

Aventurischer Bote

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

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

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

Ansonsten gilt:

Wenn Orks mir an das Fenster klopfen,
tritt ein Oger gar die Tür mir ein,
ich werde Wachs mir in die Ohren stopfen,
denn ich les' den neuen Boten –
in Ruhe und allein!

2,50 EUR

103

Ausgabe
September/Oktober 2003
PHE/PER 1026 BF

Novadis vor Neetha

NEETHA. Der novadische Einfall in die Dröler Mark (AB 102) hatte deren brave Bewohner in Angst und Schrecken versetzt. Nachdem es zunächst so aussah, als ob die wilden Horden Wobran verschonen würden, loderte die Küstenstadt am 1. Hesinde blutrot vor dem versinkenden Praiosrund. Den unter Führung von Sultan Rastafan II. von Chababien vorpreschenden Kriegern war nichts entgegenzustellen. Doch sie suchten nichts, sie machten nicht Halt, um erobertes Land zu sichern, wie man es auf dem Kriegerseminar lehrt — der Weg schien ihr Ziel zu sein.

Vom Meer aber zogen sich die Krieger Rastullahs alsbald wieder zurück. Vielleicht befürchteten sie, dass auf der gut ausgebauten Küstenstraße jederzeit Gegenwehr heraneilen könnte. Ihr Zug ging nunmehr quer durch das Dreier Land nach Nordosten, Shilish entgegen.

Die kleinen Weiler und Siedlungen, die das Pech hatten, auf dem Weg der blutrünstigen Horden zu liegen, fielen nur allzu schnell unter den erbarmungslosen Khunchomerhieben der Beni Brachtar und Beni Arrat. Wer weder im kargen Hügelland noch im hohen Messergras Deckung fand, erlebte den nächsten Morgen nicht mehr.

30 Meilen von der Chababfurt vor Neetha entfernt kamen die Wüstenkrieger am 6. Hesinde erneut zum Stehen. Hinter sich gelassen hatten sie eine breite Schneise der Verwüstung: abgefackelte Weiler, niedergebrannte Felder, von den Flammen grausam entstellte Kadaver von Mensch und Tier.

In Shilish aber hieß Sultan Rastafan II. die Zelte aufschlagen. Rastafan gilt, wie wohl fast jeder Novadiführer, als ein treuer Diener Rastullahs. Die letzten beiden Jahrzehnte der Auseinandersetzung mit den Beni Arrat und des Kampfes gegen die Geschuppten in den südlichen Sümpfen sollen ihn, so heißt es, zu einem bemerkenswert abgebrühten und rücksichtslosen Kriegsfürsten gemacht haben: kaum ein Körperteil, das nicht die Narben einer glorreichen Schlacht aufweist, der Blick stier wie der einer Khoramsbestie, sein Wille eisern und

das Gemüt erfüllt von tiefem Misstrauen gegenüber jedweder anderen Person außer sich selbst. Sein schallendes Lachen, das nur allzu häufig ertönt, zeugt wie das ganze Äußere von einer unerschütterlichen Selbstsicherheit — das Lachen eines Menschen, der zu siegen gewohnt ist.

Wenn Sultan Rastafan nun ein Feldlager aufschlagen ließ, unter den blutroten Bannern der ihm folgenden Sippen, dann war dies eine klare Botschaft für das Horasreich, sich zu wappnen. Während seine Mannen in meditativem



Sultan Rastafan II. von Chababien

Gebet und Schattenkampf Kraft vor dem weiteren Zug nach Westen schöpften, ließ man der Weißen Wacht* durch einen gefangenen gesetzten Droler die Kunde zukommen, dass die Rache des ehrwürdigen Sultans Tugruk Pascha, dessen leiblicher Nachfahre Rastafan ist, in Bälde über sie kommen werde, dass sich die Horas — bei Rastullah, eine Frau! — im Süden ihres dekadenten Reiches nicht mehr sicher

*) die Stadt Neetha

sein könne. "Der Eine", so die Worte Sultan Rastafans, "erhebt sich über die Welt, und alle, die ihm nicht folgen, wird er vom Antlitz Derrers tilgen. Wir aber sind sein Werkzeug!"

In Eskenderun aber wagte er keinen Übergriff auf das nördliche Ufer des Flusses, denn hier führen Damm und Brücke rings um die alte Feste, sodass man bei einem solchen Schritt hohe Verluste erlitten hätte, ohne Neetha auch nur eine Meile nähergekommen zu sein.

In Neetha hatte man diese Botschaft verstanden — nun würde sich zeigen, ob die Wacht Bestarid hatte. Prinz Timor Horathio von Vinsalt, der Erzherzog von Chababien und Ordensmarschall des Horaskaiserlichen Hausordens vom Heiligen Blut, wusste, dass dies die Stunde seiner Bewährung war. fetzt würde er sich vor der Kaiserin, seiner Mutter, als Herr von Neetha beweisen und zugleich seiner ungeliebten Schwester Aldare eine Kostprobe seiner Hausmacht bieten können*. Darum ver-

In dieser Ausgabe

Novadis vor Neetha	Seite 1 - 3
Reichsregentin Emer verlegt Reichskongress	Seite 3
Omlad vor dem Fall?	Seite 5
Urvepass zurückerobert!	Seite 7
Ruhe in Perricum	Seite 10
Wagenschlacht bei Balibo	Seite 19
Bauernaufstände in Bredenhag	Seite 21
Sieg über die Orken!	Seite 24
Adelsmarschallswahl im Bornland	Seite 26

zichtete er darauf, militärische Verstärkung aus Vinsalt kommen zu lassen — eine tollkühne, selbstherrliche Entscheidung, die er vor den Bürgern von Neetha in einer flammenden patriotischen Rede verteidigte: "Schaut nicht nach Vinsalt, schaut auf euch — das Herz der Wackeren schlägt hier im Süden!"

Niemand weiß, warum der Sultan so lange mit seinem Angriff wartete, doch es verstrich fast eine bange Woche, bevor er das Lager im fast gänzlich niedergebrannten Shilish aufheben ließ und den Chabab entlang zur Furt vor Neetha zog.

Dies aber war nun ein Bild, das so schnell kein Schlachtenscribe vergessen wird: Auf der einen Seite die stolze Weiße Wacht, die auf ihren herrschaftlichen Zinnen die Fahnen des Horasreiches, des Erzherzogs sowie der Ardariten gehisst hatte. Auf den Mauern warteten unruhig die Schützen der Seekrieger, firnwärts der Furt in militärischer Habachtstellung drei Banner K.u.K. Vinsalter Pikeniere, vier Kompanien Erzherzoglich Chababische Pikeniere und eine Schwadron Oberfelder Leichte Reiterei aufprächtigten weißen Rössern und mit funkeln den Schwertern im Gehänge. Vor dem Rondra-Tempel saß hoch auf seinem edlen Rappen der Prinz Timor in einem blank polierten Kusliker Lamellar, die Truppen mit bedächtiger Geste zur Ruhe gemahnend. Neben ihm warteten voll Ungeduld Colonello Silvolio di Sanceria und der gefürchtete Rechtswahrer Zamperi, die bereits mehrfach gegen Rastafan angetreten waren".

