerlässlich.

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
10	10	8	-	1	4	1	-	11	12	0

Waffe: Einhandwaffe

Rüstung: Gambeson, Helm

Talente: Sappeur

Zwergensappeure (Angroschim-Armeeliste)

Die Sappeure der Angroschim haben ihren menschlichen Kollegen vor allem ihre größere Erfahrung und ihre zwergische Robustheit voraus.

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
6	11	10	-	1	6	2	-	13	10	-1

Waffe: Einhandwaffe

Rüstung: Gambeson, Helm

Talente: Sappeur

Das Schwarze Auge



GEHEIMNIS DER ZYKLOPEN

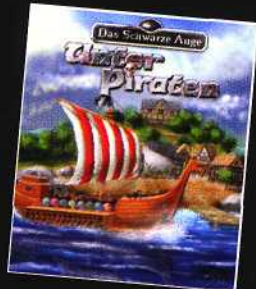
Der Praios-Tempel in Neetha vermisst ein heiliges Artefakt: eine Kette mit den Amuletten der Zwölfgötter. Die Spur des Diebes lässt sich bis auf die Zyklopeninseln verfolgen. Finde alle Glieder des machtvollen Schmuckstücks, bevor dir deine skrupellosen Widersacher zuvorkommen!



SUMPF DES VERDERBENS

Seltsame Geschöpfe treiben in den Sümpfen der nördlichen Ebene ihr Unwesen. Ein Schwarzmagier soll die Bewohner eines ganzen Dorfes sogar in ewigwährendes Verderben geführt haben. Kannst du diesem Verderben enttrinnen, oder wird es dich verschlingen?

Erscheint demnächst:
"Unter Piraten!"
(Originaltitel: Liebliche Prinzessin Yasmina)



Weiterhin erhältlich:



Das erfolgreichste deutschsprachige Rollenspiel „Das Schwarze Auge“ ist ab sofort auch auf dem Handy spielbar. Für nur einmalig 4,99 Euro* kannst du dich ins Abenteuer stürzen!

Diese DSA-Soloabenteuer, die in beliebiger Reihenfolge gespielt werden können, führen die Mobilspieler in eine fantastische Welt voller Magie und Abenteuer. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines von 14 vorbereiteten Archetypen. Für herausragende Taten wird der Held mit Abenteuerpunkten belohnt, die zur Steigerung seiner Fertigkeiten eingesetzt werden können. Danach kann er vom Handy auf einen Server gespeichert und beim nächsten Abenteuer wieder geladen werden. Die besten Helden werden in die Halle des Ruhms aufgenommen (www.chromatrix.com/html/ruhmeshalle.html). Neu hinzugekommen ist der Handel mit Waffen, Rüstungen, Schilden und anderen nützlichen Gegenständen, wobei sich sogar ein Preisvergleich bei verschiedenen Händlern lohnt!



Erschaffe deinen individuellen Helden auf deinem Handy!

Du kannst dir das Spiel von www.chromatrix.com, den Netzbetreibern oder den größeren Handy-Portalen herunterladen. Das Abenteuer erwartet dich!

* Einige Handy-Versionen erfordern das Nachladen von Daten (max. 20 KB). Hierfür fallen entsprechend des Mobilfunkvertrages weitere Übertragungskosten an. Anzahl und Darstellung der Bilder ist vom jeweiligen Modell abhängig.



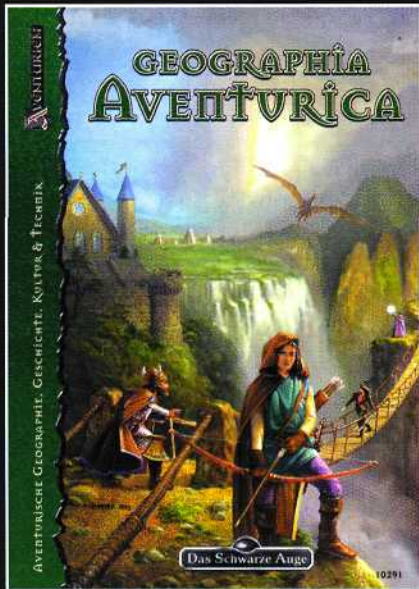
www.dsa-mobile.de



Das Schwarze Auge

GEOGRAPHIA AVENTURICA

von Ralf Hlawatsch, Jörg Raddatz,
Thomas Römer und Gun-Britt Tödter

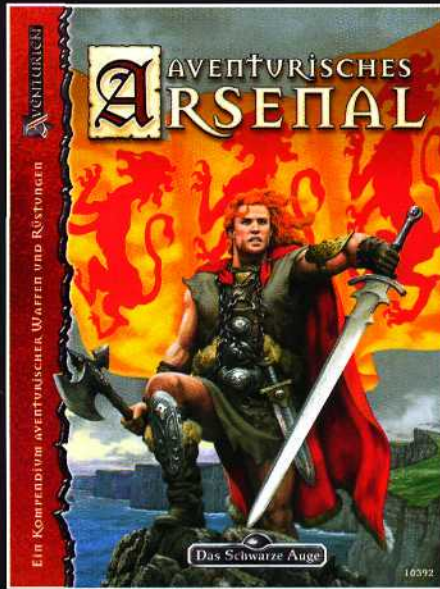


Die Neuausgabe der bisherigen *Welt des Schwarzen Auges*. Umfassende Einsteiger-Informationen zu Aventurien, seiner Geschichte und Kultur, den einzelnen Regionen, zu den wichtigsten Meisterpersonen, zu Währungen, Kriegswesen und Volksbildung, zu Sport, Musik und Architektur – all dies jetzt in einem voluminösen Hardcover-Band versammelt, zeitlich auf den neuesten Stand gebracht, in Details korrigiert und auf die DSA-Regeln der Vierten Edition umgearbeitet. Enthält außerdem eine großformatige Aventurienkarte, eine historisierende Weltkarte und eine Politische Karte – alle drei in Farbe.

256 Seiten, Hardcover
Art.-Nr.: 10293
Preis: EUR 30,-

AVENTURISCHES ARSENAL

von Christian Lonsing
und Thomas Römer

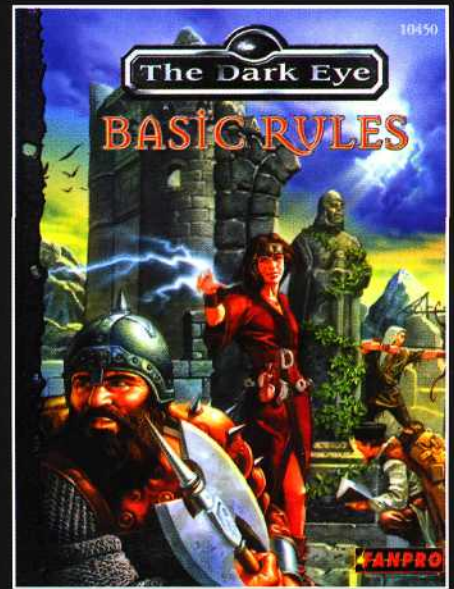


Die Neuausgabe des Ergänzungsbandes *Kaiser Retos Waffenkammer* enthält eine detaillierte und vollständig illustrierte Auflistung aller aventurischen Waffen und Rüstungen, von der Amazonenrüstung bis zur Zwergenkraja, mit zahlreichen Sonder- und Optionalregeln. Dazu gibt es eine Fülle ergänzender Artikel rund ums Waffenwesen: berühmte aventurische Klingen, magische Waffen und Rüstungen, Massenkampfregeln, Schmiederegeln und vieles weitere mehr, vollständig aktualisiert und an die DSA-Regeln der Vierten Edition angepasst.

152 Seiten, Hardcover
Art.-Nr.: 10392
Preis: EUR 23,-

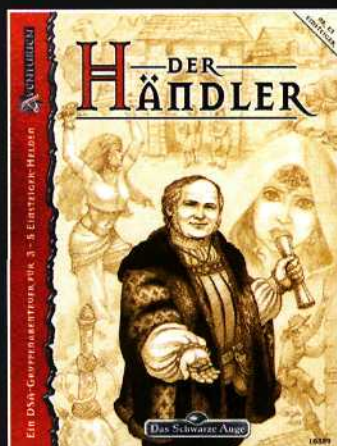
THE DARK EYE BASIC RULES

von Florian Don-Schauen, Britta Herz,
Ralf Hlawatsch, Thomas Römer



Die DSA 4-Basisbox ist nun auch in englischer Sprache erhältlich. Der Inhalt der in der Box enthaltenen Bücher wurde neu aufbereitet und zu einem einzelnen Hardcover-Buch zusammengefasst. Alle für das Spiel erforderlichen Regeln sind enthalten: Charaktererschaffung, Proben-, Talent- und Kampfsystem sowie eine Ausrüstungsliste, eine kurze Einführung in die Magie und ein Überblick über die aventurische Geschichte und Geographie. Im Anhang finden sich die Archetypen und eine Aventurienkarte. Für alle, die das Schwarze Auge schon immer mal in englischer Sprache erleben wollten!

184 Seiten, Hardcover
Art.-Nr.: 10450
Preis: EUR 29,99



DER HÄNDLER

Dritter Teil der Spielstein-Kampagne von
Florian Don-Schauen

Nachdem die Helden nun endlich die Wildnis verlassen haben, erreichen sie Albenhus. Dort lernen sie einen reichen Bewohner der Stadt kennen, der sie im Gegenzug für seine Gastfreundschaft um einen Gefallen bittet. Denn seit langer Zeit gibt es den Verdacht, dass jemand nicht nur mit verbotenen Giften, sondern vielleicht sogar mit Sklaven handelt. Doch bisher konnte niemand Beweise dafür erbringen. Im Auftrag des Albenhuser Händlers sollen die Helden nun heimlich in das Haus eines Verdächtigen

eindringen und versuchen, den Verdacht zu erhärten. Eine Aufgabe, die Klugheit, Geschick und vor allem Mut erfordert – denn wer legt sich schon gerne mit Gegenspielern an, die vermutlich über eine ganze Bande von Handlangern und Helfershelfern verfügen?

Als dritter Teil der Spielstein-Kampagne teuer, in dem es weitgehend auf Interaktion mit den zahlreichen Bewohnern der Stadt ankommt.

56 Seiten, Softcover
Art.-Nr.: 10359
Preis: EUR 10,-

DIE TEMPELDECKE DES RONDRA-TEMPELS ZU BABURIN

Die Inschriften und Deckengemälde der Kuppel kann man nur nachts entziffern, wenn jegliches Licht im Tempel gelöscht wird und man mit einer Blendlaterne mit rotem Glas die steinerne Decke bestrahlt. Dann gibt die Decke ihre Geheimnisse in schwach leuchtenden Schriftzeichen preis.

Beschreiben Sie diese Szene sehr feierlich, während die Helden mit dem Kor-Geweihten im Tempel alleine sind und sich die erzählten Ereignisse fast traumartig vor ihrem Geiste abspielen. Versetzen Sie dabei ruhig die Helden in die Vision der Verteidiger und / oder der Angreifer: "Und als die Streiter Bosparans so zahlreich vor den Mauern Nebachots erschienen wie die Schwärme der alljährlich wiederkehrenden Zugvögel, bestand keine Hoffnung mehr, die Stadt der Herrin aller Streiter dem Sultanat zu erhalten. Und so war es die höchste Streiterin daselbst, die ihre Gunst von den Unseren wendete und die Mauern der Stadt erschütterte und die Tore zu Asche machte.

Da legte der letzte Sultan von Nebachot ob der Schmach alle Zeichen seiner Würde ab und verlangte nach seiner Rüstung. Er begab sich zwischen seine besten Krieger, auf dass sie neun seien, schnitt sich den neunten Finger ab, opferte ihn Kor und schwor bei seinem Blute, dass erst, wenn die Schuld an *ihrer* Abkehr vom Volke Nebachots erkannt und dessen Frevel an der Leuin getilgt, die Männer aus dem Volke des Stammes Nebachot wieder würdig sein würden, ihr zu dienen und sie ohne Frevel anrufen zu können. Bis zu jenem Tage aber solle das Volk von Nebachot in Knechtschaft unter fremden Herrschern stehen.

Schließlich wandte er sich mit seinen Kriegern in seine Stadt eindringenden Feinden zu. Und sie erschlugen neun mal neun Feinde, ehe sie selbst zu Boden gingen.

Und die Feinde rächten sich bitterlich und zerschlugen die Leichname der *neun Korosan* und zerstreuten sie über den Trümmern der Stadt, wo ihre Seelen bis zum Tage der Vergebung gebunden und vor der Wiedergeburt durch die milde Schwester *Tsa* verborgen sein sollen. Die Waffen der Neun aber nahmen sie mit sich und brachten sie nach Bosparan zum Zeichen ihres unumschränkten und rondragewollten Triumphes über Nebachot."

DIE HEIMSUCHUNG

Als die Vision schlagartig abbricht, fühlen sich die Helden, als hätten sie die Verzweigung und den Blutdurst des Kampfes selbst miterlebt. Lassen Sie die Helden danach ruhig grübeln, denn Hilfe naht: Unabhängig davon, wo sich die Helden aufhalten, werden die Sucher der Rüstung, die ihr ein ganzes Stück näher gekommen sind, eben deswegen vom Geist eines Korosan heimgesucht. Hatten sich die Helden schon während der Vision von der Gefährlichkeit dieser Krieger überzeugen können, werden sie jetzt eine äußerst denkwürdige Begegnung haben.

Besonders stimmungsvoll ist natürlich eine nächtliche Begegnung, wenn der Geist plötz-

lich mit blanker Waffe am Lagerfeuer sitzt. Anfangs wird er noch flüstern: "Ihr sucht also nach der Rüstung des Sultans", danach brüllt er: "Dann erweist Euch als würdig!"

Mit diesen Worten fordert er die Helden zum Kampf.

Gegen Ende des Geisterkampfes sollte der Korosan den Helden, der später die Rüstung tragen wird, mit den Worten durchbohren: "Sei bereit, nun sein Zeichen zu tragen."

Und tatsächlich: Schwach schimmernd trägt die Wunde bzw. später die Narbe (auch nach magischer Heilung) fortan ein blasses Zeichen, das dem auf der Rüstung gleicht.

Wenn die Helden schließlich den Geist vertrieben haben, indem sie ihn besiegten, wird er in der nächsten Nacht wieder erscheinen, um den Helden mehr Hinweise zu geben: "Zertritt die, die den Schwur brachen. Vernichtet den, der das Opfer missdeutet. Zerstört den Hochmut."

Den am Vorabend gezeichneten Helden fordert er auf: "Mache den Schlachtruf laut hörbar! Lass die Erde erbeben! Beende es!"

DIE RÜCKREISE NACH PERRICUM UND DER AUFSTAND

Unabhängig von Anzeichen einer politischen Auseinandersetzung wird die Bevölkerung Perricums nach der Veröffentlichung der Geschehnisse um Graf Ingramm im **Aventurischen Boten** merkbar unruhig. Zwar vermutet der raulsche Adel von Perricum den Verrat der gutsitzenden Nebachoten und beschuldigt diese, eine Separation vom Mittelreich zu planen, doch bergen die Unruhen für die Helden noch andere Erlebnisse: Wutblinde Bauern stürmen von ihren Feldern und ermorden ihre Herren, um plötzlich zerknirscht und völlig beruhigt wieder an ihre Arbeit zurückzukehren. Oft erheben sich Gruppen von Perricumern in unaufhaltsamer Raserei, um noch vor der Tat wieder ruhig zu werden und dorthin zurückzukehren, wo der Wahn sie überfallen hatte. Aus dem Nichts beginnende Hetzjagden werden plötzlich und scheinbar grundlos abgebrochen, aufgestellte Galgen ungenutzt eingerissen, Brandstiftungen unterlassen und Fackeln wieder ausgetreten. Anderswo legt sich die Aufrührerstimmung erst wieder, nachdem das Verbrechen gegen den örtlichen Großbauern, Bürgermeister oder Steuerpächter auch tatsächlich verübt wurde, während die örtliche Geweihtenschaft entweder völlig ohnmächtig oder wegen des drohenden Falls des Arvepasses beschäftigt und abwesend ist.

Lassen Sie die Gruppe über die ersten mysteriösen Übergriffe stolpern, wobei sie Gelegenheit hat, den Überlebenden einer Hetzjagd zu helfen und sie zu befragen:

"Er ist nur kurz herbei geritten, hat etwas gesagt — und wir sind uns einfach alle an die Gurgel gesprungen."

"Dort drüben liegt mein Nachbar. Da kam dieser Mann an und sagte mir, ich solle meinen Nachbarn erschlagen, weil ich doch so einen Zorn auf Nebachoten hätte. Und ich, ich hab's getan! Ich hab' meinen Nachbarn mit dem Knüppel erschlagen. Mögen die Götter mir beistehen!"