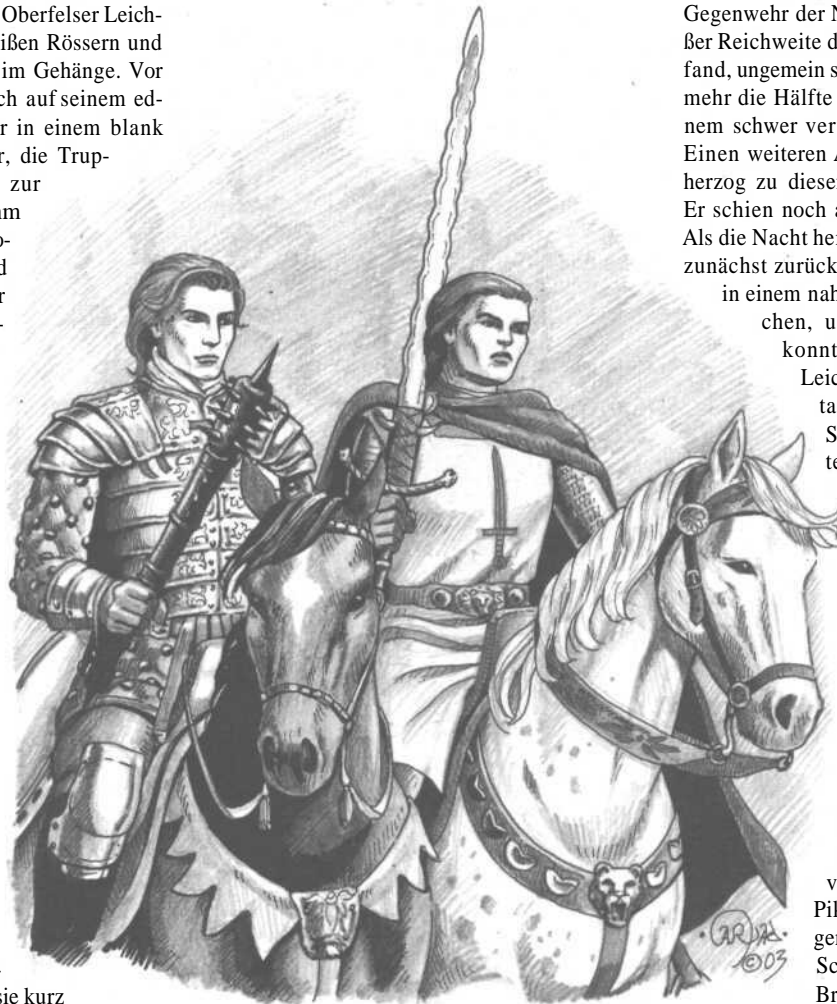
Auf der anderen Seite erreichten annähernd 500 Novadistreiber in farbenfrohen, von den Kämpfen der vergangenen Wochen beschmutzten Trachten auf ihren hitzigen Pferden die im Winter unpassierbare Furt. In Blut getränkte, übermannshohe Fahnen flatterten knatternd im Belemten, Kriegsgeschrei wogte über mehrere hundert Schritt auf die entgegengesetzte Seite des Flusses. Wilde Fantasias führten die Wüstenkrieger auf ihren Hengsten auf, um Neetha und dem ganzen Horasreich ihre Überlegenheit im Reiterkampf zu demonstrieren. Auf ein Zeichen des Sultans hin hielten sie kurz vor dem Strom mit der inzwischen fertig gestellten Thalionmel-Brücke inne. Da löste sich eines der blutroten Banner der Beni Brachtar, stieg im Wind hoch hinauf, um jenseits der Furt neben dem Kommandanten der horasischen Truppen niederzugehen.

Als wenn dies das Signal gewesen wäre, sirrten Hunderte von Brandpfeilen auf die Stadt her-

nieder, die im Süden von keiner Wehrmauer geschützt wurde. Bald loderten entlang des Chabab zahlreiche Brände auf, die horasischen Truppen jedoch rührten sich nicht, sondern behielten streng ihre Formation bei. Offensichtlich waren die Häuser im Süden der Stadt ge-



räumt, Brandschneisen gelegt sowie Löschzüge in den Gassen organisiert worden. Neetha war gewappnet — und nur über die Brücke, die den Namen der Heiligen führte, könnten die Novadis in die Stadt vordringen.



Als diese sich ihr näherten, gab Prinz Timor mit seinem schwarz schimmernden Streitkolben das Signal für die Schützen. Gleichzeitig feuerten die Seekrieger Salven Hylailer Feuers von den Zinnen der Stadt. Die Armbrustschützen der Bürgerwehr traten zwischen den brennenden Häusern vor, um ihrerseits den Novadis, die viel zu nahe herangekommen waren, eine Wolke aus Bolzen ent-

gegenzuschicken. Erstes Blut färbte den Chabab, und es war ausschließlich das der Wüstenöhne.

Sultan Rastafan II. hieß seine Kämpfer weiter voranpreschen, auf die Brücke zu, doch zu viele fielen unter dem Beschuss der Horasier. Unruhe machte sich unter den wütenden Kriegern breit, Pferde bäumten sich in wilder Panik auf, und die Streitmacht brach in zwei Teile auseinander. Yussufben Gaftar, der Sultan der Beni Arrat, der bislang kaum in Erscheinung getreten war und sich und seine Männer überraschend unter die Führung des Rastafan gestellt hatte, schien seine Leute zurückzurufen, um die Beni Brachtar im horasischen Geschützhagel untergehen zu lassen. Doch schon hatte Rastafan den Verrat bemerkt und rief seine Männer gleichfalls zurück.

Jetzt aber befahl der Prinz den Ausfall. Zögerlich überquerte die Reiterei unter Führung von Dom Silvolio die Brücke — jenseits des Chabab hatte man gegen die Wüstenkrieger allzu viele Niederlagen erlitten. Tatsächlich fiel die Gegenwehr der Novadis, sobald man sich außer Reichweite der horasischen Geschütze befand, ungemein stark und brutal aus, und kaum mehr die Hälfte des Banners kehrte unter einem schwer verwundeten Colonello zurück. Einen weiteren Ausfall aber mochte der Erzherzog zu diesem Zeitpunkt nicht befehlen. Er schien noch auf irgendetwas zu warten.

Als die Nacht hereinbrach, waren die Novadis zunächst zurückgedrängt. Sie verbargen sich in einem nahe gelegenen Korkeichenwäldchen, und die horasischen Späher konnten lediglich den kopflosen Leichnam des verräterischen Sultans der Beni Arrat auf seinem Schimmel der Furt entgegenreiten sehen.