"Ich habe noch nie getötet. Aber er sagte mir, ich sollte meinen Knecht erschlagen."

Ein sterbender nebachotischer Krieger: "Er wird uns zu alter Stärke führen."

Achten Sie während der Beschreibung darauf, keine der beiden Seiten als 'gut' oder 'böse' darzustellen. Die Offiziellen können ob der kräftebindenden Geschehnisse am Arvepass kaum schnell genug auf die Unruhen reagieren und sind gänzlich überfordert. Schildern Sie das Geschehen unter dem Aspekt der logisch aufeinander abfolgenden Eskalation der Grausamkeiten. Dabei gibt es auch solche unter den Rasenden, die die Situation nutzen, um alte Rechnungen zu begleichen oder sich lästiger Kreditforderungen zu entledigen. Vor allem aber scheint die Grausamkeit nicht zielgerichtet, sondern sich selbst zu genügen. Reizvoll ist es sicher, einen Helden erst von der Schuld nur einer Seite zu überzeugen, um ihn später vom Gegenteil zu überzeugen - das sich dann auch wiederum als wenig stichhaltig erweist. Falls die Helden die Diebe gewesen sind, machen Sie ihnen ein schlechtes Gewissen, an den Ereignissen und den vielen Toten mit-schuldig zu sein: "Dort drüben liegt ein hübsches Mädchen mit eingeschlagenem Schädel vor dem Brunnen. Ist es das Mädchen, das dir auf dem Weg nach Baburin die Blumen in die Mähne deines Pferdes geflochten hat?"

DIE GEFANGENNAHME

Wenn die Helden aus Baburin zurückgekehrt sind, weiß Cherk'avar bereits von ihren Erkenntnissen, da ihm alles von einem Informanten aus Baburin zugetragen wurde. Daraufhin beschließt er, die Helden aus dem Weg zu räumen. Denn ob sie nun Ermittler oder zu neugierig gewordene Diebe sind, ist ihm letzten Endes einerlei. Sie können zu diesem Zeitpunkt seine Pläne gefährden, indem sie den Falschen von der Rüstung berichten, weswegen er die Tötung der Helden beschließt.

Ein hinterhältiger Überfall auf die Helden wird allerdings im letzten Augenblick zum Guten gewendet. Die Helden sollten zu Anfang nicht ahnen, dass sie hier einen wichtigen Schritt zur Lösung des Abenteuers tun: Die Kämpfenden werden von einer zufällig vorbeikommenden Truppe, die von der Kadi (s. Personen) begleitet wird, voneinander getrennt. Sofort werden die verummten Meuchler versuchen, bei der Kadi dreist die sofortige Auslieferung der Helden zu verlangen, wobei die Meuchler an die volkstämmige Zugehörigkeit der Kadi appellieren, die Auswärtigen' zu übergeben. Als sich die Kadi nach ungewöhnlich langem Zögern aber weigert, werden die Meuchler alles daran setzen, eine Aussage der Helden zu verhindern, wobei sie von den Helden und den Leuten der Kadi entweder getötet werden oder unerkannt flüchten können. Die Helden können ruhig längere Zeit rätseln, ob die Kadi Freund oder Feind ist. Zuerst wird sie an der Aufklärung des Überfalls interessiert sein und die Helden forschen angehen. Vielleicht versucht die Gruppe, ihr ein Lügenmärchen aufzutischen, das die Kadi allerdings schnell enttarnt. Sobald sich die Helden daraufhin aber offenbart haben, finden sie Unterstützung und werden bei ihrer weiteren Suche wichtige Hilfe erhalten.

Womöglich braucht Ihre Gruppe gar keine 'Dea ex machina', sondern wendet sich, nachdem sie überlegt hat, welche Nebachoten bei der Aufklärung weiter hilfreich sein können, von sich aus an die Richterin. Dann werden die Helden sie an der Stelle, wo der Hinterhalt geplant war, treffen und von den Meuchlern Cherk'avars angegriffen werden. In jedem Fall endet die Szene damit, dass die Kadi und die Helden nun an einem Strang ziehen.

ERNEUTE SUCHE

Die Hauptverdächtigen der weiteren Ermittlungen sind:

—*Eslam von Brendiltal*: Zur Raubeinigkeit dieses kortreuen Nebachoten würde die Rolle des Auftraggebers gut passen. Die Helden erfahren, dass zu Eslams neueren Erwerbungen ein recht archaisches Schwert gehört und dass sich schon vor dem Aufstand die verbitterten und enttäuschten Nebachoten um den Baron geschart hatten. Verdächtig sollte er sich auch dadurch machen, dass er häufig in der Nähe eines Übergriffs gesehen wurde. Dass Eslam sich hierbei nur einen Überblick über die Lage verschafft, sollten ihm die Helden selbstverständlich nicht glauben und Ursache mit Wirkung verwechseln.

—*Geshla von Gnitzenkuhl* macht sich auf raulscher Seite verdächtig. Wegen ihrer ständigen Hasstiraden gegen "diese unkultivierten Nebachot-Barbaren" könnte man glauben, dass sie den Rüstungsdiebstahl von langer Hand geplant hatte und den Frieden in der Grafschaft riskierte, damit sich die Nebachoten mit der Obrigkeit überwerfen und man schonungslos gegen sie vorgehen kann.

—*Simold von Haselhain*, der Halbbruder der Kadi, wird in erster Linie von Geshla verdächtig gemacht. Auch wenn Simold der 'politische Sprecher' der tulamidischen Bevölkerung ist, wird ihm sein ständiger Erfolg bei Kompromissen von Starrköpfen beider Seiten missgönnt. Diese Missgunst könnte einige dazu verleiten, dem Baron mehr Verstellung zu unterstellen, damit er für sein Volk auf gewaltsamem Wege mehr erreichen kann.

—Neben den hier namentlich aufgeführten Personen können Sie noch eine Vielzahl weiterer Verdächtiger einstreuen, die sich als Auftraggeber der Diebstahle eignen würden. Denn die Perricum Adligen sind dank der fruchtbaren Ländereien recht wohlhabend, und nicht wenige haben ausgefallenen Vorlieben wie das Sammeln altertümlicher Waffen und Rüstungen.

DER ANSCHLAG

Sobald die Helden ihre Ermittlungen mit der Unterstützung der Kadi vorantreiben, wird Cherk'avar die zweite Phase seiner blutigen Tat einleiten. Sein Plan sieht vor, dass ein Attentat auf den Al'Haresh der Nebachoten den Zorn der Tulamiden auf die Raulschen steigern wird, und er sich im Chaos eines Bürgerkrieges als neuer Anführer hervortun könnte (siehe **Intention**).

Die Helden sollten aber just zu diesem Zeitpunkt auf dem Weg zum Sitz des Al'Haresh nach Gerbenwald sein, da ein Besuch bei ihm sowieso notwendig erscheint, um sich über das Wesen, die Traditionen und die Ziele der Ne-

bachoten einen tieferen Einblick zu verschaffen (siehe **Personen**).

Vor einem Gebäude unweit des Anwesens des Al'Harsh, wo die Ermittler gerade rasten, hört man plötzlich das wilde Geschrei eines wütenden Pöbelhaufens. Dieser hat die Wachen des Al'Haresh bereits getötet, der sich im letzten Moment auf ein Pferd zu retten versucht. In halsbrecherischem Tempo bemüht sich der erblindete, alte Mann, der Meute zu entkommen. Hier können sich die Helden mit einer waghalsigen Rettung hervortun.

Beachten Sie, dass sich der Pöbel nach einiger Zeit beruhigen lässt bzw. sich von selbst wieder beruhigt. Dann jedoch wird Aslan Cherk'avar noch einmal auftreten. Er steht mit einem Mal auf einer Empore hinter den Aufrührern, der sich zwischen ihm und den Helden befindet. In seinem Antlitz spiegelt sich die kalte Lust an der Zerstörung, so dass er wirkt wie ein finsterner Kriegsgott.

Bedrohlich wie ein Sommergewitter liegt die Spannung in



der Luft, bis der Krieger in der Rüstung nur einige Worte spricht und das Unheil entfesselt: "Ihr hasst die Kinder Nebachots!" Daraufhin entflammt die Mordlust der Massen erneut. Die Helden erhalten hier zum ersten Mal einen hautnahen Eindruck von der Macht der Rüstung und sollten ihr Heil in der Flucht suchen.

DIE AUFKLÄRUNG

Um die letzte Möglichkeit zur Vermeidung eines blutigen Bürgerkriegs wahrzunehmen, wollen sich die Wortführer der beiden Parteien in Rashia'hal treffen, einem alten Dreigötterheiligtum von Tsa, Perraine und Rahja nahe der Reichsstraße zwischen Gnitzenkuhl und Perricum. Hier will Ariana die Helden als Zeugen vor den Baronen und Edlen vernehmen, um die Ursache der Bluttaten in der Grafschaft offen zu legen. Der Plan Cherk'avars sah dieses Treffen von Anfang an voraus, da sich der Adel seit Jahren stets an diesem Ort

zur Beschlussfindung versammelt (siehe AB 101): Cherk'avar wird nun versuchen, die Höhen der Grafschaft dazu zu bewegen, sich gegenseitig zu zerfleischen, um aus der anschließenden Führungslosigkeit als Mächtigster Verbliebenen hervorzugehen bzw. sich als neuen Anführer der Nebachoten zu präsentieren.

Jedoch macht er die Rechnung ohne die 'Wirtinnen' des heiligen Ortes: die 'drei milden Schwestern'. Innerhalb der Mauern des Tempels wird die Macht der Rüstung schnell gebrochen: Geschlagene Wunden schließen sich schnell wieder, nach Rosenöl duftender Nebel und darin regenbogenfarben schillerndes Licht rauben Cherk'avar die Sinne, und der Macht der Rüstung wird Einhalt geboten.

Ob dies durch das Eingreifen der Geweihten geschieht oder durch die 'immerwährende Präsenz' der drei Göttinnen auf dem Tempelgelände, bleibt dabei Ihnen als Spielleiter überlassen.

Vor allem aber liegt es an den Helden, die Katastrophe zu vereiteln und Cherk'avar zu überwältigen, nachdem er den Fehler gemacht hat, die Göttinnen und die sich seit Jahrhunderten untereinander tolerierenden Völker Perricums herauszufordern.

DAS FINALE

FÜR EINE HELDIN

Der Feind ist geschlagen, aber die Grafschaft droht immer noch, im Chaos blutiger Unruhen zu versinken. Gerade jetzt ist dies fatal, da die Gefahr eines Falls des nahen Arvepasses alle Perricumern bedroht.

Lassen Sie den Helden Zeit zu diskutieren, was mit der Rüstung geschehen soll, die sie Cherk'avar abgenommen haben.

Verschiedene Überlegungen sind möglich:

Entweder die Rüstungsteile werden dorthin zurückgebracht, wo sie herstammen, oder die gesamte Rüstung wird in Kaiser Retos Waffenkammer verborgen, vielleicht aber auch der Löwenburg oder dem Tempel zu Baburin überlassen.

Die stimmungsvollste Möglichkeit, mit der Rüstung zu verfahren, ist aber wohl, das Artefakt zur Lösung des sehr zwingenden Problems vorübergehend zu verwenden: die Aggressionen der Kämpfer Perricums auf einen dritten Gegner zu lenken. Gut geeignet sind hier natürlich die Truppen des Schwarzen Drachen, die den Arvepass zu überrollen drohen. Womöglich wird den Helden von den besonneneren Perricumern, etwa dem Al'Haresh oder Yacuban, auf die Sprünge geholfen.

Einem Mitglied der Heldengruppe sollte vorbehalten sein, das Zeichen zu setzen, unter dem Perricum in seiner Einheit in den Kampf zieht: Vorzugsweise der, aber noch besser die rondrianischste Heldin, die auch schon durch den Korosan gezeichnet worden ist, sollte die Rüstung anlegen, zum Tor hinaustreten, sich vor den verduzt dreinblickenden Raulschen und Nebachoten wortlos auf ein Ross setzen, sich ein garetisches Banner schnappen, es hoch in die Luft recken und in stürmendem Galopp gen Darpat eilen. Von dort aus kann sie dann mit vielen Perricumern gen Arvepass ziehen.

Wie viele der Perricum wirklich dort ankommen, ist eine andere Frage. Doch der Streit in der Grafschaft sollte sich auf diese Weise schnell umlenken und beenden lassen. (Interessierte entnehmen die Zusammenhänge für die Bevorzugung einer Heldin bitte der garetischen Homepage.)

Gestalten Sie diese Szene sehr pathetisch: "Zuerst sind die versammelten Reiter der Adligen - ohne dass diese sich dagegen hätten wehren können oder wollen — mit markerschütterndem Kriegsgeschrei dir, ihrer Anführerin, gefolgt. An jedem Weiler, Dorf oder jeder kleinen Stadt, in der du als Hünin in der Rüstung des neunten Korosan und mit dem Banner gesehen wirst, folgen dir weitere Kämpfer zu Pferde. Das Donnern von Hunderten von Hufen dröhnt durch den Helm an deine Ohren und gibt dir ein Gefühl von schier unbesiegbare Stärke. Das Grollen und Zittern der Erde betäubt dich fast, bis die Wasser des Darpats weiß aufschäumen, als die Pferdeleiber eines riesigen Aufgebots über die Furt setzen." Bedenken Sie die gefährliche Wirkung der Rüstung auf den Träger. Sie sollten deswegen die Würfe des Spieler zu dessen Gunsten modifizieren. Wohl mag der Held sich eines Bonus' durch die 'Zeichnung' des 'Korosan-Geistes' bedienen, um der Macht der Rüstung zu widerstehen.

DER AUSKLANG

Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie die Geschichte weiter ausspielen und den Helden am Arvepass ein neues Szenario bieten. In diesem oder dem nächsten Boten bahnt sich bereits ein neues Abenteuer an, in welchem Sie die Helden am Arvepass weiter beschäftigen können.

Verurteilung und gerechte Strafe wird Cherk'avar ereilen, das ist gewiss. Die Rüstung aber, die von den Helden 'zurückgewonnen' wurde, soll nach diesem Szenario bzw. einer Ausweitung an den Arvepass wieder in die wohlwissende Obhut eines guten Hüters verschwinden.

PERSONEN

Aslam Cherk'avar: Der ambitionierte Auftraggeber der Rüstungsdiebstähle ist einer der mächtigsten und bekanntesten Nebachoten der Grafschaft. Vor allem aber sein Reichtum, den er aus Vatererbe noch beträchtlich vermehrt hat, sichert ihm seine einflussreiche Stellung. Cherk'avar handelt mit Pferden, oder besser: Rössern. Aus seinen Gestüten stammen viele Schlachtrösser und Rennpferde, die heute von Rittern und Adligen, berühmten Helden oder kaiserlichen Offizieren geritten werden. Dass Cherk'avar kein Interesse hatte, als Pferdehändler Reichtum und Ansehen zu erringen, hat er entweder lange Zeit verborgen oder erst jüngst entwickelt.

Stellen Sie ihn, falls die Helden auch bei ihm Erkundigungen über die Nebachoten einholen, als konservativen, welterfahrenen und professionellen Händler dar, der einen alten Namen (Cherk'avar = Gerbenwald) trägt und in üppigem Wohlstand aufwuchs. Er ist Ende 30, durchtrainiert und — selbstverständlich — ein begnadeter Reiter.

Makil Mazibaran, der Al'Haresh: Die Nebachoten kennen drei Führungspersonlichkeiten:

den Lenker der Staatsgeschäfte ('politischer Sprecher'), den Heerführer und den Al'Haresh. Letzterer garantiert durch seine Stellung das Fortbestehen nebachotischer Tradition, der Lehren und Legenden dieses alten Volkes und die Bewahrung seiner Identität unter der Fremdherrschaft. Makil Mazibaran ist seit Jahrzehnten geistiges Haupt der Nebachoten, oberste Schlichtungsinstanz, das Wissen und Gewissen, doch erfüllt er erst jetzt, im Alter, die Erwartungen, die man an das Erscheinungsbild eines weisen Al'Haresh stellt: Mazibaran ist uralte, klapperdürre und blind, sein Haar weiß und schütter. Nur seine Stimme ist stärker geworden im Laufe der Jahre: Dem Zauber einer von ihm erzählten Geschichte kann sich keiner entziehen, und sei er noch so ein eingefleischter Städter aus Gareth.