Mit der Dämmerung kam dichter Nebel auf. Müde war man im horasischen Heerlager geworden, klammer Tau hatte sich über das Land gelegt. Da durchstieß brachiales Kampfgeschrei die Morgenstille, doch zu spät kam es für die Soldaten: Im Schleier der Bodenwolken stießen die Beni Brachtar kraftvoll über die Brücke. Die aufgeschreckten Schützen feuerten blind Salven in den Nebel, während die Pikeniere unter den Anweisungen des Kommandanten einen Schutzkreis um den nördlichen Brückenkopf zogen. Nun floss

Blut auf beiden Seiten, und Entsetzen legte sich auf die Züge der Horasier ob der nicht einmal korgefällig zu nennenden Kampfeswut der Novadis.

Eine halbe Stunde wütete dieser Kampf, und die Truppen des Erzherzogs begannen, wenn auch nur langsam, zurückzuweichen. Nun aber öffnete sich eine Schneise in dem Wall der Pikeniere und eine Reiterin im Ardaritengewand ritt auf weißer Stute an die Seite des Prinzen,

*) Zum Zerwürfnis der Geschwister siehe AB 99.

**) Siehe das Abenteuer Unter dem Adlerbanner.

Reichsregentin Emer verlegt Reichskongress

„Zeichen der Einigkeit setzen
wider die Bedrohungen für das Reich!“

das Schwert in ihren Händen hoch erhoben: "Sehet her, Soldaten des Adlerthrones, Streiter der Göttin, Kämpfen Neethas!"

Es war die Stimme der Prinzessin Salkya Firdayon. Als ob die Zeit angehalten worden wäre, verstummte das chaotische Kampfgetöse zu einem blassen Hintergrundgeräusch. Und es war keiner unter all den horasischen Kämpfern, der die Klinge der Heiligen Thalionmel nicht erkannte hätte. Dies war keine gnädige Hilfe Vinsalts, sondern der Segen der Alveranischen Leuin selbst.

"Zurückgekommen an den Ort der Entscheidung ist das Schwert der Heiligen", fuhr die Prinzessin fort. "Hinterlist sollte es in die Hände der Heiden treiben, doch dies misslang. Niemals zuvor ist die Weiße Wacht gefallen, nimmer wird es geschehen. Für die Göttin, für Rondra!"

Noch immer schien es den Zeugen dieser Stunde, als liefe die Zeit langsamer. Die altehrwürdige Waffe ließ sich von Prinzessin Salkya zum Angriff erheben, während neuer Mut die Reihnen der Horasier erfüllte. Hinter dem Schwert führten Bruder und Schwester gemeinsam die chababischen Truppen der Brücke entgegen, die in ihrer Angriffskraft gebrochenen, verwirren Novadis zurückdrängend. Die strahlende Klinge bahnte sich ihren Weg durch das Fleisch der Heiden, singend pries sie die Himmlische Kriegsherrin. Als sie erneut in der Mitte des Chabab-Stromes stand, da war Gleißeln in der Luft, der laue Beleman wich einem kalten Sturm, aus dem die machtvolle Stimme Mythraels des Walkürs höchstselbst die Feinde hinwegfegte, wie der Orkan die Wälder knickt. Blitze zuckten in der Luft und bebender Donnerhall ließ die Erde voll Ehrfurcht erzittern. Das Schwert durchschneid die Luft mit leuenhafter Kraft — niemand würde das Andenken Thalionmels schänden.

Als sich Nebel und Sturmgetöse legten, da schritt auch die Zeit wieder in gewohntem Maße.

Die überlebenden novadischen Reiter suchten ihr Heil in der Flucht. Die Weiße stand stolz und unbesiegt - gleichwohl es Rastafan gelungen war, dem Horasreich durch Brand und Verwüstung der Dröler Lande schmerzliche Wunden zuzufügen. Sicherer war die Lage an der südlichen Grenze des Lieblichen Feldes mit den geschilderten Ereignissen keinesfalls geworden, zumal sich die zerstobene Streitmacht des Sultans in kleine Reiterhorden aufgespalten hatte, welche die Mark wohl noch lange mit Raub und Plünderung heimsuchen werden.

Prinz Timor aber kniete nach dem Kampf beend in der Schar seiner Streiter, in der Gewissheit, dass weder Alverans Schwert und Schild noch seine Schwester Salkya ihn im Kampf verlassen hatten.

Niklas Reinke

Meisterinformationen zu diesem
Artikel finden Sie auf S. 16

GARETH. Aufregung herrscht dieser Tage in der Garether Reichskanzlei. Ohnehin stets geschäftig, seit Schatzkammer, Schatzkanzlei und Allgemeine Kanzlei vor Jahren in ein und dasselbe Gebäude verlegt wurden, kochen die Aktivitäten nunmehr über. Den Ausgang all dieser Hektik bildete die Staatsbesprechung mit den Reichserzämtern, die routinemäßig an jedem ersten Praiostag im Monat bei der Reichsregentin in der Neuen Residenz stattfindet. Das im Folgenden wiedergegebene Gespräch ist als *Meisterinformation* zu verstehen.

"Meine Herren", begrüßte Ihre Kaiserliche Hoheit Emer ni Bennain von Gareth ihre Berater knapp, "was liegt an?"

Ihr strenger Blick ließ nur zu deutlich erkennen, dass sie wenig gewillt war, schon wieder nur schlechte Nachrichten in Empfang zu nehmen. Reichserzmarschall Leomar vom Berg hüllte sich daraufhin zunächst ebenso in Schweigen wie der Reichsadmiraal Rudon von Mendena. Beide warteten mit erschöpfter Miene ab, was die beiden anderen Anwesenden zu berichten hatten: Reichserztruchsess Fingorn von Mersingen und Reichserzkanzler Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss, der Erbprinz der Nordmarken.

"Nun, das Wintergetreide war in der Mark, in Albernien, dem Kosch und Almada äußerst üppig. Wir sollten keine neuen Probleme bei der Versorgung unserer Truppen erhalten", begann also der Reichserztruchsess seinen Bericht. Er strich sich über den eleganten Schnurrbart, schaute kurz nachdenklich zu Boden und fügte nach einer wohl bedachten Pause mit Blick auf den Reichserzkanzler hinzu: "Nur Seine Hoheit Jast Gorsam vom Großen Fluss lässt vermelden, dass die nordmärkische Kornernte auch in diesem Jahr lediglich für die Versorgung der eigenen Bevölkerung ausreichen würde."

"Ist dem so?" Die schneidende Spitze der Reichsregentin war nicht zu überhören. Wieder einmal hatte es der Mersinger verstanden, der Reichserzkanzler in Zugzwang zu bringen.