Ariana von Pfiffenstock-Ruchin; die Kadi von Perricum: Seit frühester Kindheit schien die kastanienrote Ariana dazu ausersehen, die Kadi — die bestellte Landrichterin der Grafschaft — zu werden. Alles an der attraktiven Frau spiegelt die Würde des hohen, aber auch sehr schwierigen Amtes wider. Als Schwester des politischen Sprechers der Nebachoten und Beamtin der raulschen Grafen sieht sie durch die Aufstände auch ihre eigene politische Existenz bedroht, da ein hartes Durchgreifen Gareth die Sonderstellung der Tulamiden in Perricum zunichte machen würde. Die Kadi erfüllt die Aufgaben einer Landrichterin bzw. Schlichterin mit großem Können und Erfolg, weshalb ihre Schiedssprüche und Urteile von der Grafenregentin noch nie abgelehnt wurden. Dass sie bei der Wahrheitsfindung einige Zauber verwendet, ist der Magiedilettantin selbst nicht genau bewusst (Blick in die Gedanken, Sensibar, Seidenzunge).

Simold von Pfiffenstock-Sturmfels, der Baron zu Haselhain: Der rührige und nervöse Jungeselle hört sich gerne selbst reden und ist darauf bedacht, harmloser zu wirken, als es seine politische Position von ihm verlangt. Sein Humor ist Teil seiner Strategie, zwischen den Volksstämmen die ständig notwendigen Kompromisse zu schließen. Er wird von seinen Leuten wie von Raulschen geschätzt. So mag man ihm seine gelegentlichen südländischen Zornesausbrüche gerne verzeihen. Von Simold weiß man, dass er die Raulschen nicht verachtet, sondern eher kulturell belächelt. Nie verziehen hat er den "Garäty" jedoch, dass sie den Seinen das Tragen ihrer rechtmäßigen Namen verweigern. Daher kämpft er für die Anerkennung der alten Sippennamen Fir'Enock statt Pfiffenstock, Breshi'a Danal statt Brendital, Gizien'Chul statt Gnitzenkuhl etc. Der Baron, der sich lieber um Pferde und Abenteuer kümmern würde, weiß aber, dass sein Verhandlungsgeschick in der Grafschaft von Nöten ist, und widmet sich aus Verantwortungsbewusstsein seiner Aufgabe.

Yacuban von Creutz-Hebenstreyt: Ausgerechnet der Geheime Inquisitionsrat und hohe Praios-Geweihte Yacuban ist für die Nebachoten ein Garant ihrer unantastbaren Eigenidentität in Perricum. Nachdem Yacuban sich persönlich und über Jahre ein Bild von der Frö-

migkeit der Nebachoten gemacht hat, bemüht er sich gegenüber den Kirchen und dem raulschen Adel, die schützende Hand über die eigenwilligen Tulamiden Perricums zu halten. Früher mag der Almadaner ein schneidiger und Furcht einflößender Inquisitor gewesen sein. Doch heute sieht er Praios' Ordnung mit weiseren Augen: Man kann den Zwölfen auf viele Arten dienen, man kann ihnen in Tempeln und mächtigen Bauwerken huldigen, auf Knien oder mit dem Schwert in der Hand — am beständigsten aber ist der Glaube dort, wo er in Alltag und Lebensführung fest verankert ist. Das fand er bei den Nebachoten und insbesondere beim Al'Haresh, dessen tiefe Weisheit Yacuban beeindruckt hat.

Das Auftreten des Geweihten kann gewohnt herrlich und feierlich sein, sein Blick zornig und flammend, allerdings auch vergnügt und gütig, wo Yacuban sich Respekt nicht durch Einschüchterung verdienen muss.'

Eslam von Brendital: Der breitschultrige und kraftvolle Eslam ist der Al'Shuar'a Korim, der Bannerherr der Nebachoten. Als solcher nimmt er die Tradition sehr genau. Er ist korgläubig nicht nur aus Überzeugung, sondern auch aus einem tieferen Pflichtgefühl heraus. Als Kriegsherr des Volksstammes gehört er zu dessen drei Führern. Nie würde er aber versuchen, die Stellung der anderen anzuzweifeln, denn: "Tradition ist Recht, Recht ist Gesetz, Gesetz ist Praios. Die Tradition aber gab mir einst das Schwert."

Neben seinem groben Gebaren ist Eslam deswegen sehr verdächtig, bei den Ereignissen ursächlich mitgemischt zu haben, weil er die Raulschen genauso wenig leiden kann wie diese ihn. Seine Tendenz zu endgültigen und radikalen Lösungen mag hierbei einen gewissen Teil beitragen (vgl. hierzu auch AB 95): "Wir gehen von Dorf zu Dorf, Stadt zu Stadt, lassen jede Familie einen bestimmen, den wir töten. Dann ist wieder Ruhe."

Seine raue Schale zieht sich durch bis zur Härte des Kerns, weswegen er mit den Helden erst ernsthaft sprechen wird, wenn diese im Beisein der Kadi bei ihm auftauchen. Falls Sie die Darstellung eines blutrünstigen Nebachoten brauchen, ist Eslam Ihr Mann. Seiner Kampfkraft hat kein Kämpfer der Grafschaft — mit Ausnahme hoher Mitglieder der Löwenburg — etwas entgegenzusetzen.

Geshla von Gnitzenkuhl: Seit sie vor wenigen Götterläufen die Herrschaft über Gnitzenkuhl geerbt hat, wird sie nicht müde, über die Nebachoten zu schimpfen und zu klagen. Wie gerne würde sie diesen 'Barbaren' einmal beibringen, sich wie rechte Garetier aufzuführen, zu kleiden und zu betragen und vor allem - zu sprechen! Man könnte ihr zutrauen, womöglich eine Krise provozieren zu wollen, um den verachteten Nebachoten einmal aufs Haupt zu klopfen. Allerdings sollte den Helden recht schnell deutlich werden, dass Geshla nicht nur über Nebachoten hasserfüllt schimpft, sondern eigentlich über alles. Zudem würde ihr der Aufstand zwecks Niederschlagung zwar in den Kram passen, aber wer die junge Baronin reden hört, kann sich kaum vorstellen, dass sie weiter als bis zum nächsten Schaumbad zu denken im Stande wäre.

Aus den Werkstätten der Thaumaturgie I

Eine Spielhilfe von Anton Weste

mit Beiträgen von Christian Hellinger, Jens-Arne Klingsöhr, Stefan Küppers und Andreas Wielenberg

»HESindeabersah, dass die Zauberei eine Kunst ist, die den Reichtum der Welt mehret. Als sie den gleißenden Blick ihres Bruders PRAIOS schweifen sah, brachte sie den Menschen ein Wort, und dieses Wort war Arcanovi. Es verschloss und verbergte die Kunst der Zauberei in Stäben, Ringen und Lampen, in Urnen, Kapuzen und Schwarzen Augen. So überdauerte die Kunst die Zeit, das das Auges PRAIOS nadenlos auf die Zaubergeber und -weber brannte, und sie ward bewahrt für die weitere Weltalter.«

—aus Vom Anbeginn der Zeiten, Version aus der Rohszeit, erschien zu Donnerbach, reduzierte Passung der Annalen des Götteralters der Hesinde-Kirche

Im Folgenden finden Sie die Beschreibung einiger magischer Artefakte, die im Spiel als Heldenrüstung und -belohnung, Szenarioaufhänger und Kernelement eines Abenteurers dienen können.

Die aventurische Thaumaturgie (Kunst der Artefaktherstellung) kann mittels ARCANOVI ungezählte Formen magischer Artefakte erschaffen. Ab September können Sie in der Spielhilfe Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen in 50 weiteren Beschreibungen von Artefakten stöbern. Der Artikel wird demnächst im **Aventurischen Boten** fortgesetzt.

Hier bereits einige erste Eindrücke aus der Autorenwerkstatt sowie zusätzliche Informationen exklusiv für den Boten. Und nun: Viel Spaß mit diesen 'Specials', mit denen Sie Ihre Spielrunden würzen und bereichern können. Um Ihnen die Nutzung der von uns angebotenen Artefakte zu erleichtern, haben wir in der ausführlichsten Beschreibungsform folgende mögliche Kategorien aufgeführt:

Beschreibung: das Artefakt, wie es ohne Zuhilfenahme von Hellsichtzaubern erfasst wird. Material, Verarbeitung, Besonderheiten, eventuell Standort.

Wirkung: der (spieltechnische) Effekt des Artefakts, der bei Auslösung eintritt.

Hintergrund und Besonderheiten: Entstehung, Geschichte und momentane Situation des Artefaktes sowie mögliche Nebeneffekte und Beseeltheit. Sprich: Alles, was meist nicht auf den ersten Blick ersichtlich ist, sondern über Umwege zu erfahren ist.

Wert: vor dem Schrägstrich der Materialwert des Objekts, dahinter ein möglicher Preis, den das Artefakt erzielen könnte, wenn seine Wirkung bekannt ist.

Szenariovorschläge: Wie kann das Artefakt im Spiel eingesetzt werden und z.B. als Dreh- und Angelpunkt eines Abenteurers dienen?

In einem Kasten werden zudem noch wichtige Angaben zur Herstellung und Analyse eines solchen Artefakts gemacht (siehe auch die Regeln in **MWW**, S. 146–154.)

Kategorie: die Art des Artefaktes, der zugrunde liegende Bindende Spruch sowie die Anzahl der Ladungen bzw. Größe des Zeitintervalls.

Typ und Ursprung: die Art der wirkenden Sprüche, beschrieben in der Form Merkmal(e) / Repräsentation.

Auslöser: Der Auslöser der wirkenden Sprüche.

Astralenergie: vor dem Schrägstrich die insgesamt gespeicherten AsP, dahinter die permanenten AsP. Es darf im Durchschnitt angenommen werden, dass für je 5 bis 8 benötigte ARCANOVI-ZIP* dieser Zauber einmal angewendet (10 AsP) werden musste.

Thesis: die Bekanntheit der zugehörigen Artefakt-Thesis. Gestaffelt nach *unbekannt* (bedeutet eben dies), *vermutet* (es gab mal jemanden, der sie kannte, so dass sie eventuell in alten Schriften aufzufinden ist), *sehr selten* (es gibt jemanden, der sie kennt), *seltener* (Angehörige einer kleinen, sehr exklusiven Gruppe kennen sie), *bekannt* (versierte Fachleute kennen sie), *verbreitet* (viele Thaumaturgen kennen sie), *sehr verbreitet* (fast jedem Thaumaturgen geläufig).

Komplexität: der Probenzuschlag beim ARCANOVI-(ohne Vorbereitungen und verwendete Materialien), dahinter die erforderlichen ARCANOVI-ZIP*.

Wirkende Sprüche: bezeichnet die für das Artefakt benötigten Formeln und wie oft sie auf dem Artefakt liegen. Meist zudem mit der Angabe, welche Qualität sie haben (ZIP*).

Varianten: verwandte Typen von Artefakten und Wirkungsalternativen.

Die Armreife des Gestählten

Beschreibung: Zwei exzentrisch geformte Armreife aus gediegenem Kupfer zeigen ornamentale Verzierungen und Figuren bei allen erdenklichen athletischen Tätigkeiten.

Wirkung: Werden die beiden Armreife gegeneinander geschlagen, erhält der Träger einen gestählten, athletischen Leib: GE, KO und KK steigen jeweils für 7 SR um W6 Punkte. Das Artefakt kann einmal im Monat angewendet werden. Leider zeigt es auch unerfreuliche Nebeneffekte: Die Armreife ziehen sich bei Auslösung unangenehm zusammen und entziehen dem Träger unmerklich Lebenskraft: Er verliert doppelt so viele LeP, wie Punkte erwürfelt wurden, kann mitunter also bei Anwendung sterben. Der Träger verändert sich auch beim dauerhaften Tragen: Bei jeder Anwendung steigt bei 4-6 auf W6 eine der drei Eigenschaften permanent um einen Punkt, dafür verliert der Träger jedoch permanent W6 LeP. Fallen die LeP dadurch unter 10, fällt der Träger in einen komatösen Schlaf. Bei Vernichtung der Armreife normalisieren sich alle Werte wieder.

Hintergrund und Besonderheiten: Dieses Artefakt war einst das Geschenk eines bosparanischen Zauberers für einen Kriegsfürsten der Dunklen Zeiten. Es heißt, der Zauberer war heimlich in die Angetraute des Kriegsfürsten verliebt und wünschte seinem Herren mit die-

sem Artefakt einen schnellen Tod bei seinen Heldentaten gegen Orks und Oger.

Wert: 5 Dukaten für die antiken Armreife/ 500 Dukaten, wenn nur die positiven Wirkungen bekannt sind, ansonsten vielleicht ein Viertel. Szenariovorschläge: ein klassisches ambivalentes Artefakt, das die Helden finden können oder das ihnen für vermeintlich wenig Geld angepriesen wird. Wenn Sie möchten, dass die negativen Eigenschaften des Artefakts nur schleichend wirken, behalten Sie alle Änderungen von Spielwerten für sich und vermitteln Sie dem Spieler über Beschreibungen die langfristigen Auswirkungen.

Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher (ARCANOVI)

Typ und Ursprung: Eigenschaft / gildenmagisch

Auslöser: Aneinanderschlagen der Armreife

Astralenergie: 72 / 7

Thesis: bekannt (als gelungene Verzauberung)

Komplexität: +5 / 21 ZIP*

Wirkende Sprüche: 3 x ATTRIBUTO (wg. Semipermanenz insgesamt sechsmal appliziert)

Das Feuerzeug des Magisters Ahazar

Der ehemalige Puniner Magister für Elementartheorie, der jetzt im Ruhestand eine Teestube in Punin betreibt, möchte nicht ständig zum Entzünden von Kerzen und Kaminfeuern in seiner düsteren und muffigen Studierstube auf einen MANIFESTO zurückgreifen. Darum hat er sich angewöhnt, dies einen Feuergeist erledigen zu lassen. Er beschwört ihn mit der Formel ELEMENTARER DIENER und bindet ihn für einen Monat in einen handlichen Brocken Obsidian von etwa einem halben Stein Gewicht. Während dieser Zeit reicht das vom Elementargeist auf den Befehl „Anzünden!“ hin manifestierte Feuer für die Zwecke des Magiers. Ein Bindender Spruch oder permanente AsP sind nicht nötig.

Honoralds Flicknadel

»Nähe, Nadel, nähe fein, das Kleid, es muss bald fertig sein!«

»Flicke fleißig, flicke, gute Nadel, treu, mache dieses Kleidungsstück so gut wie neu!«

Beschreibung: eine Nähnaedel aus purem Gold.

Wirkung: Sobald man einen Faden in die Nadel einführt, sie auf ein zu flickendes Kleidungsstück legt und die Zauberworte spricht (Beispiele siehe oben), beginnt das Artefakt, das Kleidungsstück auszubessern.

Hintergrund und Besonderheiten: Magier sind oftmals nicht die Geschicktesten, was Handarbeiten angeht. Und doch müssen gerade reisende Zauberer ihre Kleidung selbst flicken. Warum also nicht einmal die Magie nutzen, um sich das Leben wirklich zu erleichtern? Die Thesis für dieses Artefakt findet sich im *Almanach der Wandlungen*. Das vorliegende

de Stück ist im Besitz des eitlen Gareth Magiers Coldrahan Honorald, Erfinder des INVERCANO und bekannt für seine geschmackvollen Roben.

Wert: 4 S/250 D

Szenariovorschläge: Auch und gerade Spielermagier leiden unter zerrissener Kleidung. Für ein kleines Szenario wäre es aber auch hübsch, wenn eine Adepta sich etwas zu ihrer Ausbildung hinzu verdienen möchte und dabei mit den örtlichen Nähern und Näherinnen in Konflikt gerät, denen plötzlich scharenweise die Kundschaft ausbleibt — und die Helden werden um Hilfe gebeten und sollen herausfinden sollen, wer ihnen ihr Geschäft madig macht.

Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher (ARCANOVI), eine Anwendung pro Woche

Typ und Ursprung: Objekt/ gildenmagisch

Auslöser: Sprechen der Zauberworte

Astralenergie: 40/4

Thesis: verbreitet

Komplexität: +8/6 ZfP*

Wirkende Sprüche: 1 x ACCURATUM ZAUBERNADEL (11 ZfP*; dreimal appliziert wegen Seimpermanenz)

Varianten: Häufig sind auch Bürsten bekannt, die die Kleidung mittels SAPEFACTA ZAUBERSCHWAMM reinigen, sowie Käämme, die das Haar durch PECTONDO ZAUBERHAAR frisieren.

Lauschseil

Beschreibung: Dieses Hanfseil mit ein paar eingewirkten Mondsilberfäden ist etwa 20 Schritt lang, einen viertel Finger dick und wiegt 15 Stein. Als Kletterseil ist es etwas dünn, kann aber eine nicht allzu schwere Person tragen.

Wirkung: Wird ein Ende des Seiles ins Ohr gesteckt und zugleich Zauberkraft eingesetzt (4 AsP), hört man auf dem betreffenden Ohr so, als befände man sich am anderen Ende des Seiles. Geschickt verlegt, kann man hiermit also entfernte Gespräche belauschen.

Hintergrund und Besonderheiten: Es heißt, dass diese etwas kuriosen Artefakte einst von einer Zorganer Qabalya, einem geheimen Magierzirkel Araniens, geschaffen wurde. Es soll einige Dutzend Lauschseile verstreut über ganz Mittel-Aventurien geben. Sie leisten Magiebegabten gute Dienste, wenn es um Verschwörungen, geheime Treffen und Überwachung geht.

Wert: 12 Silbertaler für ein langes Seil / 50 Dukaten

Kategorie: stabiler Matrixgeber (ARCANOVI)

Typ und Ursprung: Hellsicht / gildenmagisch

Auslöser: Seilende ins Ohr stecken und Einsatz von 4 AsP

Astralenergie: 13/1

Thesis: verbreitet

Komplexität: +6/1 ZfP*

Wirkende Sprüche: 1 x PENETRIZZEL (8 ZfP*, Alternativer Sinn: Gehör)

Varianten: Einige Lauschseile gibt es auch als einmalige oder wiederaufladbare Spruchspeicher.

Satinavs Augen

»So sandte der Ewige eines seiner Augen zurück ans Ende der Zeit und eines voraus, an den Anbeginn. Wenn sich der Blick der Augen kreuzt und jenseitig Vergangenes offenbart wird, dann werden sich die Ketten des Ewigen lockern und er steuert einen neuen Kurs.«

—aus den Schriften des Satinav-Tempels zu Selem

»Wenn die Gegenwart vom Rausch der Ewigkeit berührt wird und sich Satinavs Augen öffnen, offenbaren sich die zukünftig Mächtigen und vergangenen Gefallenen.«

—aus den Orakelsprüchen der Sphinx von Mhadistan, Übersetzung ins Garethi

Nur wenigen Forschern ist die Legende von Satinavs Augen bekannt. Der verrückte Saurologe *Rakorium* verbirgt sie, der Erzwissensbewahrer *Hiradiel ibn Sindh ay Uru Achin* forscht nach ihr, während sie der Echsenforscher *Hilbert von Puspereiken* als Märchen aus 1001 Rausch abgetan hat. Die Überlieferungen sind sich einig, dass es sich um zwei Artefakte ähnlich den Schwarzen Augen handelt, durch die man an ihrem jeweiligen Standort in die Vergangenheit sehen kann. Je nach Sternkonstellation kann man einige Jahrhunderte zurück oder bis zum Anbeginn der Schöpfung schauen. Ein Blick in die Zukunft ist nicht möglich.

Eines der Augen Satinavs finden Sie beschrieben in den Abenteuern **Der Orkenhort** (vergriffen) oder dem Abenteuer **Das vergessene Volk**.

Siebenstreich

»So ging Geron hin und erschlug die Große Schlange von Sikram mit einem Hieb und den Chimärischen Oger mit zwei Hieben und die Schlangennebigen Schwestern mit drei Hieben. Und da er weiter zog, tat er vier Hiebe, um die Bestie Harodia zu töten, fünf Hiebe, um den Wurm von Chababien zu töten, und sechs Hiebe, um den Basiliskenkönig im garetischen Reichsforst zu töten. Ob dieser Taten war sein Name in aller Munde, aber er musste sieben Schläge führen, um den Ewigen Drachen von Phecadien zu bezwingen. Endlich ging er hin, das letzte Untier zu stellen, und erfand sein Schicksal, das /einer zu nennen vermag.«

—aus Annalen des Götteralters -Aventurische Götter- und Heldensagen vom Anbeginn der Zeiten, Kaiser-Reto-Ausgabe, 12 Hal

Beschreibung: die zerschlagenen und doch siegreichen Trümmer einer einst alles überragenden Klinge. Ein Anderthalbhänder in einem Stil, der gildenländische, bosparanische und tulamidische Elemente vereint: der Knauf als Sonne geformt, die Parierstange als Löwinen, deren Schwänze den Griff umschlingen und deren Hinterpranken auf einer von Flammen umzüngelten Balkenwaage ruhen. Die Klinge aus Titaniumstahl ist von goldsilberner Farbe, auf der jedoch Lichtreflexe in Purpur und Orange spielen. Aus nächster Nähe kann man ein schwarzes Glimmen aus dem Inneren der Klinge erahnen; kein Kratzer trübt den Glanz.

Hintergrund: Siebenstreich, auch die *Klinge der Zwölfe* oder *Götterschwinge* genannt, ist unter allen Schwertern die Legende der Le-

genden, denn es ist weit eher ein göttliches denn ein magisches Artefakt. Praios befahl Ingerimm, es mit sieben Schlägen des Hammers Malmar zu schaffen, und tat kund, nur ein Wesen sei in der Welt, das mehr als sieben Streiche dieser Waffe ertrüge. Rondra (nach anderen Quellen auch Praios oder Mythrael) übergab vor über 2.000 Jahren das Schwert dem großen Held Geron dem Einhändigen, das damit Teil der bekanntesten Heldensaga Aventuriens wurde. Nach Geron trugen noch viele weitere Helden der Altvorderzeit wie Leo-mar, Orozar Siebenhieb und Hluthar diese Waffe, um mit ihr finstere Echsenwesen, Höllelungezücht und große Ungeheuer zu bezwingen. Als nach der Ersten Dämonenschlacht kein Sterblicher mehr würdig war, die Klinge zu führen, wurde sie zu den so genannten Sieben Magischen Kelche umgeschmolzen, die sicher verwahrt wurden. Erst vor kurzem wurde Siebenstreich neu geschaffen und verrichtete sein Werk gegen die Dämonenhorden Borbarads; an dessen Dämonenkrone die Götterklinge zerbrach.

Mehr zu dieser Waffe der Legenden finden Sie in den Abenteuerbänden **Siebenstreich** und **Rausch der Ewigkeit** sowie dem Roman **Der Dämonenmeister**.

Spiegel der Offenbarung

Beschreibung: ein Silaser Handspiegel aus Glas mit Messing-Einfassung.

Wirkung: Wird mit dem Finger einmal über den Rand des Spiegels gefahren, so sieht der Betrachter im Spiegel anstatt der echten Spiegelbilder für einige Augenblicke die 'wahre Gestalt der Dinge'. Verzauberte Wesen und Gegenstände erscheinen in ihrem Urzustand, verhohlene Zauberer und Dämonen werden offenbar, Vampire und Gestaltwandler werden enttarnt. Allerdings ist der Spiegel recht eigen und zeigt die wahre Gestalt mal mehr, mal weniger deutlich, so dass eine Seltsamkeit auch mal unentdeckt bleiben kann. Sehr selten offenbart er sogar Trugbilder, wo gar keine sind. Der Spiegel kann fünfmal angewendet werden. Nach der letzten Anwendung zerspringt das Glas.

Hintergrund und Besonderheiten: Der Spiegel geht auf die krankhafte Furcht des Kusliker Herzogs Midor vor Gestaltwandlern zurück. Er gab vor rund 350 Jahren seinem Hofmagier den Auftrag, ein Artefakt zu schaffen, das ihm "das wahre Angesicht der Welt zeugen" solle. In jahrelanger Arbeit entwickelte der Zauberer den Spiegel bis zur gewünschten Perfektion. Nachdem sich Midor davon überzeugt hatte, dass es an seinem Hof keine Gestaltwandler gab, erschien ihm dieses Ergebnis so unglaublich, dass er dem Spiegel nicht traute und seinen Hofmagier als "hinterhältigen Wandtier der Gestalt" lebendig in Kapernsauce kochen ließ. Die Aufzeichnungen des Magiers wurden vor hundert Jahren wiedergefunden, so dass sich die Artefakt-These zu den Akademien von Methumis, Grangor und Punin verbreitet hat. Mittlerweile wurden einige ähnliche Spiegel hergestellt.

Wert: 80 S/ etwa 200 Dukaten

Szenariovorschläge: Der Spiegel kann Helden von Auftraggebern überreicht werden, die glauben, unsichtbare Dämonen, verhüllte Untote, Vampire oder Gestaltwandler suchen ihre Umgebung heim. Was der Spiegel letzten En-

des zeigt und wie viele Falschaussagen er trifft, liegt natürlich in der Hand des Spielleiters und kann so zu allerhand Missverständnissen führen.

Thalions Laterne

Beschreibung: eine metallisch glänzende Laterne aus getriebenem Mondsilber von fast 2 Spann Höhe und 1 Spann Durchmesser. Im Innern ist ein doppelt faustgroßer, blau leuchtender Gwen-Petryl-Stein befestigt, der wie eine Gemme mit vielen Facetten geschliffen wurde. Der Mittelteil der Laterne besteht aus zwei ineinander verschiebbaren Halbzylindern, deren Innenseiten mit polierten Bergkristallsplittern versehen sind. Durch das Ineinanderschieben der Halbzylinder wird die Öffnung der Blende variiert. An einem Ring kann die einen Stein schwere Laterne getragen werden. **Wirkung:** Bei weit geöffneter Blende wird die größte Streuwirkung der Kristallsplitter erreicht, so dass die Laterne als gewöhnliche Lampe mit der doppelten Leuchtkraft einer Fackel verwendet werden kann. Wird die Blende jedoch nur zu einem kleinen Teil aufgeschoben (1 Aktion, FF-Probe für korrektes Öffnen), ist der heraustretende Lichtstrahl dank der Brechung durch den Bergkristall so intensiv, dass ein überraschtes Opfer (IN-Probe zum Augenschließen) in höchstens drei Schritt Entfernung für 1 KR geblendet ist und für weitere W3 KR mit AT/PA je -3 kämpfen muss.

Hintergrund und Besonderheiten: Dieses künstlerische Artefakt wurde vor einigen Jahrzehnten von einem reisenden Magiedilettanten namens Thalion in Warunk gefertigt. Derzeit ist es im Besitz eines herumstreunenden Abenteurers'. Oft wird es von Betrachtern als bedeutendes Zauberwerk eingestuft. Hier soll es jedoch als Beispiel dafür dienen, dass es viele wundersame Kleinodien in Aventurien gibt, die ohne Artefaktmagie, aber mit gediegener Handwerkskunst geschaffen wurden.

Wert: Allein der Owen Petryl kann 150 Goldstücke erbringen, das ganze Artefakt dürfte 200 Dukaten wert sein.

Szenariovorschläge: Der wandernde Mechanicus Thalion war ein unlauterer Geselle und scheute sich nicht, den benötigten Gwen Petryl, ein heiliger Stein Efferds, aus dem Efferd-Tempel von Festum zu stehlen. Schnell kann der unwissende Träger des Artefakts mit der Geweihtenschaft des Meeresherrn aneinander geraten, wenn diese das Diebesgut zurückfordert.

Der Wunschbrunnen

»Es gibt einen Brunnen mit gemauerten Steinen, grünem Dach und mit Gold beschlagenem Wasserteimer. Wenn du ihn siehst, so zögere nicht, gehe hin und wirfe den Heller hinein. Wenn du den Heller ins Wasser plumpsen hörst, hast du den Geist der Wünsche ist nicht zuhause. Hörst du aber gar nichts oder etwas anderes, so erscheinen dir demnächst im Schlaf zwei freundliche Augen, die dir wohl einen Wunsch erfüllen möchten, wenn du etwas Lustiges für die Augen tust: auf einem Bein hüpfen, jemandem einen Frosch ins Wams setzen oder Salz in die Zuckerdose geben.«

—Erzählung aus *Darpatien*

Überall in Mittel-Aventurien kann man auf einen seltsamen Brunnen treffen, der aus verwitterten Steinen gemauert ist. Zwischen den Fugen hängt träge das Moos, der Eimer quietscht an der Kette, das mit Kupfer beschlagene Dach ist verrostet und löchrig. Die Tiefe des Brunnens ist ein dunkler Ring, der keinen Grund zu haben scheint.

Der Brunnen steht an schattenhaften, abgelegenen Orten: einem verlassenem Dorf, einem einsamen Hügel, neben einem Teich von klarem Wasser, aber manchmal auch bei einem Steinkreis oder einer Ruine.

Wer etwas in den Brunnen wirft, hört nach längerer Zeit ein markerschütterndes Donnern aus der Tiefe, gefolgt von einem Schwall eiskalter Luft, der die Brunnenwände mit Eis überzieht. Dann kann man in der Tiefe zwei rot glosende Dämonenaugen und ihre tausend Spiegelungen erkennen. Die Augen offenbaren sich jetzt oder in der nächsten Nacht im Geist des Betrachters. Eine vielfache Stimme bietet die Erfüllung eines geheim gehegten Wunsches an, wenn der Wünschende den Augen einen Dienst erweist: Die Opferung einer Hand, das Erwürgen eines Mönchs oder die Zerstörung eines heiligen Hains oder einer Kapelle.

Im Brunnen sitzt ein Dämon namens *Azimir*, die Augen im Licht. Vor 500 Jahren wurde er von Rohal in einen alten Brunnen gebannt, versucht jedoch seitdem immer wieder, sich zu befreien. Zwar kann er sein Gefängnis nicht verlassen, doch schleppt er es bisweilen mit durch den Limbus: Der Brunnen wechselt immer wieder mal den Platz, kann sich jedoch nur entlang größerer Kraftlinien bewegen und muss sich meist zumindest eine Mondphase lang an einem Ort manifestieren. Verschwindet der Brunnen, hüllt er sich samt Umgebung

in plötzlich aufkommenden Nebel. Hat sich der Dunst verzogen, scheint es, als hätte hier nie ein Brunnen existiert. Azimir lechzt nach einem Weg, sein Gefängnis verlassen zu können, und sucht nach seinen fünf Bannstelen, irgendwo in Burgen, Tempeln oder Schatzkammern Mittel-Aventuriens, um sie zu vernichten. Er kann die Opfer des Wunschbrunnens zeitweise beherrschen, in der Umgebung des Brunnens Alpträume und Ängste erzeugen, die Opfer seiner Taten dreimal zu Untoten erheben und was der Schrecknisse mehr sind.

Als mächtiger Dämon ist es Azimir möglich, viele Wünsche in gewisser Hinsicht tatsächlich zu erfüllen. Doch ist die Erfüllung stets stigmatisiert und wandelt sich immer mehr zum Fluch: Wer sich Reichtum wünscht, wird Opfer von Neid und Habsucht; wer sich einen geliebten Toten wieder lebendig wünscht, stellt bald fest, was es bedeutet, einen Untoten zu lieben; wer sich übermenschliche Fähigkeiten wünscht, verliert andere, menschliche Eigenschaften.

Die Zwillingsteine

Beschreibung: Die beiden pechscharzen und kühlen Obsidianbrocken von Handgröße haben deutliche Bruchkanten, die genau ineinander passen und einst einen größeren Stein gebildet haben.

Wirkung: Die Steine entfalten ihre Wirkung im Zusammenspiel miteinander, je nachdem, wie weit sie voneinander entfernt sind. Normalerweise sind beide Bruchstücke dunkel und kühl. Ab einer Entfernung von etwa 30 Meilen zueinander beginnen beide Steine von innen heraus leicht rötlich zu leuchten und sich zu erwärmen. Leuchtkraft und Temperatur steigen, wenn die Entfernung geringer wird. Ab drei Meilen Entfernung wechselt die Farbe zu Glutorange, ab fünfhundert Schritt zu hellem Gelb. Ab etwa hundert Schritt sind die Steine strahlend weiß und können ob der Hitze nur noch mit Handschuhen berührt werden. Bei weniger als 10 Schritt Entfernung leuchten die Steine im grellen Blauweiß, blenden jeden Betrachter und haben die Hitze eines Backofens. Sobald sich die Steine unter Glutofenhitze berühren, kommt es zu einer Explosion von Licht und Farben, die alle Betrachter geraume Zeit geblendet zurücklässt. Die beiden Bruchstücke sind nun wieder ohne erkennbare Bruchstelle vereint, der ursprüngliche Stein ist ein weißer Obsidian.

Unter erheblichem Aufwand lässt sich der Stein wieder spalten und die Bruchstücke zeigen wiederum dieselben Effekte.

Hintergrund und Besonderheiten: Diese Steine wurden von den Menschen stets nur als Bruchstücke gefunden. Ihr Ursprung ist unbekannt, doch es gibt Theorien über uralte Orientierungsartefakte aus der längst vergangenen Zeit der Drachen oder Riesen. Da selbst Shafir sagte, er wisse nicht, wie die Zwillingsteine hergestellt würden, muss die Artefakt-Thesis als unbekannt gelten.

Wert: 2 S für ein vermeintlich gewöhnlichen Obsidian/vielleicht 50 Dukaten für ein Bruchstück

Szenariovorschläge: Perfekt geeignet, um die Helden an einen bestimmten Ort oder auf die Spur einer Person zu bringen. Die Gruppe findet eine Hälfte eines Steins, der Rest ergibt sich von selbst.