Dieser räusperte sich und sprach: "Nun, Regentin, wenn die Schreiber meines werten Vaters dies verbrieft haben, so wird dem gewisslich so sein. Ich für meinen Teil kann nicht ohne Stolz vermelden, dass wir weitere Erfolge im Ausbau unserer Beziehungen mit Vinsalt und Festum vermelden konnten. Auch Khunchoom und Thorwal sind dem Reiche Rauls besser gesonnen als jemals zuvor seit Aufnahme meiner Tätigkeiten für den Garether Thron."

"Das hören Wir mit großer Freude, Prinz", honorierte die Regentin die vernommenen Worte schmunzelnd. Wenn er ihr auch insgeheim zu sehr auf die Privilegierung seiner nordmärkischen Erblande bedacht schien, so war

Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss doch einer der besten Diplomaten, die das Reich vorzuweisen hatte, und eine nicht zu unterschätzende Stütze ihrer bisherigen Regenschaft. "Aber wie steht es mit dem Kalifen? Wie Uns zu Ohren kam, hat er seinen Botschafter aus Gareth abgezogen?"

"Nun, das gehört wohl eher auf die almadanische Karte, Regentin", gab der Prinz das unangenehme Thema an den Reichserzmarschall weiter. "Exzellenz — Eure Landsleute scheinen zu wenig Steuern zu bezahlen. Sind sie denn immer noch nicht zur Vernunft gekommen?"

"Schön gesprochen, Prinz", kommentierte Leomar Almaderich vom Berg die verbale Attacke seines Vorredners süffisant, ohne diesen eines Blickes zu würdigen. "Wir alle hier wissen, wie wenig enthusiastisch die Nordmärker den Kampf gegen die Feinde des Reiches betreiben. Aber ich gestehe Euch ein: Nein, zur Räson gelangten die Almadaner immer noch nicht. Die dritte Front im Süden wurde von ihnen nicht geschlossen, Omlad bleibt besetzt. Was aber erwartet Ihr? Wenn sich das Reich weiterhin als zu schwach erweist, mehr als die Grenze im Osten zu halten oder mühsam Richtung Perlenmeer zu drängen, dann wird man sich in den Provinzen verstärkt um die eigenen Belange kümmern. Dann wird man eben - salopp gesprochen - Gareth Gareth sein lassen und erst einmal vor der eigenen Haustüre kehren müssen", fügte er mit entschuldigendem Blick auf die Reichsregentin hinzu.

"Die notgedrungen eigenständige Abwehr der Orks im Albernischen und Weidenschen ist ein weiteres mahnendes Zeichen", ergänzte der Reichsadmiraal seinen Kollegen.

"Das Aufbegehren im Volk wie unlängst in der Grafschaft Perricum oder bei dem Massaker von Mühlingen im vorhergegangenen Götterlauf, nun wohl auch im Albernischen, lassen tatsächlich erkennen, dass das Reich in Partikularinteressen zu zerfallen droht", sprach der Mersinger aus, was der Nordmärker gleichfalls dachte.

"Die Probleme des Nachbarn sind heute vielen Landesherren, Grafen und Baronen bereits zu fern, denn die eigenen wiegen selbst schwer. Zu lange währt zudem bereits der

Kampf im Osten, und auch die ewige Abwehr gegen die Schwarzpelze ermüdet das politische Gemüt." Noch immer blickte der Reichserzmarschall starr auf die Schlachtengemälde vergangener Zeiten, die die Wände des Salons zierte, im Geiste wohl ebenfalls bei seinen Truppen am Arvepass und im Tobrischen.

"Dann werden Wir das ändern!"

Überrascht blickten die Herren auf, als die Reichsregentin dies kurz entschlossen verkündete hatte. Statt jedoch ihre unausgesprochenen Fragen zu beantworten, schien sich Ihre Kaiserliche Hoheit zunächst einem anderen Thema zuwenden zu wollen: "Wie weit sind die Vorkehrungen für den Reichskongress gediehen, Truchsess?"

"Nun, alles ist soweit bereit. Das Vieh ist bestellt, die Örtlichkeiten werden hergerichtet, die Festwiesen sind frisch ausgesät, die besten Häuser am Platz reserviert, Wein und Bier wurden in ganzen Wagenzügen geordert und die Köche stehen zur Arbeit bereit", berichtete der Angesprochene souverän.

"Besser ist das, Mersingen, immerhin bleiben

Euch nur noch fünf Wochen." - Der Ertruchsess dankte dem Prinzen seinen unerbetenen Einschub mit einem kaum merklichen Kopfnicken, wobei er die leicht ergrauten Augenbrauen unwillig zusammenzog und sich ein säuerliches Lächeln abrang. Natürlich würde es wie stets in den letzten Wochen zeitliche Engpässe geben, immerhin erwartete man in der Reichshauptstadt nicht weniger als 500 hohe Würdenträger samt Gefolge.

"Fünf Wochen ...", sprach die Reichsregentin mehr zu sich selbst als zu ihren Beratern, grübelte eine Weile und gelangte zu ihrem Entschluss: "Das wird reichen müssen. Truchsess, sendet Boten in alle Lehnslande und zu den befreundeten Gesandtschaften und lasst verkünden, dass Wir in Anbetracht der Bedrohungen für die gemeinsame Sicherheit die Lage vor Ort gemeinsam mit den Großen des Reiches erörtern wollen. Ein Jeder, sei er nun aus den Nordmarken, Albemia oder Almada, soll wieder spüren, was es bedeutet, Teil des Reiches Rauls des Großen zu sein — auch und gerade in der fortbestehenden Not. Nicht Zag-

haftigkeit und Kleinmut soll uns lenken, sondern Hesindes Weitsicht und rondragerechter Zorn. Wir wollen ein Zeichen setzen, dass wir frei sind von Angst, denn wir sind immer noch hier: trotz der Schwarzen Herrscher, trotz der Orken — und auch mit den Novadis werden wir uns erneut zu arrangieren verstehen. Hierzu wollen Wir, Emer ni Bennain von Gareth, den Ratschluss des Reichskongresses vernehmen. Doch nicht im wohl behüteten Gareth. Ruft den Kongress neu aus und ladet um nach ... Trallop."

"Meine Gebieterin, Trallop ist viel zu unsicher!", entfuhr es dem erschrockenen Reichserzkanzler.

"Meint Ihr das, Prinz? Der Ork scheint die Stadt gescheut zu haben, ist selbst vor Baliho gestrandet und befindet sich auf Weidener Boden auf dem Rückzug."

"Ich stimme Euch zu, meine Regentin." Der Reichserzmarschall war offenbar aus seinen fernen Gestaden in die Neue Residenz zurückgekehrt. "Trallop ist eine unbezwingbare Feste, in unmittelbarer Nähe zu den Orks und nah genug an den Schwarzen Landen, sodass man ihrer Bedrohung nur zu gut, aber doch mit sicherer Distanz, gegenwärtig wird. Außerdem ein zugiger Ort, der kaum zu Müßiggang und nichtiger Kurzweil verleitet..."

"Dennoch ist es ein kühner Plan!", wandte der Reichsadmiral offenkundig beeindruckt ein. "Äußerst kühn, ich beglückwünsche Euch hierzu — und Euch, Truchsess, da werdet Ihr einiges an Arbeit vor Euch haben ..."

Nichts, schier gar nichts konnte des Mersingers ständige gute Laune verderben. Aber hatte nicht auch das Militär über die Maßen zu tun? "... wie wir alle", ergänzte er darum seinen Vorredner ungerührt.

"Meine Herren, es geht Uns wahrlich um mehr als das Regieren nach abgesteckter Tagesordnung. Veranlasst also alles, was notwendig ist, damit der Kongress in der Bärenburg ausgerichtet werden kann. Prinz, Ihr werdet mich während meiner Abwesenheit in der garantiert äußerst sicheren Reichshauptstadt vertreten. Im Übrigen wird auch der Reichsgroßgeheimrat in Gareth verweilen - Wir sind Uns also sicher, dass es zu keinen Komplikationen kommen wird. Prinz?"

Der Reichserzkanzler war nicht eben beglückt von der Idee, nicht beim Reichskongress zugegen sein zu können. Zwar war er sich sicher, dass Burggraf Alarich Ruhmrath von Gareth zur Sighelmsmärk die Abwicklung der juristischen Eingaben an seiner statt durchaus adäquat bestellen würde. Doch er selbst hatte es stets verstanden, die Kongressräte auch für seine Hauspolitik einzuspannen. "Gewiss, Regentin ...", antwortete er dennoch nach kurzem Zögern.

"Dann ist dies also beschlossen. Das wäre alles, meine Herren", beendete Ihre Kaiserliche Hoheit Emer ni Bennain von Gareth die Sitzung.

Niklas Reinke

Wenige Tage nach der Staatsbesprechung überbrachten kaiserliche Boten folgende Nachricht jeder Lehnsfrau, jedem Lehnsmann der Raulskrone:

Höret, höret, höret!

Ihre Kaiserliche Hoheit, Reichsregentin Emer ni Bennain von Gareth, gibt hiermit kund und zu wissen, dass der Reichskongress des Jahres 33 Hal, welches ist das 1026^{ste} Jahr nach dem Falle Bosparans, nunmehr zusammen-treten soll an den Anfurten des Pandlaril, in der Feste des Bären zu Trallop.

Jüngste äußerste Anstrengungen an den nördlichen Grenzen des Reiches Rauls des Großen zur Zurückdrängung der Orkhorden sowie der fortbestehende Kampf gegen die östlichen Bedrohungen selbst kürten Trallop zum Ort des einigen Widerstandes aller aufrichten Lehnsmänner und -frauen der zwölfstrahligen Krone. Doch auch zu den Sicherheitsbelangen im Süden und Nordwesten des Reiches wird die Meinung der Großen gefragt sein.

So findet Euch also ein auf der hehren Feste des Reichshelden Waldemar vom 26. bis 30. Peraine, wo die Reichsregentin den Ratschluss der kaiserlichen Vasallen entgegennehmen will.

*) Der Reichskongress wird irdisch ausgespielt werden auf dem 9. Allaventurischen Konvent auf Burg Bilstein vom 31.10. bis 2.11.2003.

Omlad vor dem Fall?

GARETH/PUNIN/OMLAD. Die siegreiche Einnahme der vormaligen süd-almadanischen Capitale Omlad im Sommer des vergangenen Jahres (AB 97) war nicht nur ein Triumph für die Reconquistadores im südlichen Königreich, sondern auch Gegenstand zahlreicher militärstrategischer Dispute zu Gareth und Wehrheim. Jüngsten Berichten zufolge aber könnte der Vorhang zur Episode Omlad schon in Kürze wieder fallen, denn das Emirat Amhallassih hat eine große Streitmacht aufgestellt, Omlad zurück ins 'Große Zelt' zu führen.

Der militärisch oder finanziell involvierte Teil der almadanischen Magnatenschaft sah sich stets im uneingeschränkten Recht, als er mit der Eroberung Omlads dem Königreich Land wieder zurückgeführt hatte, das diesem in den Jahren 72 bis 67 vor Hal verlustig gegangen war. Reichserzmarschall Leomar Almaderich Sigiswild vom Berg hingegen, selbst Almadaner, ist auch heute noch enttäuscht darüber, dass man an des Reiches Grenzen eine weitere Front unbedacht eröffnet hatte. Doch die Königin schwieg bislang, und auch Reichsregentin Emer lenkte auf den Ratschlag ihres vertrauten Fasarer Hofastrologen hin nicht ein, denn letzterer hatte in den Geschehnissen am Yaquir— fernab aller Kampflinien im Osten und Norden - eine entscheidende Wendemarke für die Geschichte des Reiches erkannt. So aber war und ist es noch immer eine schwere, unabsehbare Prüfung für jeden, wie er sich in der angespannten Situation am Yaquir zu verhalten habe. Für einen aufrechten Almadani aber kann es in letzter Konsequenz nur eine Antwort geben: Reconquista!

Die Wirklichkeit aber ist zunächst eine andere: Zum einen hatte sich in den Monden nach der Schlacht um Omlad erwiesen, dass die adligen Anführer der Reconquistadores nach ihrem ersten Triumph allzu bald wieder das Interesse an der Sache Süd-Almada verloren und sie sich auf ihre eigenen Latifundien zurückzogen. Zum anderen hatte sich gezeigt, dass die Eroberung Omlads das Maximum dessen war, was man von den almadanischen Kriegsleuten erwarten durfte. Die von den Magnaten weitestgehend allein gelassenen, aus allen Teilen Almadas und anderen Provinzen des Neuen Reiches hierher gezogenen Glückssritter vermögen kaum mehr, als mühsam die Stellung zu halten. Unterstützung für den eilig eingesetzten Stadthauptmann Dom Gerdin von Derp aber blieb weitestgehend aus.¹

Lediglich einige wenige Magnaten - nicht mal zehn an der Zahl und allesamt von traditionalistischer Ausrichtung - sind nach der Befreiung der Stadt mit Gefolge und Söldnern vor Ort geblieben. Unter ihnen befinden sich namhafte Größen wie der neue Ratsmeister

von Punin, Dom Gonzalo di Madjani, der Banus der Mark Südpforte, Dom Stordan v. Culming, sowie etliche Rondrianer vom Orden des Heiligen Zorns.