Die Gefäße des Rohal

Während seiner über hundert Jahre dauernden Regierungszeit bannte Rohal der Weise insgesamt 77 Dämonen. Um sie unschädlich zu machen, warf er sie nicht in die Sphären zurück, von wo aus sie jederzeit wieder zurückgerufen werden konnten, sondern sperrte sie in Flaschen, Statuen, Höhlen und dergleichen ein: die sogenannten Gefäße des Rohal. Es heißt im Volksmund, die Dämonen seien ihrem Befreier dankbar und erfüllen ihm drei Wünsche. Viele Rohalsche Gefäße sind große Urnen, Sarkophage oder Schatullen, von denen nicht wenige in den Verschlusskammern mancher Tempel und Magierakademien stehen. Aber es gibt auch längst vergessene Gefängnisse.

Die Gefäße des Rohal können in Abenteuern vor allem als Bedrohung auftauchen: Ihre Siegel dürfen nicht erbrochen werden, sonst befreit sich der Dämon (so etwa im Abenteuerband **Rückkehr zum Schwarzen Keiler**). Manchmal mag ein spezieller Dämon aber auch einen bestimmten Dienst verrichten können, den Auftraggeber der Helden gerade benötigen. Es ist ein Balanceakt, das Gefäß zu finden und den Dämon einzusetzen, aber gleichzeitig im Zaum zu halten.

Rastullah-Bethaus zu Brig-Lo eröffnet

BRIG-LO. Das unter größten Protesten seitens des almadanischen Adels von Reichserzmarschall Leomar Almaderich Sigeswild v. Berg genehmigte Bethaus des Rastullah zu Brig-Lo (siehe AB 97) ist vollendet. Nach einem Brandanschlag durch den im Volk als Held gefeierten Aufrührer El'Feneq Ende Phex 1025 BF musste es benahe vollständig neu errichtet werden.

Nach Punin ist das Bethaus mit dem schwarzmarmornen 'Ohr Rastullahs' nunmehr das größte seiner Art nördlich des Yaquir, wie sein Bauherr, Emir Dschelafan al-Tergauibn Thurschim, beim Einweihungszeremoniell stolz betonte. Zu dieser Festlichkeit reisten neben dem Emir auch der almadanische Kanzler Rafik v. Taladur sowie die betörend schöne Emissärin des Kalifen am oberen Yaquir an. Letztere, deren Name im Verborgenen bleibt, soll dem Vernehmen nach erstaunliche Ähnlichkeiten mit Nedime, der Tochter des Kalifen, haben.

Die anschließende allgemeine Fiesta auf dem Dorfplatz verlief ohne störende Vorkommnisse von Seiten der Reconquistadores, obgleich der örtliche Boron-Geweihte Fraternello Corvinio von der Teilnahme mit allerdings eher gemäßigten Worten abriet. Kritisch dürfte sich die Existenz des neuen Bethauses wohl erst während des nächsten Pilgerfestes am 30. Praios auswirken, wenn wieder Hunderte von frommen Zwölfgötter-Gläubigen an die heilige Stätte von Brig-Lo pilgern werden.

Niklas Reinke

Graf der Waldwacht verschollen

ALMADA. Stetig im Fluss begriffen waren schon immer die politischen Wirnisse des Raulschen Reiches; Herrscher kamen und gingen, doch einer schien stets da zu sein: Graf Rabosch Sohn des Reshmin von Waldwacht. Der vielleicht reichste Mann des Königreichs Almada hatte seit seiner unverhofften Rückkehr von der Trollportenschlacht das Interesse am kommerziellen Erfolg fast gänzlich verloren und schien auf sonderbare Art von höheren Eingebungen getrieben zu sein. Nachdem er seit bereits drei Götterläufen nicht mehr beim halbjährlich tagenden Grafenkonvent in Gareth gesehen worden war, entsandte Königin Rohaja nunmehr einen Boten nach Taladur, um sich nach der Gesundheit ihres 228 Götterläufe zählenden Lehsmannes zu erkundigen.

Die Nachrichten aus der ehernen Feste Spähricht geben Anlass zur Besorgnis, ließ doch seine Tochter Groschka wissen: "Als der Vater vor kurzem (d.h. im Winter 1023 BF, Anm. d. Red.) in den Eisenwald hochzog, um das Mysterium der Steinkreise von Loganoth zu studieren, war er voll düsterer Vorahnungen. Tja, ich denke, es wird wirklich Zeit, ihn suchen zu lassen."

Natürlich werden wir unsere Leserschaft sogleich in Kenntnis setzen, sobald der Redaktion neueste Informationen über den Verbleib des ehrwürdigen Rabosch vorliegen.

Niklas Reinke

Verstärkung für unsere Truppen in Ilsur

TOBRIEN/ILSUR. Nach wie vor ist die Lage unseres Brückenkopfes an der Küste sehr ernst - aber gewiss nicht hoffnungslos. Erst am gestrigen Tage erreichte uns die Nachricht, dass weitere Kämpfer der Söldner des Sturmbanners die Stadt erreicht haben.

Nach der Invasion der Dunklen mussten die tobrischen Söldlinge ihr altes Domizil in Münzenberg aufgeben und ließen sich hernach in Gräflisch Espen nieder. Sie kämpften zusammen mit den Kaiserlichen Truppen Seite an Seite in Eslamsbrück und an der Trollforte. Außerdem sollen sie auch an der Erstürmung der Kleinwardstein nicht unbeteiligt gewesen sein. Zusammen mit Hilfslieferungen und allerlei Nachschub konnten die Söldlinge nun auf einem Schiff die Blockade durchdringen und in den Hafen Ilsurs einlaufen.

Unter der Führung des Silberfuchses Darien 'Sharazar' Blouds trafen zwei Dutzend frische Söldner in Ilsur ein. Gleich nach Eintreffen übergab der bisherige Befehlshabende, Falk Sonnenreif, das Kommando über die nun insgesamt 60 Kämpfer an Bloud.

Aus sicherer Quelle wurde uns zugetragen, dass die Abreise des Silberfuchses nach Ilsur nicht ganz freiwillig von Statten ging. Demnach hatte der Söldner in Baliho im Streit einen Mann erschlagen. Da die Schuldfrage nicht eindeutig geklärt werden konnte, stand Bloud nun vor der Wahl, seine Strafe im Kerker zu verbüßen oder sich auf unbestimmte Zeit nach Ilsur zu begeben. Statt uns in Vermutungen über Schuld oder Unschuld Blouds zu ergehen, setzen wir fortan all unsere Hoffnung auf die erfahrenen Kämpfer, die schon an vielen Fronten ihre Treue zu Tobrien bewiesen haben. Mit ihren 60 Schwertarmen bilden die Söldlinge des Sturmbanners nun das Rückgrat der Verteidigung Ilsurs. Und so soll auch an dieser Stelle noch einmal der Kampfprud des Sturmbanners erklingen: "Ob Rondra, Angrosch, Swafnir, Kor - Sieg oder Tod, Sturmbanner vor!"

OlafLöbe

Wo Rauch ist, ist nicht immer Feuer

Stellungnahme des Oberst Sirlan Schwertestreich von Silkenau zu den Ereignissen in Weiden:

Ferling Okenheld hat sich in seinem Artikel **Weiden in Bedrängnis** in einigen Punkten so unzutreffend ausgelassen, dass eine knappe Korrektur angebracht erscheint:

Ad Primo: Das unter meinem Befehl stehende Regiment Sichelgarde ist *keine* "Söldnertruppe, die den reibungslosen Gütertransport über den Sichelstieg nach Weißtobrien gewährleisten soll", sondern — neben den traditionsreichen Rundhelmen und Grünröcken — die dritte reguläre Einheit der Herzöglich Weidener Truppen.

Ad Secundo: Das Herzogtum Tobrien ist in keiner Weise an der Finanzierung der Sichelgarde beteiligt, hat es für seine knappen Gelder doch zahlreiche bessere Verwendungen. Zu der Fehldarstellung Herrn Okenhelds könnte geführt haben, dass schon vor geraumer Zeit die ehemalige dritte Schlachtreihe nach Weißtobrien geschickt worden ist, wo sie seitdem Teil des Tobrisch-Weidener Misch-Regimentes *Prinz Arlan* unter dem Kommando von Oberst Talar von Rauffenberg ist. Jenes schützt derzeit — solange die erste Schlachtreihe der Sichelgarde in der Heldentruz steht - die Nachschubwege über den Sichelstieg. Jedoch lässt sich das Herzogtum Weiden keine seiner eigenen Einheiten auch nur zum Teil vom bedrängten Bruder Tobrien bezahlen.

—Oberst Sirlan Schwertestreich von Silkenau, Alt-Baron zu Drachenstein

Marco Schrage

Baronie Östlingen ist wieder frei!

SALTHEL. Nach der letzten Untat des unter Reichsacht stehenden Räuberbarons Terkol von Buchenbruch haben Truppen verschiedener Weidener Adliger auf Geheiß der Herzogin und des Markverwesers der Sichelwacht nun den Kampf gegen den Raubritter aufgenommen (siehe AB 100).

Mitte Boron war eine größere Streitmacht unter dem Befehl der Vögtin von Herzöglich Nordheim in die von Terkol usurpierte Baronie Östlingen einmarschiert, besetzte dort alle wichtigen Orte und Punkte und ist nun dabei, das Lehen so gut es geht von allem Räubergesindel zu säubern. Dabei konnten bereits große Fortschritte erzielt werden, sodass der Abschluss des dortigen Einsatzes nur noch eine Frage der Zeit zu sein scheint und wieder Recht und Ordnung in der Baronie herrschen.

Als letztes Rückzugsgebiet verbleibt dem Räuberbaron dann nur noch die ebenfalls von ihm tyrannisierte Baronie Schroffenfels, in der aber unbestätigten Berichten zufolge auch nicht näher bekannte Maßnahmen gegen ihn im Gange sein sollen.

Marcus Friedrich

Zusammenkunft der Bannstrahler

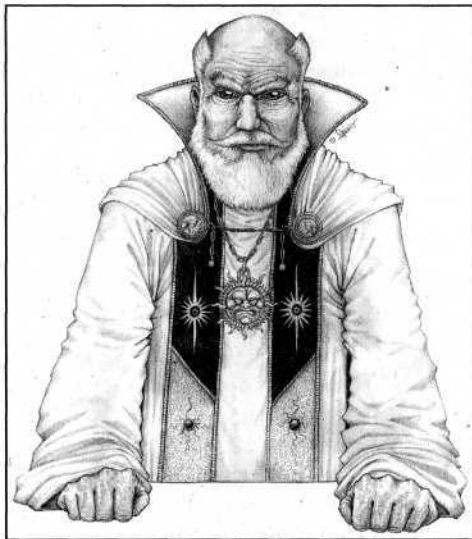
WEHRHEIM/AURALETH. In seiner monumentalen Festung Auraletth bei Wehrheim zieht der Bannstrahlorden, die größte Ordensgemeinschaft der Praios-Kirche, in diesem Winter seine Kräfte zusammen. Es steht zu vermuten, dass dies eine Reaktion auf die erneute Bedrohung des Reiches durch die Schwarzpelze an der Nordgrenze ist.

Der Kampf gegen die Orks hat im Orden, der sich überwiegend aus tief gläubigen Laien zusammensetzt, Tradition. Das ehemalige Illuminat¹ Greifenfurt, in welchem der Orden entstand, ist ein Gebiet, das ständig im Abwehrkampf gegen die wilden Mordbrenner stand. Der Einsatz der Weißen Ritter auf den Blutfeldern im Kampf um Gareth unmittelbar nach der Wiedererstehung des Ordens in den Magierkriegen ist Legende. Das letzte Mal versammelte der Hochmeister Ucurian Jago die Geißler² vor acht Götterläufen angesichts der Rückkehr dunkler Mächte. Davor gab es lange keine Versammlung dieser Art. Eine solche Zusammenkunft ist außergewöhnlich, und das Generalkapitel verkündete in solchen Fällen bisher immer richtungsweisende Entschlüsse. Alle Mitglieder, auch Anhänger und Sympathisanten wurden eingeladen und selbst die dem Orden Verbundenen aus den Reichsprovinzen, allen voran Darpatien, Garetien und Nordmarken, wurden mobilisiert. Abordnungen aus dem bedrohten Greifenfurt wie auch aus dem umkämpften Tobrien und aus vielen anderen Regionen Aventuriens wagten die gefährliche und strapazöse Reise durch die winterliche Landschaft zur Tempelfestung Auraletth, um vor dem Generalkapitel zu berichten und Instruktionen zu empfangen. Selbst Inquisitionsräte verzichteten auf Teile ihrer Eskorten und müssen eine Zeit lang mit Söldlingen auskommen.

So standen Mitte Hesinde einfache Waffenknechte neben Ordenssoldaten und gepanzerten Rittern auf dem inneren Hof von Auraletth. Zuvor waren sie von den Straßen Wehrheims bis hinauf zur Feste gezogen und hatten gemeinsam einen Choral angestimmt, in dem sie Praios' Allmacht und herausragende Stellung priesen und sich dabei selbst züchtigten, da es ihnen bislang noch nicht gelungen war, die absolute Ordnung des Gottgebieters zu errichten. Jungfräulich weißer Schnee wurde dabei unter den vielen Stiefeln zu Matsch. Auf den umliegenden Galerien, Wehrgängen und eilig errichteten Tribünen fanden sich Adel, Prälaten der Praios-Kirche, Reichsoffiziere und Prominenz ein — darunter nicht wenige, die Familie, Freunde oder Gut im Osten verloren haben. Sie alle schienen die strengen Vorstellungen des Bannstrahls zu teilen. Weiß und Gold dominierten. Das Heer war umhüllt von Weihrauchschwaden. Zwar schien es nicht mehr so gewaltig wie in früheren Zeiten, war aber noch immer so zahlreich, dass bei Vertretern der Magiergilden die Befürchtung laut wurde, der Orden überschreite die Bestimmungen des *Gareth Pamphletes*³. Manch einer, der bei der letzten Versammlung hier stand und im Kampf gegen das Böse fiel, wurde bereits durch ein jüngeres Gesicht ersetzt.

Angekündigt durch den Klang eines großen Gongs erschien Seine Erhabene Weisheit Hilberian Praioigriff II., der Bote des Lichtes, begleitet von dem mit dem Alter zunehmend eindrucksvoller gewordenen 'Erwählten' Ucurian Jago und

dessen Vertrauten auf einem durch steinerne Greifen gestützten, wuchtigen Balkon. Der Götterdienst wurde unter dem Himmelszelt, unter dem durch die Wolken blickenden, strahlenden Anlitz Praios' zelebriert, denn die weißen Tempelbauten der Festung fassten nicht alle angereisten Gläubigen. In Seiner Segnung nannte der



Seine Exzellenz Ucurian Jago
Hochmeister des Bannstrahlordens

Heliodan die Bannstrahler "ausgewählte Ritter des Lichtes", die auch "in diesem Zeitalter ihre Bürde tragen" würden. Dieses Bekenntnis gilt dem Orden, der sich gerne als 'Rückgrat der Praios-Kirche' sieht, als Rückbesinnung auf die Kräfte, die den früheren Gegenboten auf seinem Weg unterstützt hatten.

Der Hochmeister wählte scharfe Worte, als er hinab zu der in Formation angetretenen Menge mit ihren Bannern und Standarten sprach: "Fließende Spenden und die mehr und mehr zunehmende Zahl unserer Sympathisanten, Anhänger und Mitstreiter stellen wir fest, seit das schädliche Wirken der Zauberei im Osten offen ans Licht tritt. Wer den Götterfürsten ehrt und für das Reich ist, der bekennt sich in diesen Tagen zu uns. Das Böse wäre schnell erstickt gewesen, wenn der Bannstrahl nicht den Restriktionen seiner Feinde im Reich ausgesetzt wäre. [...] Noch immer wollen einige nicht begreifen, dass sich kein Zauberkünstler der Ordnung fügt, wie sie vom Götterfürsten beschlossen ist. Zauberei, die frevelhafte Selbstüberschätzung einiger verdorbener Kreaturen, in höhere Gesetze einzugreifen, ist an sich ein Vergehen gegen die göttliche Ordnung und führte zu dieser Katastrophe. Bislang hat noch jedes Reich darunter gelitten, wenn Menschen, ob Untertan oder Herrscher, sich in den Wahn verstiegen, dem Götterfürsten keinen Gehorsam

schuldig zu sein — oder gar die eigene Vergöttlichung anstrebten. Das aber ist schlimmste Häresie, und wo sie offen zu Tage tritt, da ist die Eiterbeule der Dekadenz schon übergroß aufgequollen. Doch die Erkenntnis derartiger Missstände verbreitet sich, und die Revision der Zustände im Reich wird möglich. Möge sie eine Wiedergeburt der wahren Ordnung einleiten! An uns liegt es zu vermitteln, welche Offenbarung der Erste und Höchste der Götter den Menschen mit dem Bestehen der Festung Beilunk inmitten von Gewalt und Chaos sandte. Die Fürstilluminata, unsere geliebte und erleuchtete Glaubensschwester, führt uns vor Augen, dass nur die *reine* Ordnung der Bedrohung durch das Böse standhält. Ein Sieg wird nur durch *bedingungslose* Demut gegenüber dem göttlichen Willen und *hompromisslose* Auslöschung allen Makels an uns selbst und an unserem Umfeld möglich!"