Auf die Eroberung ihres großen Sklavenmarktes hatten die Novadis zunächst mit einer Phase der Ratlosigkeit reagiert. Dann jedoch fass-

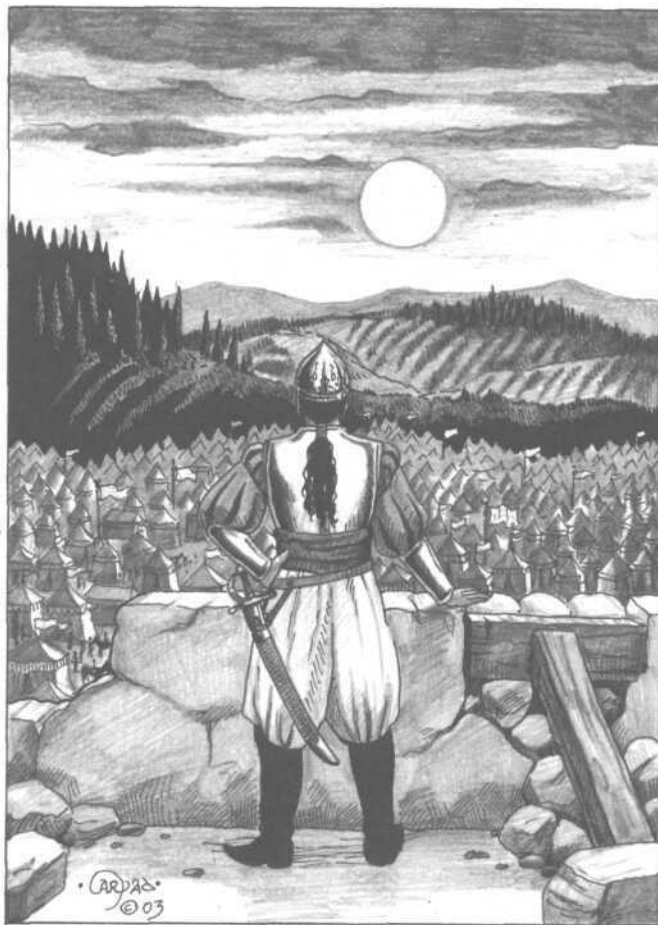
auch gegenüber dem eigenen Emir in Amhallah. Nach seinem Pilgerzug in die Oase Keft, bei dem es zu denkwürdigen spirituellen Erfahrungen gekommen sein soll³ hat der Löwe von Ferchaba⁴ nun sein Lager in der Ruine der alten Kaiserpfalz Al'Keshira aufgeschlagen. Von dort aus entsendet er täglich Reiter in die übrigen Zeltlager, die sich wie ein weiter Ring um die halb zerstörte Stadt ziehen.

Von den notdürftig ausgebesserten Stadtmauern Omlads sieht man des Nächstens Hunderte von Fackeln in den Lagern flackern. Man erkennt schemenhaft, wie in den umliegenden Zedernhainen Holz geschlagen wird, und es klingt das monotone Dröhnen von Dablas, Gongs und Gangas herüber — im Schutz der Nacht scheinen die Wüstensöhne ihren Gegenangriff vorzubereiten. Derweil zermürbt man die omladische Wehr mit Brandsalven, die unverhofft in tiefer Nacht und aus wechselnden Richtungen einschlagen.

Ein Gegenangriff aber — der bei den jetzt beobachteten Aktivitäten, nur siegreich ausfallen kann, so Almada nicht schleunigst aufrüstet — muss unweigerlich bittere Konsequenzen für so manchen selbst ernannten Feldherrn in der almadanischen Magnatenschaft haben: Der 'Zwölferkampf'¹ vom 1. Tag des Namenlosen 31 Hal, dem 3. Rastullahellah 265 Rastullah nach novadischer Zeitrechnung, wäre noch im Nachhinein verloren gegangen — denn während der Emir sein jüngst eröffnetes Bethaus in Brig-

Lo errichten konnte⁵, würde die almadanische Trophäe dieses denkwürdigen Stellvertreterkampfes, nämlich Omlad, an das Emirat zurückfallen.

Gerade auf dem anstehenden Reichskongress dürfte ein mancher almadanische Magnat einen schweren Stand haben, sollte sich letzten Endes erweisen, dass die kriegerische Auseinandersetzung nicht nur ohne Einvernehmen mit der Reichsführung, sondern zudem auch noch erfolglos vom Zaun gebrochen worden war. Man darf also mit Spannung den lange erwarteten Reaktionen Gareths entgegenblicken.



Lo die Beys von Ferchaba und Shinadra nach einem Rat mit dem Emir den Beschluss, die Stadt Omlad engmaschig, in einem auf fünf Meilen zusammengeschrumpften Radius, zu belagern.² Während von Seiten des Königreichs Almada bislang also noch immer kein ordentlicher Wehrvogt eingesetzt worden war, organisiert sich die novadische Gegenwehr. Bey Keshmal al'Harim ben Beruddin von Ferchaba scheint alles Menschenmögliche in Bewegung gesetzt zu haben, um diese Demonstration der Stärke in Bälde durchführen zu können — eine Demonstration der Stärke nicht nur gegenüber den Almadanis, sondern

¹ Vgl. AB 98 u. Erben des Zorns, S. 29f.

² Vgl. Yaquirblick 21 u. 22, herunterladbar unter: www.yaquirblick.de, dort auch eine ausführlichere Beschreibung Omlads samt Plan und ein Reconquista-Abenteuer in Omlad.

³ Vgl. Erben des Zorns, S. 58, sowie Artikel in dieser Ausgabe des AB

⁴ Siehe AB 94

⁵ Siehe AB 102



Geneigte Leserin, geneigter Leser des Aventurischen Boten

Die folgende Geschichte wurde uns von der Redaktion der Postille Yaquurblick kolportiert, die sich, wie auch wir selbst, die Redaktion des Aventurischen Boten, vom Inhalt der Geschichte ausdrücklich distanziert. Nach reiflicher Erwägung des Für und Wider haben wir uns entschlossen, den Bericht trotz seines vom Irrglauben gezeichneten Inhaltes der Leserschaft zu offerieren: Man muss den Feind kennen, um ihn zu bekämpfen, lautet eine alte Söldnerweisheit. In diesem Sinne empfehlen wir dem moralisch gefestigten Leser durchaus, sich die folgenden Zeilen zu Gemüte zuführen. Wer jedoch die erbauliche Lektüre unserer Gazette fortsetzen möchte, ohne sich das Zerrbild des Irrglaubens vor Augen zu führen, möge den Beitrag ignorieren. Es sei ihm versichert, dass ihm durch diese weise und göttergefällige Entscheidung keine politisch wichtigen Informationen vorenthalten bleiben.

Die Redaktion des Aventurischen Boten

Im novadischen Lager erzählt man sich folgende Geschichte:

»Und siehe: Da fielen die Ungläubigen ein in der Stadt und raubten den Männern das Leben, den Töchtern die Ehre und vertrieben die Banu Novad aus ihren Häusern und plünderten ihre Geschäfte. Und als das Blut der Erschlagenen noch warm war und ihre Schreie noch widerhallten von den Mauern der gefallenen Stadt, da zogen die Mörder singend durch die Straßen, und ein *alim kuf** pries ihre Schandtaten und verbreitete Worte der Sünde, wo vormals die weisen Mawdliyat zu den Rechtgläubigen sprachen.

Groß ist das Unrecht, das die Zopfträger an den Beni Novad begangen haben, doch größer ist der achtbare Emir al-Tergauī, möge Rastullah ihn segnen, und er ließ die Beyim zu sich rufen, um Rat zu halten, und erklärte den Krieg gegen die Eindringlinge zur Verteidigung Amhallahs gegen die Hände der Gierigen und die Lügen ihrer *alimya*. Qm'lad, das gefallen ist, wird zurückkehren ins *dar al-rastullah*, das Reich des All-Einen.

So nannten die edlen Beyim ihre besten Kämpfer, und sie folgten ihnen nach Al'Keshir, in die verborgenen Ruinen, und groß war ihre Zahl, und siehe: Sie hatten bei sich Schützen mit den Augen eines Falken, Reiter mit Pferden, so schnell wie der Khômwind, Krieger, so stark und gewandt wie Löwen. Doch auch ein Rufer der Macht Rastullahs fand sich im Gefolge der

Beyim und aus Khunchom der el-Merhab², Freund und Bruder des Goldenen Löwen, auch wenn er wohl Heschinja folgt, der fünften Frau des All-Einen, und nicht dem Gepriesenen selbst.

Der Emir jedoch hieß die tapferen Krieger zu warten, bis *schichem*³ ben Ha Qawas in Al'Keshir einträte, um geeint gegen den ungläubigen Feind zu ziehen und Blut mit Blut zu vergelten. Der Goldene Löwe von Fercaba aber zürnte. Denn war er es nicht, der dem Emir die besten Krieger stellte, der gerissen war und listenreich und tapfer im Krieg wie nur ein Mann seines Namens? Sollte er dem ben Ha Qawas sich unterstellen wie ein gemeiner *askari*⁴?

Der weise Mawdli Hasrun ben Chadifar riet dem Löwen, dieses Mal dem Wort des Emirs zu folgen, die Zeit aber bis zum Eintreffen des *schichem* zu nutzen, um seine Größe unter Beweis zu stellen. So ließ der Goldene die Sklaven arbeiten bei Tage und zur Nacht, um Gräben und Wälle um Qm'lad zu errichten, und er fing die Späher der Zopfträger, und als sie krochen im Staube und erzitterten vor Furcht, da hieß er sie auf Rat des Mawdlis abzulassen von ihrem Irrglauben und zu folgen Rastullah, gepriesen seien seine Namen, um zur Ehre des All-Einen für die Gerechten zu streiten. Und siehe: Groß war die Macht des Löwen und größer die Weisheit des erhabenen Rastullah, und zweie der Ungläubigen weinten, da sie die Weisheit des Herren erkannten, lobten den All-Einen und legten an die Kleider der Rechtgläubigen, wie es Rastullah gefällt, und sie folgten den Beyim, ihnen zu dienen.

Groß aber war der Löwe gegen jene, die ihm nicht Achtung zeigten und nicht abließen von ihrem Sündenleben, denn er erschlug sie nicht, wie sie es verdienten. Er band sie und überließ sie der Sonne, auf dass Rastullah selbst sie richte, und wenn sie nach einem Gottesnamen noch lebten, so ließ er sie frei, denn der All-Eine hatte ihnen vergeben.

Doch noch immer hieß der Emir die Beyim warten auf ben Ha Qawas, dieser aber war noch fern, und den Kämpfern des Löwen wurde das Warten lang. So lud der Al'Samandal — den sie auch nennen *el-ghulshach*, da man sagt, er könne die Gestalt eines Khômgeiers annehmen — Tänzer und Sharisadim, die Askarim zu unterhalten, und auch einen Haimamud, ihnen von der Gerechtigkeit des All-Einen und der Schönheit seiner neun Frauen zu erzählen.

Die Tänzer vollführten den *haidamal*⁵ und machten den Kriegern Mut und stärkten ihren Glauben, die Sharisadim aber tanzten und machten Späße und ließen die Männer lachen und den Tod ihrer Brüder im gefallenen Qm'lad vergessen. Eine aber war unter den Sharisadim, die scherzte nicht und die lachte nicht, so sie auch war von ausgesuchter Höflichkeit und Ehrerbietung für die edlen Beyim. Sie tanzte, und ihr Tanz war Musik in den Augen der Krieger und ihr Körper war Anmut und Schönheit, trug sie auch den Schleier, dunkel wie die

Nacht, doch mit Gold bestickt, das glänzte wie die Sterne am Zelt des Himmels. Und da sie tanzte, verstummten die Krieger, und da sie schwieg, sprach sie der Löwe an und fragte nach ihrem Namen. Sie aber schwieg weiterhin und bat mit Gesten einen jungen Knaben, heranzutreten, und die Beyim gestatteten es. So leise sprach sie mit dem Knaben, dass kein Mann ihre Worte vernahm, der Knabe aber sagte, ihr Name sei *asrael ay Rastullah*⁶, und der All-Eine gestatte es ihr nicht, dass sie spreche mit einem Manne, seit ein Ungläubiger ihren Vater und ihren Bruder erschlagen und ihre Mutter gemordet habe, denn er sei ihr im Traume erschienen und habe ihr geboten, zu keinem Manne zu sprechen, außer zu jenem, der den Tod ihres Blutes räche. Demut war ihre Haltung und ihr Blick erweichte das Herz des stolzesten Kämpfers, und die Männer schworen ihr, keinen Ungläubigen am Leben zu lassen, es mochte der unter ihnen sein, der sie hatte verstummen lassen. Die Beyim aber wiesen ihr einen Ehrenplatz in einem Zelt in ihrer Nähe, auf dass kein Mann ihr nahe und kein Leid ihren Kummer verstärke.

So wurde es Nacht am dritten Tage, die da dauerten die Feste der Beyim zur Erheiterung ihrer Kämpfer, und der Schlaf lag über der Verborgenen, die Stille nur gestört vom Zirpen der Grillen und Singen der Nachtigall. Dann aber riss der Schrei eines Sklaven die Männer aus ihrem Schlummer: Der Löwe fand sich mit einem Dolch in edler Brust, und sein Herz war Blut und sein Blick spähte Rastullah, den Ewigen, und wäre sein Freund nicht gewesen, der el-Merhab, er wäre ruhmlos aus der Welt geschieden.

Man schickte die Kämpfer aus, das Lager zu durchkämmen, und keinem Mann und keinem Tier war's gestattet, die Ruinen zu verlassen, und wer's versuchte, wurde gerichtet von den Kriegern des Löwen. Und als man den Schuldigen suchte, da kam man auch zum Zelt der stummen Sharisad, und es war leer, als wäre sie vergangen wie Staub im Wind: Man konnte sie nicht finden, wo man auch nach ihr suchte.