Deutlich wird, wie stark das Wunder von Beilunk⁴ den Orden beeinflusst hat. Und so überrascht es wenig, dass Seine Exzellenz Reichsadmiraal Rudon von Darbonia zu Mendena geladen war, um im kleinen Kreis von den Bemühungen der Perlenmeerflotte um Beilunks Versorgung zu berichten. Es spricht für den Einfluss des Bannstrahls, trotz gelegentlicher Schmähungen aus bestimmten Kreisen, dass der Admiral tatsächlich anreiste. Wir halten es für unsere Pflicht, dem interessierten Leser ein im Rahmen dieser Besprechungen aufkommende Gerücht nicht vorzuenthalten: Die Lage für die belagerte Stadt habe sich in den letzten Götternamen bedrohlich zu gespielt - wie zuletzt im Dürresommer 1024 BF. So wird angeblich nicht nur die Schivone *Kaiser Reto* vermisst, die als Blockadebrecher eingesetzt wurde, sondern auch ein größerer Versorgungskonvoi ist überfällig. Der Admiral soll bekannt haben, dass die Perlenmeerflotte für künftige Unternehmungen schlicht die Mittel nicht aufbringen könne. Daraufhin, so heißt es, sei der Hochmeister des Bannstrahlordens ausfällig geworden. Augenzeugen berichten, dass der Admiral im Schweiß seines Angesichts und wortlos den Rittersaal und schließlich noch bei Nacht die Festung selbst verlassen habe. Bis tief in die Nacht hinein dagegen soll der Bote des Lichtes dem Hochmeister gelauscht und ihm gelegentlich Worte tiefer Erkenntnis offenbart haben.

Einige Äußerungen des Hochmeisters in seiner öffentlichen Rede und etliche Sätze, die im persönlichen Gespräch mit dem Admiral gefallen sein sollen, könnten ein Nachspiel vor dem Reichsgericht haben, hieß es einige Praios-Läufe später aus dem Umkreis von Darbonias. Der Reichsrichter Baron Graphiel Blauendorn-Lacara von Metenar dementierte dies jedoch: "Das Reichsgericht sieht in Bezug auf die ihm vorliegenden Äußerungen keinen Grund zu intervenieren."

Seine Hochgeboren ist, das sei angemerkt, selbst Mitglied des Bannstrahlordens.

Philipp Mindach
(mit Dank an alle Beteiligten)

1) Illuminat: früherer Begriff für die heutigen Lichteien, die Bezirke von Tempeln, denen ein Erleuchteter der Praios-Kirche vorstellt.

2) Geißler: landläufige Bezeichnung für die Bannstrahler; von Mitgliedern des Ordens meist nicht gerne gehört

3) Das *Gareth Pamphlet* enthält vor allem beschränkende Gesetze betreffs Zauberei und Zauberkündigung. Es wurde 596 BF von einer Zusammenkunft von Garethern Bürgern, Adligen und verdienten Kämpfern unter dem Eindruck des Größenwahns der Magier, aber auch der vorherigen Priesterkaiserwillkür verabschiedet. Weniger bekannt sind Auflagen für einige Kirchen, insbesondere der des Praios. So ist es nicht nur Magiern untersagt, Lehen zu führen, sondern eben auch Geweihten (die darum heutzutage durch einen Kastellan oder sonstigen Stellvertreter nur indirekt Lehen besitzen können). Die Auflagen, deren Verletzung durch Gildenvorteiler bemängelt wird, beschränken die Gesamtzahl der Waffentragenden im Bannstrahlorden der Praios-Kirche. Dadurch sollte gewährleistet werden, dass die Praioten nicht noch einmal die Herrschaft in die eigenen Hände nehmen. Angesichts der bedrohlichen Lage wurde in den letzten Götterläufen schon mehrfach darüber beraten, ob man die entsprechenden Passagen streichen solle, aber bestimmte Kreise verteidigten die Regelung vehement.

4) Wunder von Beilunk: In den Tagen der Belagerung Beilunks durch die Horden des Bethaniers bekannten sich die Eingeschlossenen unter Führung der Markgräfin zu Beilunk Gwidhenna von Faldahon rückhaltlos zu den Geboten des Praios und wurden erretet. Gwidhenna wurde dadurch zur Fürstilluminata von Beilunk und zur Ikone der Bannstrahler. (Siehe *Der Chor der Sonne*, AB 71.)

Der lange Arm der Orken:

Ein halbes kaiserlich albernisches Regiment desertiert – Kämpfe zwischen Albernern und Garethiern

ROMMILYS/GARETH/HAVENA. Eigentlich hätte das albernische Entsatzheer dem bedrängten Darpatien am Arvepass zu Hilfe kommen sollen – ausgerechnet während Albertainia der schwersten Krise seit dem Bürgerkrieg entgegen sah. So kam es, dass die dramatischen Ereignisse vor Winhall in Darpatien eine ebenso dramatische – und für die Bürger im Herzen des Mittelreiches erschreckende – Fortsetzung fanden. Aus falsch verstandenem Patriotismus gingen fast 300 Albernier von der kaiserlichen Fahne. Über die Hintergründe der unerhörten Ereignisse berichtet für den Boten Halman uf Kilstane, seit 1019 BF Kriegsberichterstatte der Havena-Fanfare.

Die Moral der kaiserlich albernischen Truppen war seit langem nicht mehr gut zu nennen – spätestens nachdem die III. Dämonenschlacht sie nahezu halbiert hatte. Verbrannt am Todeswall, niedergemetzelt am Fuße des Feldherrnhügels des Dämonenmeisters – keine Provinz des Reiches, Tobrien ausgenommen, hatte so viele Garderegimenter eingebüßt. Die Erwartungen mancher Albernier und der albernischen Offiziere aber, nun werde die militärische Stärke der Provinz schnell wieder hergestellt, wurden enttäuscht, Klagen überhört, die Lösung des Problems seit Jahren verschoben.

Die Stimmung der Albernier war deshalb ohnehin schon angespannt, als ihnen in Travia der Befehl zum Abmarsch nach Darpatien erteilt wurde – zumal man trotz Warnungen nahezu die gesamten albernischen Reichstruppen abgezogen hatte. Trotz verfrühtem Schneefall am Greifenpass machte sich das Heer auf den Weg (ABIOL).

Schon Tage vor Erreichen des Passes hörte man in den Reihen der Albernier das melancholische Lied der Nebelnacht – und schließlich auch die trotzigste Hymne von Selma Bragold, jener Edlen, deren Kampf gegen die Orks dereinst zur Gründung Albertainias geführt hatte.

Der Vormarsch der Albernier war nach den bestürzenden Nachrichten aus Winhall kaum bis Rommilys vorangekommen, so dass sich der Eindruck vorsätzlicher Verzögerung einstellte. Doch wurde bei den Albernern kein Wort laut, wurde das Ausmaß des Unmuts verheimlicht, wohl auch vor der Spitze des Heeres. Nur so ist vielleicht zu erklären, dass der albernische Marschall Throndwig Helman in dieser kritischen Situation die Loyalität seiner Truppen überschätzte, als er am Darpat langsame Marsch befehlen ließ und zu Besprechungen mit dem darpatischen Stab aufbrach. Am nächsten Morgen wurde offenbar, dass sich eine ganze Lanze Soldaten – anscheinend geschlossen – abgesetzt hatte. Die Stellvertreterin des Marschalls ließ den ganzen Zug stoppen und die Fahnenflüchtigen suchen – ohne Erfolg.

Als der Marschall schließlich zurückkehrte, war klar, dass die Situation zwischenzeitlich außer Kontrolle geraten war: Fast die Hälfte der Albernier war nunmehr von der Fahne gegangen. Die Art und Weise, in der die Desertion von Statten gegangen war, deutete auf plan-

volles Vorgehen und vorherige Absprache hin. Zwei Schwadronen der Abilachter Reiterei wurden komplett, andere teilweise vermisst; hinzu kamen die meisten Soldaten der Havenner Garde. Bemerkenswerter Weise desertierte auch die Leibschwadron des Marschalls, die von dessen eigenem Sohn Baron Reto Helman von Lyngwyn kommandiert wurde.

Dem Marschall war bewusst, dass – abgesehen vom Scheitern der Absicht, den Darpatiern und Garethiern am Arvepass militärisch beizustehen – dies das Ende seiner Karriere war, das Ende seines immerhin zwölfjährigen Kommandos über die Kaiserlichen in Albertainia. Er befahl seiner Stellvertreterin, die verbliebenen Leute zum Arvepass unter die kaiserliche Fahne des darpatischen Marschalls zu führen. Er selbst brach auf, um bei den Deserteuren zu retten, was zu retten war. Noch einmal trat der Ritter der Göttin vor seine Leute, machte ihnen Mut und verließ sie noch zur selben Stunde, in sich gekehrt und niedergeschlagen. Seine Offiziere verabschiedeten ihren Marschall mit aufrichtigem Bedauern. Jeder wiederholte, was der Marschall selbst zuvor seinen Leuten gesagt hatte: "Es war eine Ehre, an Eurer Seite zu dienen."

Die Fahnenflüchtigen hatten sich zunächst Richtung Gareth gewendet, um die Stadt so-

dann zu umgehen und weiter durch den Kosch und die Nordmarken in das vom Orken bedrängte Albertainia zu ziehen. Sie entschieden sich für den Weg nördlich um Gareth herum – und liefen ihrem Unheil in die Arme. Denn sie stießen auf das halbe garetische Gardereiterregiment *Goldene Lanze*.

Die Gardereiter waren vor Wochen ausgesandt worden, um einem möglichen Einfall der Orken in Greifenfurt oder gar Garethien zu begegnen. Die Kunde von der albernischen Fahnenflucht hatte Gareth schnell erreicht – und damit auch den Reicherzmarschall Leomar vom Berg, der zornesrot befohlen haben soll: "Hetzt ihnen den blutigen Ugo an den Hals!"

Der Bote aus Gareth, der albernische Marschall und die Fahnenflüchtigen trafen fast gleichzeitig auf die *Goldene Lanze*, in Sichtweite des Gutes Berstenbein im Lande Rallersport.

Marschall Throndwig preschte zur garetischen Regimentsfahne, doch zu Gesprächen war es zu spät. Die Reihen der Kaiserlichen standen sich bereits feindlich gegenüber. Eben befahl Garethiens Marschall Ugo von Mühlingen den Angriff.

Die Abilachter Reiter brachen nun durch die erste Reihe der Garethier, allem Anschein nach mit einer klassischen Finte, wie sie Marschall

Stimmen zur Desertion der Albernier

»In meiner ganzen Laufbahn ist mir ein solcher Vorfall von Massenfeigheit nicht untergekommen – nicht vor Jergan und nicht vor der Trollpforte. Die Mannschaften hätte ich in die Warunkei gepeitscht und die Offiziere aufknüpfen lassen! Das hätte alle Renegaten fürderhin gemahnt, ihren Eid nicht zu brechen und ihre Ehre nicht zu beschmutzen!«

— Garethiens Marschall Ugo von Mühlingen

»Die Nachrichten sind beunruhigend, das stimmt. Doch werden noch weitere folgen. Oder glaubt Ihr, die Albernier würden es Gareth vergessen, dass die Truppen nicht da waren, als der Ork Winhall überfiel? Oder glaubt Ihr, sie würden die unbarmherzige Hand des Mühlingers vergessen? Hoffen wir, dass sie ihren Eid nicht ganz vergessen haben, wenn der Ork geschlagen wurde.«

— Meisterin der Mark Greifenfurt Faduhene von Gluckenhagen

»Ich selbst habe vor Tuzak gekämpft, an den Trollzacken und während der tobrischen Invasion. Niemals habe ich mutigere Soldaten erlebt als die Albernier. Sie sind stolz, das ist wahr, aber wer immer von Verrat spricht, der sollte nicht vergessen, dass ein Großteil der Albernier stets treu zum Reich gestanden hat.«

— Marschall Throndwig Raul Helman von Lyngwyn

Helman selbst während der Radromschlacht im Winter 1020 BF (AB 68) angewandt hatte. Alles deutete daraufhin, dass niemand Anderes als sein Sohn Reto selbst die Deserteure anführte. Doch nun antworteten die Reiter der *Goldene Lanze* mit ihrer Furcht erregenden Schlagkraft. Ein leichtes Regiment wie die Abilachter Reiter — noch dazu mit Fußvolk von der *Havena-Flussgarde* ohne Stangenwaffen —, hatte in einem direkten Schlagabtausch nicht den Hauch einer Chance.

Wieder und wieder wichen die Albernier aus — zuletzt unter Zurücklassung der rebellierenden Teile der Flussgarde, die durch die tagelange Verfolgung ohnehin schon am Ende ihrer Kräfte gewesen sein mussten. Sie fochten tapfer und hinderten die Garetier an der Verfolgung, so dass die Abilachter der Schlacht entfliehen und Richtung Albernien entkommen konnten.

Als bald waren die verbliebenen Deserteure

überwältigt, und Marschall Mühlingen jagte zwei Schwadronen hinter den Flüchtigen her, während der Rest seiner Leute die Gefangenen zusammen trieb. Die Toten auf dem Schlachtfeld jedoch gemahnten an das Geschehen der Ersten Schlacht auf den Silkwiesen: Jeder der Toten hatte für das Reich gekämpft.

Marschall Thronwig suchte die Verhandlung mit dem garetischen Marschall, bat um Pardon für seine Leute, beschwor ihn, die Entscheidung der Krone in Gareth zu überlassen. Das hitzige Wortgefecht wurde von Mühlingen schließlich barsch beendete: "Seine Exzellenz Leomar vom Berg gab mir einen Befehl — und *ich* werde meine Befehle auch ausführen!"

Von Mühlingen forderte zunächst Marschall Helman zur Übergabe seines Marschallsstabes auf.

"Ich rechtfertige mich nur vor der Reichsregentin", soll dieser tapfer entgegnet haben. Müh-

lingen aber ließ ihn entwaffnen, nahm ihm seine Insignien und überstellte ihn einer Eskorte nach Gareth. Der Brief, den zu verfassen Helman noch gestattet wurde, enthielt ein Gnadengesuch für die gefangenen Albernier. Der 'blutige Ugo' jedoch machte seinem Namen alle Ehre: Nach kurzem Standgericht ließ er jeden Zehnten aus den Reihen heraustreten und vom garetischen Profoss an Ort und Stelle hinrichten. Die anderen wurden zum darpatischem Arvepass getrieben, um ein Strafbataillon zu bilden, das ein letztes Mal kämpfen sollte, um seine Ehre wieder herzustellen.

In die Hinrichtungen platzte die Nachricht, die Albernier hätten bei Steinbrücken widerstandslos den Großen Fluss überquert und wären nun auf dem Weg in den verschneiten Greifenpass. So entgingen die Abilachter Reiter der möglichen Falle: die versperrte Brücke vor ihnen, die *Goldene Lanze* im Rücken.

Noch immer aber standen in Darpatien die getreuen kaiserlich albernischen Truppen, von denen man nicht wusste, wie man mit ihnen verfahren sollte. Wäre es nach Marschall Mühlingen gegangen, hätten diese Truppen entwaffnet und gefangen gesetzt werden und nach Prüfung jedes Einzelnen entweder unter die Fahne zurückkehren oder dem Strafbataillon hinzugefügt werden sollen. Ein aufgebracht darpatischer Adeliger forderte gar die Auflösung des ganzen Regimentes, was vorerst unterblieb.

Das Schicksal des albernischen Marschalls aber bleibt auch weiterhin ungeklärt. Im Konflikt zwischen Garetien und Albernien war er allein deshalb wertvoll, da er ohne Zweifel den ranghöchsten Gefangenen darstellte. In Gareth erwartet man einen spannenden Prozess über einen kaiserlichen Marschall, der vor Eintritt in den kaiserlichen Dienst Ritter der Göttin und mithin Geweihter der Rondra gewesen war. Anberaumt wurde der Prozess hingegen bis zur Stunde noch nicht. Fürchtet man die Konsequenzen in Albernien? Oder ahnt man in Gareth, dass der Marschall, dessen Truppen dem vom Orken bedrohten Albernien fahnenflüchtig zueilten, zur Symbolfigur werden könnte? Auch (zumindest in Gareth, weniger in Havena) für den Marschall dürfte sprechen, dass er ohne Rücksicht auf die albernische Jugend im Namen der Krone Rauls ganze Kompanien im Kampf gegen die so genannten Heptarchen geopfert hatte.

Es ist durchaus möglich, dass die Ereignisse letzten Endes zur Entfremdung zwischen Albernien und dem Reich führen — hier ist das letzte Wort noch nicht gesprochen. Vor Winhall und am Arvepass allerdings bleibt die Lage auch weiterhin prekär.

Halman ui Kilstane

*Andreas Kovermann und
Björn Berghausen*

Govena von Hirschingen-Berg, Obristin der Ferdoker Garde Von Heimattreue und Kriegerehre

Ein Krieger aus Albernien berichtet vom Zusammentreffen der Abilachter Garde mit Govena von Hirschingen-Berg im Kosch.

»Zögerlich trabten die Abilachter über die mehr denn hundert Schritt lange Brücke, die sich über den Großen Fluss spannt. Die Reiter waren glücklich, Garetien nun hinter sich zu wissen, doch zugleich war einigen die Furcht ins Gesicht geschrieben: Was würde vor ihnen liegen? Auf Koscher Seite dräute der Flussfels, die mächtige Barons- und Zollfeste, und gerade vor ihnen das befestigte Tor am anderen Ende der Brücke. Die breiten Flügel schwengen auf, als die ersten Abilachter das Tor erreichten. Hinter dem Torhaus führte die Reichsstraße eine lange Rampe hinab. Eben hatten die letzten Reiter diese erreicht, da rasselte im Torbogen ein Fallgatter hinab, und unten wurde den erschöpften Soldaten der Weg verstellt. Im Halbkreis erwarteten sie zwei Schwadronen, im Wappen das Ross und den Greifen: die Ferdoker Garde, zum Kampf bereit!

Langsam näherten sich die beiden Reiterscharen in Eisen und Stahl einander, doch ohne dass die Lanzen sich senkten oder Säbel aus den Scheiden fuhren. Dann erwiderte die Obristin von Hirschingen-Berg den militärischen Gruß des jungen Helman. Die Reiterinnen fielen hinter ihr in Formation, und ohne ein Wort passierten die Abilachter und Ferdokerinnen einander.

Zwei Tage später meldete die Obristin auf garetischem Boden zwei Schwadronen Gardereiterinnen zum Kampf in Tobrien, wozu man dem Regiment bisher nicht seiner Fahne und seiner Ehre entsprechend Gelegenheit gegeben habe.«

»Rondras Gruß, Herr Erzmarschall! [...] Ihr sprecht von Insubordination [...] Erlaubt mir festzustellen: Im Kosch steht man allzeit treu zu Reich und Heimat, und ich wüsste nicht, was von beiden geringer zu achten sei. Am höchsten aber hält Ferdoks Garde die Gebote der Leuin, und niemals senkte sie die Lanze gegen Gegner, die ihr Schwert in der Scheide behielten.«

—aus einem Schreiben der Angunde von Falkenhag-de Herisson, Kaiserliche Marschallin von Kosch

Anmerkungen:

- Govena von Hirschingen-Berg, Obristin der Ferdoker Garde, ist eine ergraute Reckin – ihr Schicksal liegt nunmehr in Rondras Händen.
- Angunde von Falkenhag, die junge Marschallin von Kosch, entstammt selbst der Ferdoker Garde und ist unserer Lesart nach aus nicht näher bestimmten Gründen eine Favoritin von Emer, der sie ihren Posten verdankt.

Eidestreue

Als Mäuschen im Zelt des Schwertes der Schwerter

Die Ereignisse, die auf den vorangegangenen Seiten geschildert wurden, sind auch an der Rondra-Kirche nicht spurlos vorbeigegangen. Diese **Meisterinformation** lässt uns an dem Gespräch des Schwertes der Schwerter und der Roten Räte zum Thema 'Helman in Ketten' teilhaben.

Im Zelt des erhabenen Schwertes der Schwerter zu Schwürzhofen / Tobrien:

Rondred Donnerklinge, der Hohe Herold der Rondra-Kirche, ließ das Dokument sinken, und die Worte, die er verlesen hatte, klangen noch in den Ohren seiner Zuhörer nach. Mit einem kurzen Blick in die Runde vergewisserte er sich, dass allen die Bedeutung der vorgelegten Zeilen bewusst geworden war. Das Schwert der Schwerter reagierte als erste. Sie schlug mit einem lauten Knall ihre flache Hand auf die schwere Tischplatte und schloss für einen Moment die Augen. Jaakon von Turjeleff, der Siegelbewahrer, fuhr erschrocken zusammen, was der Leibmeister Ucurian von Quellensprung mit einem verblüfften Seitenblick quittierte. Rondred erlaubte sich ein kaum merkliches spöttisches Lächeln, dann kehrte sein Blick zur Erhabenen zurück, die mit gefurchter Stirn auf das Dokument in seiner Hand starrte.

"Helman in Ketten! Sie werden aus ihm und dieser Geschichte ein Politikum machen. Entweder Albernia oder Gareth, oder alle beide. Was für eine verdammte Sauerei!"

Der Blick der Erhabenen ging ins Leere, als sie im Geiste die möglichen Konsequenzen durchdachte.

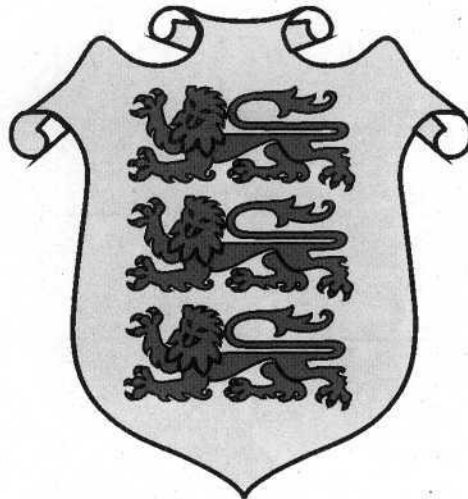
Rondred räusperte sich. "Seid Ihr nicht schon einen Schritt zu weit, Erhabene? Was ist mit Helman selbst? Er schwor dem Reich Treue, ist aber dennoch immer ein Geweihter der Rondra geblieben. Was werden wir für ihn unternehmen?"

"Das hat sich Helman selbst eingebrockt", fuhr Jaakon auf. "Es war allein seine Entscheidung, auch dem Reich den Treueid zu leisten. Von uns kann er keine Hilfe erwarten! Noch dazu, wo ihm die Hälfte seiner Truppen desertiert ist. Und so was passiert einem Rondra-Geweihten!"

Die Erhabene blickte vom einen zum anderen und schüttelte gereizt den Kopf. "Da haben wir es wieder: das Erbe des Dichterkomtur.* Dieses unselige Gesetz muss endlich aus der Welt geschafft werden!"

Rondred und Jaakon nickten nachdrücklich,

Ucurian blickte sie fragend an. Die Erhabene seufzte leise, bevor sie zur Erklärung ansetzte: "Der Erhabene Morguno Comto von Schreyen hat uns in seinem Nachlass allerlei Gesetze hinterlassen, über die sich nachfolgende Erhabene und Rote Räte schon buchstäblich die Köpfe einschlugen. Unter ande-



Amtswappen des Schwertes der Schwerter

rem stammt aus seiner Feder die Möglichkeit, einen Rondra-Geweihten von allen seinen kirchlichen Pflichten und Ämtern zu entbinden, um den Treueid gegenüber einem weltlichen Herrn zu ermöglichen - allein bezogen auf das Neue Reich, versteht sich. Und so verhält es sich auch mit Thronwig Helman, dem albernischen Marschall. Er bekleidet ein weltliches Amt und schwor dem Reich einen Treueid. Zuvor aber empfing er die Weihen der Rondra und schwor sowohl der Göttin als auch der Kirche seinen Gehorsam. Von seinem Eid gegenüber der Kirche wurde er von Dragosh Corrhenstein mittels dieses Gesetzes befreit — eine Entscheidung, die mir stets unbegreiflich blieb, wie so viele seiner Entscheidungen ... Wie dem auch sei, kirchenrechtlich befinden sich solche Gesetze aus dem Nachlass eines Erhabenen in einer Grauzone, so fern sie nicht im Rondrarium aufgenommen wurden. Das jeweils amtierende Schwert der Schwerter kann sich daran halten oder auch nicht. Meine Position in dieser Angelegenheit ist ganz klar: Von Schreyens Nachlass ist eine Ansammlung von

völlig verantwortungslosen Stümperhaftigkeiten, von denen ich wünschte, ich könnte sie ein für alle mal aus den Archiven tilgen."

Rondred warf das Dokument auf den Tisch.

"Und dennoch habt Ihr Corrhensteins Erlass, was den albernischen Marschall angeht, nicht rückgängig gemacht, als Ihr seine Nachfolge antratet!"

Jaakon holte vernehmlich Luft ob des scharfen Tons, den Rondred anschlug. Die Erhabene blickte finster auf das Dokument.

"So ist es", sagte sie dumpf.

"Darf ich fragen, warum? Immerhin säße Helman heute nicht in diesem Dilemma, wenn Ihr zur rechten Zeit reagiert hättet!"

"Rondred!" Jaakon war halb von seinem Stuhl aufgesprungen, Zorn und Empörung standen ihm hell ins Gesicht geschrieben. Die Erhabene winkte ab und lächelte fast.

"Ruhig, ihr Roten Räte! Wir sind hier nicht in der Löwenburg mit ihren dicken Mauern. Es soll ja nicht das ganze Heerlager mitbekommen, in welchem Ton der Beraterstab mit der Erhabenen umgeht." Sie wurde wieder ernst und wandte sich an Rondred. "Natürlich hast du Recht, wenn du sagst, dass ich beizeiten hätte reagieren sollen, statt heute meinen Vorgängern zu zürnen. Doch das, mein Hoher Herold, hat uns heute nicht zu kümmern. Was uns heute zu beschäftigen hat, ist die Tatsache, dass sich wohl weder Albernia noch Gareth die Gelegenheit entgehen lassen werden, Helman für ihre eigenen Zwecke zu opfern. Sein Amt und seine Person sind viel zu symbolträchtig."

Jaakon machte Anstalten zu sprechen, doch die Erhabene winkte ungeduldig ab.

"Dass ihm eine solche Nachlässigkeit, wie die Stimmung seiner Truppen derart falsch einzuschätzen, nicht unterlaufen durfte, steht völlig außer Frage, Jaakon. Aber darum geht es mir jetzt nicht. Ich will nicht, dass man einen Rondra-Geweihten der Staatskunst opfert. Die Herrin verlieh ihm einen Teil ihrer göttlichen Kraft — da will es mir nicht Recht erscheinen, dass man ihn derart verschwendet. Rondred, mein Hoher Herold, meinen Willen kennst du nun. Du wirst wieder nach Gareth reisen und dich um diese Angelegenheit entsprechend kümmern."

Rondred erhob sich und bestätigte mit rondranischem Gruß den Befehl. Als er das Zelt der Erhabenen verließ, ahnte er, dass es eine wirkliche Herausforderung werden würde.

Susi Michels

*) 802-818 BF: 'Dichterkomtur' Morguno Comto von Schreyen als Schwert der Schwerter, Die Götter des Schwarzen Auges, Seite 39.

Novadisturm ins Horasreich

Heilige Thalionmel, steh uns bei!

NEETHA. "Der Sandlöwe schläft niemals, auch wenn er die Augen geschlossen hält", heißt es bei den Beni Brachtar in Chababien. Für Generationen war dieses Volk mit den Beni Arrat im angrenzenden Arratistan in tödlicher Blutfehde verstrickt, und jenseits der Hohen Eternen schienen die 'kämpfenden Sultanate' fern aller Einigungsbemühungen des Kalifen einzig mit sich selbst beschäftigt.

Wir wissen nicht, wie es dazu gekommen ist, und wir wissen nicht, von welcher Dauer es sein wird, aber für den Moment ist diese Fehde begraben — mehr noch, man scheint ein gleiches Ziel zu verfolgen: Das Andenken der Heiligen Thalionmel vergessen zu machen!

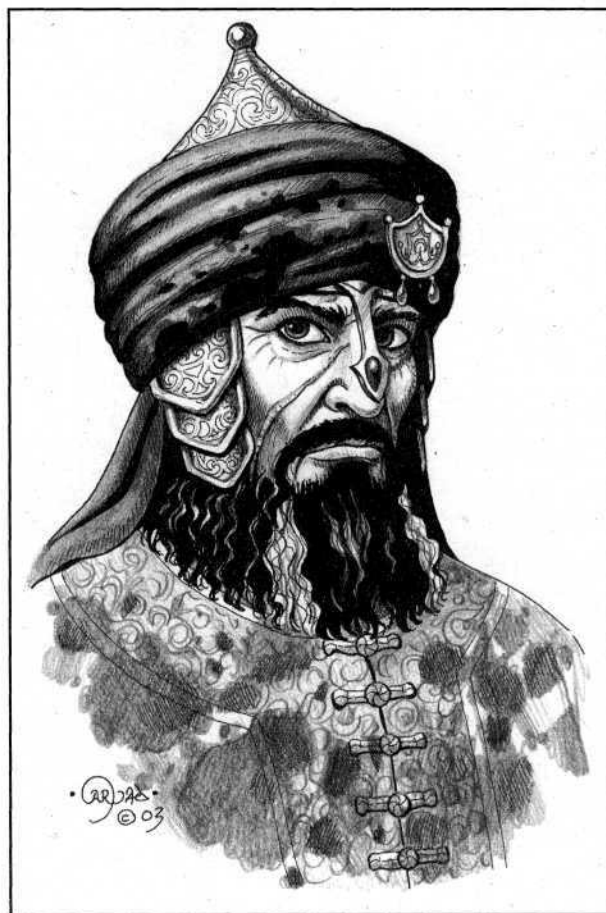
Bislang war es ein ruhiges Jahr an der südlichen Grenze des Horasreiches gewesen - verräterisch ruhig. Doch konnte man sich nicht tatsächlich in Sicherheit wähnen? Der Friede mit den barbarischen Thorwalern war geschlossen, Al'Anfa zeigte sich seit der Reise des Prinzen Timor in die südliche Metropole friedlich wie seit Götterläufen nicht, und die Novadis schienen sich tief in einen aufreibenden Krieg gegen die Echsen verwickelt zu haben. Dem gemeinen Ackerbauern und Viehzüchter konnte dies nur Recht sein: Das Leben ist hier ohnehin entbehrensreicher als im Herzen des Lieblichen Feldes. Und doch sollte der Frieden eine Täuschung sein.

Es war der Monat des Unergründlichen, der Tod und Leid mit sich brachte/Das Beben donnernder Pferdehufe auf staubigem Steppboden riss die Bewohner der Drölschen Grenzcommandaturen am frühen Morgen des 23. Boron, von den Ungläubigen 'Rastullahs Erscheinen' genannt, aus dem Schlaf. Die Bürger und Bauern mochten nicht glauben, was ihre Augen erblickten: Hunderte Reiter preschten auf wutschnaubenden Hochlandpferden aus den Ausläufern der Eternen in das Land hinein. Wüste Kriegsbemalungen bedeckten die Gesichter der bärtigen Novadikrieger in ihren luftigen Trachten. Im Winde flatterten übergroße Fahnen in dunklem Rot - in barbarischer Sitte, wie es ihr Götze Rastullah befiehlt, vor dem Kriegszug im eigenen Blute getränkt.

Die Beni Brachtar und Beni Arrat verbreiteten ein Bild des Grauens, als ihre neun Reiterhorden in Weiler und Dörfer eindrangten. Panische Schreie und verzweifelter Weinen erstickten alsbald in hungrigen Feuerlohen und im Tod durch Khunchomer und Waqqif. Diese Krieger, die sich selbst als die 'Elite der Novadis' bezeichnen, machten keine Gefangenen, denn an Sklaven war ihnen nicht gelegen. Plündern und brandschatzen aber taten



sie, wo es nur etwas Wertvolles zu erheischen gab. Vergessen schien ihnen die Schmach, als



mehrere Sippen des Stammes bei einer Strafexpedition des Lieblichen Feldes unter dem heutigen Oberkommandierenden, Marschall Folor Sirensteen zu Irendor, in das Gebiet der Beni Brachtar fast vollständig ausgelöscht worden waren. Doch tiefen Stolz, soviel ist

sicher, empfinden die Beni Brachtar für diese 'Märtyrer'. Und mit jedem nun getöteten Feind wollten sie wohl deren Andenken ehren.

Die Kunde über den Einfall der Wüstenkrieger konnte kaum schneller nach Dröl und Neetha gelangen, als sich die erbarmungslose Walze aus Hufen, Stahl und Verwüstung in den kommenden drei Tagen der Küste näherten. Wobran war das Ziel. 50 Meilen von der Königstadt und nur 40 Meilen von der Chababfurt bei Neetha kam der Raubzug am 26. Boron zum stehen. Auch wenn die Befestigungsanlage der kleinen Handelsstadt diese für einige Zeit lang schützen würde, so musste die belagernde Übermacht der Novadis mit ihren wütenden Schlachtrufen einschüchternd wirken, zumal man selbst kaum vier Dutzend

Wachbüttel entgegensustellen hatte.

An der Eroberung Wobrans aber schienen den Novadis nicht gelegen. Vielleicht war ihnen der Aufwand zu groß, vielleicht aber schonten sie ihre Kräfte nur für ein größeres Ziel. Denn nachdem die Küsten erreicht war, zog es die Horden, die bislang auf keinen nennenswerten Widerstand der sich erst formierenden Drölschen Miliz gestoßen waren, nach Norden. Es scheint tatsächlich, als sei ihr Ziel — Neetha! Während man in der Stadt am Chabab, die schon einmal durch ein Wunder eine Novadi-Übermacht zurück schlug, hektische Vorkehrungen für die Abwehr des Raubzuges traf, wurde dem Vernehmen nach ein Eilbote von der Ordensburg der Ardariten gen Arivor entsandt. Das kann in dieser Stunde nur eines heißen: Das Schwert der Heiligen Thalionmel, jener Rondra-Geweihten, die dereinst die Brücke gen Neetha gegen die novadische Übermacht hielt,

soll in höchster Not zurück an nach Neetha gebracht werden!

Niklas Reinke

Geheime Absprachen zwischen Thorwal und dem Lieblichen Feld? Der Kyndocher Vertrag

KYNDOCH/THORWAL. Verwundert fragte man sich vor einigen Monden, was thorwalsche Gesandte mit dem Initiator des Friedensprozesses, dem Kyndocher Stadtmeister Efferdan Windock, zu verhandeln hätten, nachdem Verhandlungsführerin Jurga Trondesdottir der Einladung der liebheldischen Delegation gefolgt war und gemeinsam an der Hochzeit zwischen Lorindya Amene Usvina von Firdayon-Bethana mit dem Burggrafen Alarich Ruhmrat von Gareth zur Sighelmsmark teilzunehmen (siehe AB 99). Nun konnte unsere Berichterstatte- rin Famelie Kunnsus das Geheimnis lüften. In einem kleinen, aber erlesenen Kreis wurde der so genannte 'Kyndocher Vertrag' aufgesetzt und gegengezeichnet. Ähnlich wie der Gareth-Vertrag von 1006 BF, der die beiden Reiche Andergast und Nostria zu Pufferstaaten zwischen dem Reiche Rauls und Thorwal erklärte, wurde nun ein gegenseitiger Nichtangriffspakt unterzeichnet. Zuzüglich soll gegenseitige Unterstützung im Kampf gegen die Erben des verfluchten Bethaniers zugesichert worden sein.

Bei der Siegelung des Vertrages vor fast einem Götterlauf waren nicht nur der Stadtmeister Windock und der thorwalsche Gesandte Eldgrimm der Weise anwesend, sondern auch der Reicherzkanzler Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss persönlich. Gerücheweise soll im Vertrag das Interessengebiet Thorwals vom 30. Hesinde 1010 BF anerkannt worden sein. Zu dieser Zeit besetzten die Hjaldinger den Norden Nostrias von Salza über Joborn bis an die Grenze Andergasts. Diese Spekulationen wur-

den allerdings bislang von der Staatskanzlei weder bestätigt noch verworfen. Interessanterweise soll Eldgrimm, der ehemalige und nun wieder gewählte Hetmann von Kendrar, erklärt haben, er halte das Reich Rauls für sein Entgegenkommen für genauso klug wie das Horasreich. Kann man daraus schließen, dass ein ähnlicher Passus im Friedensvertrag zwischen dem Lieblichen Feld und Thorwal vorhanden ist?

In diesem Zusammenhang sollten auch Berichte aus dem Königreich Nostria nicht völlig außer Acht gelassen werden, in denen von Drachenschiffen auf der Tommel die Rede ist. Ein Hinweis darauf, dass die Thorwaler die orkschen Aktivitäten im Nordwesten Aventuriens zu ihrem Vorteil auszunutzen gedenken?

Eine Bestätigung dieser Sichtungungen durch unseren Thorwal-Korrespondenten Oswin Gerberow steht bislang aufgrund des Vormarschs der Orktruppen in den nördlichen Teilen Albernias noch aus. Darüber hinaus hört man aus der Stadt am Bodir beunruhigende Kunde, dass es zu Morden sowohl an Menschen wie auch an den hier lebenden Orks gekommen sei, welche mit den neuerlichen Feldzügen der Schwarzpelze in Verbindung gebracht werden. Der Oberst Hetmann Tronde Torbenson hingegen sei seit einigen Wochen nicht mehr aus seinem Langhaus herausgekommen und schlafe kaum noch.

Sobald neue und verlässliche Nachrichten aus dem Nordwesten nach Gareth dringen, wird der Bote davon getreulich berichten.

Paddy Fritz/Frank Mienkuß

Traviabund im Haus Sappenstiel Großes Unheil wirft seine Schatten voraus

Anm. der Redaktion: Bei nachstehendem Artikel handelt es sich um den Bericht eines Live-Rollenspiels, veranstaltet von den Autoren, das die Ereignisse des folgenden Textes zum Thema hatte.

SAPPENSTIEL/NOSTRIA: Trotz der prekären politischen Situation kam es im Hause Sappenstiel zu einem Traviabund zwischen dem nostrischen Burgvogt Kunibald von Sappenstiel, dem Adoptivsohn der ehemaligen Marschallin Rondriane von Sappenstiel, und einer Thorwalerin namens Raskra Vandrarisdottir. Die von nostrischer Seite mit großem Argwohn betrachteten Feierlichkeiten wurden von allerlei Unheil überschattet.

Bereits im Vorfeld machte sich eine Seuche unter den Einwohnern Harmlyns breit. Die Seuche wurde, so heißt es, durch einen Dämon verursacht. Dieser war in einem Edelstein gebannt, der ehemals den Griff eines thorwalschen Runenschwertes aus der Sippe der Braut zierte. Zudem versuchte ein Schwarzmagier, einen Urahn der Sappenstiels, der einst mit Borbarad paktiert hatte, mit Hilfe eines Spiegels aus dem Reich der Toten zurück zu rufen. Der Spiegel stammte aus dem Besitz Rhazzazors und wurde zusammen mit dem thorwalschen Runenschwert bei der Befreiung von Alena von Sappenstiel-Sippwitz aus dem Hause ihres Vaters Mishkarinor von Sappenstiel-Sippwitz entwendet.

Dank dem vereinten Wirken der Hochzeitsgäste und eines Orkstammes, der sich auf dem Grund der Burg ansiedelte, konnten jedoch sowohl der Magier getötet als auch ein Gegenmittel gegen die Seuche gefunden werden. Der Spiegel wurde beim Kampf gegen den Magier zerstört. Den Orks ist es auch zu verdanken, dass die Braut gerettet werden konnte, die wie viele andere Menschen von den Schergen des finsternen Magisters gefangen genommen wurde, um sie seiner Blutmagie zu opfern. Dass die Orks auch die Burgherrin Thalionmel gefangen nahmen und gegen zwei Flaschen Met wieder eintauschten, mag man ihnen daher nachsehen. Ob dies Thalionmel von Sappenstiel tatsächlich tun wird, steht jedoch auf einem anderen Blatt...

Braut und Bräutigam befinden sich nun auf Hochzeitsreise in den Thorwaler Landen. Die weitere Entwicklung dieser Beziehung bleibt abzuwarten und wird in Nostria von allen Seiten argwöhnisch beobachtet.

Martin Becker / Petra Jörms

Eminenz Eternenwacht verschwunden!

THEGÜN. Kurz vor Redaktionsschluss erreichte besorgniserregende Kunde die Berichterstatte des Aventurischen Boten: Seine Eminenz Erynnion Quendan Eternenwacht, Titularerzweissensbewahrer zu Neetha und geistiges Oberhaupt des Heiligen Drachenordens (auch: Draconiter oder Sacer Ordo Draconis), ist angeblich vor drei Tagen spurlos verschwunden.

Wie aus für gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen verlautbart wurde, kehrte der hohe Geweihte der Allwissenden von einem Nachmittagsspaziergang im Borparanienwald westlich der Landstadt nicht mehr zurück, wo er eine offenbar illustre Persönlichkeit im Abgeschiedenen zu treffen gedachte. Die fieberhaft laufenden Nachforschungen ergaben bis dato keine Anhaltspunkte über den Verbleib von Seiner Eminenz Eternenwacht. Weder wurden Spuren eines Kapitalverbrechens noch sonstige Hinweise gefunden, die Aufschluss über das Geschehene geben konnten. Der Abtprimas der Draconiter scheint wie vom Erdboden verschluckt zu sein.

Angeblich hat die Erzprokuratorin Desideria von den Schlangen, die zur Zeit auch das Amt der Erzsiegelbewahrerin in Personalunion bekleidet, Boten zu allen Erzäbten des Sacer Ordo Draconis entsandt. Die Vermutung liegt also nahe, dass der Heilige Drachenrat des Ordens in Kürze zusammentreten wird, um Rat zu halten und ein weiteres Vorgehen zu beschließen.

Währenddessen wird die Suche nach SE Eternenwacht ununterbrochen - jedoch mit kaum zu verhählender steigender Besorgnis - fortgesetzt; bis Redaktionsschluss jedoch ohne Erfolg.

Martina S. Noeth / Daniel S. Richter

Redaktionsschluss

für den

Av. Boten No. 103

ist Sonntag, der

24. August 2003

IN ALLER KÜRZE

Dritter Hungerwinter gemildert

KOSCH/DARPATIEN/GARETIEN. Dankeiner-Perraine sei Dank! — guten Ernte im Herbst und einem bislang nicht zu frostigen und stürmischen Winter ist die Lage in den inneren Provinzen besser als in den zwei Hungerwintern zuvor: Nur wenige Kornspeicher mussten ganz leer bleiben, unter den tobrischen Flüchtlingen in Gareth und Rommily meldeten die Badilakaner nur einige Dutzend Kälte- und Hungertote seit dem Traviamond. Einige Bauerntumulte in den Grafschaften Wengenholm, Waldstein und Wehrheim wurden niedergeschlagen.

AW

Stoerrebrandt zieht nach Gareth

FESTUM. Nach einer langen Zeit der Gerüchte ist es Gewissheit, dass Stover R. Stoerrebrandt, reichster Handelsmagnat Aventuriens, plant, seinen Wohnsitz und Kernpunkt seines Handelsimperiums von Festum nach Gareth zu verlegen. Ursprünglich sollte schon im Herbst der gewaltige Tross von Dutzenden Wagen und Kutschen sowie Hunderten Reisenden anrollen. Doch die umfangreichen Arbeiten in Lagerhäusern und Kontoren brauchten länger als geplant. Es wird erwartet, dass der große Treck Ende des Jahres 1026 stattfindet, wenn das Wetter und die Vollendung des Sieben-Baronien-Weges eine Passage zwischen Roter und Schwarzer Sichel erlauben.

AW

Weiterhin Heimsuchung des Shadifs

KANNEMÜNDE. Lange Zeit erreichte den Boten wenig Kunde von den echsischen Ungetümen, die das Wüstenreich der Novadis bedrohten und in einer Schlacht vorerst zurückgeschlagen werden konnten (siehe AB 98, S. 26). Im Shadif, jener weiten Steppe am Rande der verfluchten Echsen Sümpfe, scheint die Bedrohung jedoch noch nicht gebannt. Zwar wurden bislang keine größeren Horden räuberischer Echsen mehr gesichtet, doch noch immer verschwinden gelegentlich Mensch und Tier. Pferde werden gerissen aufgefunden, Karawanen erhalten tagsüber geschuppten Besuch. Viele Bauern und Reisende sind nur noch

nachts unterwegs, da dann die echsischen Angriffe seltener scheinen. Wie es in den Echsen Sümpfen selbst aussieht, weiß keiner zu sagen. Doch eine Schiffsbesatzung berichtete, dass in den echsisch bewohnten Stadtteilen Selems die Bevölkerung stark gestiegen sei: "Wo du auch hinblickst, überall Gezischel und gelb starrende Augen."

AW

Tobrischer Herzog in Weiden

TRALLOP. ZU offenbar geheimen Beratungen ist im ausklingenden Firunmond eine hochrangige Delegation des benachbarten Herzogtums Tobrien in der weidenschon Capitale eingetroffen.

Angeführt wird die Gruppe von niemand geringem als dem tobrischen Herrscher, Herzog Bernfried von Ehrenstein. Welchen Grund dieser Besuch tatsächlich hat, konnte bislang nicht in Erfahrung gebracht werden, doch wurde aus Kreisen Seiner Hoheit verlautbart, dass es sich um Gespräche militärischer und privater Natur handeln soll. Allein dass der tobrische Herzog in den letzten Monden des öfteren Gast auf der Bärenburg war, lässt einigen Raum für Spekulationen offen.

UK

Blutige Unruhen in der Grafschaft Perricum

Wie der Redaktion des Aventurischen Boten im letzten Augenblick noch mitgeteilt wurde, soll es in der gesamten Grafschaft Perricum zu gewalttätigen Ausschreitungen unter den Gemeinen und teilweise auch dem Adel gekommen sein.

Die Kunde rief bei den Hohen des Königreiches große Bestürzung hervor, als ein Eilbote aus Perricum die Nachricht überbrachte.

So sollen die Tulamiden und Raulschen der Grafschaft übereinander hergefallen sein. Ob der besorgniserregende Umstand mit dem Zerwürfnis der dortigen Landstände zu tun hat oder etwa mit Erkenntnissen des Grafen Ingramm vom Schlund über den Hintergrund einer reichsüberspannenden Diebstahlsserie, bleibt zu diesem Zeitpunkt reinste Spekulation (siehe AB 101). Wie aus höchsten Kreisen zu vernehmen war, sollen aber bereits offizielle Stellen und einige wenige beherzte Recken um die Wiederherstellung des Friedens in der Edelgrafschaft ringen.

Tatsache ist, dass es in den vergangenen Jahren immer wieder Unzufriedenheit zwischen den alteingesessenen tulamidisch-nebachotischen Gemeinen und Edlen mit der garetisch hochgeborenen Adelsschicht gab. Aus dem Umfeld des garetischen Marschallstabes soll erwogen worden sein, bereits Truppen zu sammeln, um sie auf dem Marsch zum Arvepass durchs mehrvölkische Perricum ziehen zu lassen.

Die Umstände scheinen wahrhaft schauerlich: Die Edelgrafschaft und Heimstatt des Rondra-Kultes ist sowohl in ihrer inneren Ruhe als auch durch die verfluchte Drachenbrut bedroht. Der Bote wird weiter berichten, sobald die Nachrichten vom Golf Genauerer als Spekulationen zu bekunden wissen.

Stefan Trautmann

Umzug der Prinzessin Yppolita

FESTUM. Seit ihrer Verbannung in die bornländische Metropole (AB 94) war Ihre Königliche Hoheit Yppolita von Gareth samt Gefolge in einem von der Adelsmarschallin, der Gräfin Thesia Jadvige von Ilmenstein, zur Verfügung gestellten Festumer Stadtpalais untergekommen. Ob der Nähe zur Halle des Quecksilbers, an der die Prinzessin durch Magister Feyamun höchstselbst ausgewählte Lektionen Privatunterricht erhält, schien die Unterkunft ideal. IKH Yppolita, die ob der seelischen Aufgewühltheit aufgrund ihres Exils unter dauerndem Konzentrationsmangel litt, aber mochte nicht zufrieden sein: "Merkt Ihr nicht, wie es durch alle Ritzen zieht, Magister? Auch ist es mit all dem Personal doch zu aufgeregt hier. Wie will man sich da auf das Studium konzentrieren?"

Nach einigem Schriftwechsel mit dem kaiserlichen Palast zu Neu-Gareth konnte — wie es heißt durch die Witwe Paligan — Kontakt zu Herrn Lamertien hergestellt werden. Herr Lamertien, ein in den großbürgerlichen Kreisen der Gesellschaft beehrter Gast, stellte nunmehr sein Haus am ruhig gelegenen Seeufer, Festums bester Adresse, zur Verfügung.

"Schließlich war es einst die Exil-Residenz des Kaiser Bardo", erklärte der sich oft auf Reisen befindende Herr Lamertien seine großzügige Geste. Wie Magister Feyamun jetzt bestätigte, sind seit dem Umzug der Prinzessin tatsächlich erfreuliche Fortschritte in der Beherrschung ihrer magischen Künste zu verzeichnen.

Niklas Reinke