Und man hieß sie Mörderin und Heuchlerin und Späherin der Ungläubigen, die Krieger Rastullahs zu schwächen. Und manch Askari des Löwen fragte, ob nicht der *schichem*, der Feind war des Bays von Fercaba, die Sharisad geschickt hatte, sich seines Rivalen zu entledigen und Ruhm zu ernten in der Schlacht gegen die Zopfträger. Einige der Mawdliyat aber sagten, die Tänzerin habe zu Recht den Namen getragen, den sie nannte, *asrael ay-Rastullah*, und Gott strafe den Löwen, dass er verkehre mit ungläubigen Zauberern und dass er Feste feiere an Tagen, die nicht dazu bestimmt.

Nach Tagen erst ließ man uns ziehen aus Al'Keshir, und die Saat des Zweifels war gesät unter den Kriegern, und die Weisen beten, der ben Ha Qawas möge rasch erscheinen, den Streit zu schlichten, das Heer zu einen und anzuführen wider die Ungläubigen.

Rastullah erleuchte mich, denn mein Geist ist ohne Rat und Antwort.«

Kathrin Lieb, Niklas Reinke

¹ novadisch: in etwa: 'Gelehrter des Unglaubens' (gemeint ist ein Diener des Herrn PRAios - heilig!)

² tulamidisch: 'der Willkommene' (höfliche Anrede und Ehrbezeichnung für einen studierten Magus)

³ ur-tulamidisch: 'der Bezwiner' (Heerführer) (gemeint ist der Reichverräter Khorim Uchakbar ben Dscherid Ha Qawas)

⁴ tulamidisch: 'Soldat'

⁵ tulamidisch: 'Schattenkampf'

⁶ novadisch: 'die Rache Gottes' (Rastullahs Rache)

Arvepass zurückerober!

DARPATIEN. Wie der Leser bereits in den vorangehenden Boten lesen konnte, sah sich Darpatien, und damit auch das Kaiserreich, einer erheblichen Bedrohung ausgesetzt, fiel doch der Arvepass, vormalige Bastion wider die Heere des Schwarzen Drachens, in eben dessen Krallen (der Bote berichtete). Als Reaktion auf diese Gefahr sammelten sich im ganzen Königreich Truppen, welche im Phex-Mond Richtung Arvepass aufbrachen, um diesen wieder zurückzuerobern.

Wegen der natürlichen Gefahren des zukünftigen Schlachtfeldes (und als Reaktion auf die Nachrichten über unsichere Wetterverhältnisse auf dem Pass) warteten die Heerführer erst das Fortschreiten der Schneeschmelze ab, ehe man die Truppen ins Gebirge vorstoßen ließ. Überraschend hatte man vernommen, dass der Bannstrahl-Orden, unter dem Kommando seines Hochmeisters Ucurian Jago, nicht etwa gegen die Orkenbrut zog (der Bote berichtete), sondern sich ebenfalls auf dem Weg Richtung Heerlager befand, um sich mit dem verbündeten Heer zu vereinigen und gemeinsam den Arvepass zu befreien. So wehten Anfang des Phex-Mondes im Winde über dem Heerlager zu Bergthann, am Fuße der Trollzacken, die Banner von regulären darpatischen Regimentern, von Landwehren und Söldnern der verschiedenen Barone, vom Bannstrahl-Orden, dem Orden des Heiligen Zorns der Göttin Rondra, dem Orden der Hohen Wacht, sowie die Banner weiterer Rondrianer und der übrig gebliebenen Streiter aus dem fernen Königreich Albernia, welche gewillt waren oder die Order hatten, den Makel, mit welchem die Desertation einzelner Verräter* die albernischen Truppen befleckt hatte, zu tilgen.

Nebachoten am Pass

Noch während die hohen Offiziere auf Burg Perlenblick darüber berieten, wie die 'Operation Herofan' (zu Ehren des Greifen, der in Praios' Namen den Arvepass bewacht hatte und vor Kurzem verschwunden war) trotz des schmerzlichen Verlustes der kampferprobten und erfahrenen albernischen Streiter von Erfolg gekrönt werden konnte, sprach sich die Neuigkeit im Heerlager herum: Der Baron von Brendiltal hatte Garetier und Nebachoten um sich geschart, um sich dem Heer anzuschließen. Waren die Perricumer in jüngster Vergangenheit untereinander noch arg zerstritten gewesen (der Bote berichtete), standen sie doch einig zusammen, wenn es um einen solchen Feind ging.

Gestärkt durch diese unverhoffte Unterstützung und einen großen Feldgöttinendienst schöpfte der einfache Soldat wieder neuen Mut. Der Veteran vieler Schlachten blieb aber weiterhin skeptisch, wusste er doch, dass man in den Trollzacker Höhen gegen den untoten Heerwurm kämpfen würde — ein unerbittlicher Gegner! Wenn sich dann noch die Gerüchte bewahrheiten sollten, dass der Schwarze Drache von Wärunk selbst Heerführer auf dem Pass sei ...

Schrecken aus luftigen Höhen

Als ob der Aufstieg auf der schmalen Passstraße für den Heerbann nicht schon genügend mühselig und gefährlich war, zeigte der Feind schon sehr früh, dass er den Pass für sich beanspruchte.

Der kalte Wind trug verlockende Stimmen an die Ohren der Verbündeten, die den Schwachen und Zaghaften um den Verstand brachten und ihn auf seine Kameraden eindreschen



ließen. Und wo auch immer einer zu Boden ging, platzte ihm die Haut auf und die Augen quollen aus den Höhlen, verdrehten sich, bis nur noch das Weiße darin zu erkennen war. Knochen, die gebrochen waren, rieben mit schabenden Geräusch aneinander, als die Körper sich zu ihrem neuen, unheiligen Leben erhoben.

Der Ursprung all dieses Schreckens war schnell gefunden: zerfetzte Körper und von Maden zerfressene Gesichter, mit milchig stierendem Blick oder gar leeren Augenhöhlen — untote Harpyien verbreiteten ihren Verwesungsgeruch über den Köpfen der Soldaten und ließen ihre Unheil bringenden Geschosse mitten in die Reihen des Heeres fallen. Tapfere Soldaten wurden in den Wahnsinn getrieben, andere versanken im Felsboden, als dieser plötzlich unter ihren Füßen nachgab. Klauen und Tentakel griffen nach den Umstehenden, wo immer die tönernen Kugeln am Boden zerplatzten. Schreiende Fratzen, den Niederhöhlen selbst entsprungen, versperrten dem Heer den Weg.

Allein das Eingreifen des Bannstrahls und der Rondrianer verhinderte, dass die Panik das ganze Heer ergriff. Doch auch den Streitern der Zwölfe gelang es nicht, die Harpyienhor-

de in die Flucht zu schlagen, die dem Heer während des ganzen restlichen Aufstiegs schwer zusetzte.

Von den Gedankengänge eines Drachens

Die zahlreichen Späher kamen mit immer neuen Meldungen zurück, über die feindliche Truppenstärke und deren Position, aber auch mit der wichtigen Kunde, dass sowohl die Arveburg als auch Burg Leuenfels noch in den Händen der Verteidiger waren.

Angespornt durch diese Nachricht vergaß man für einen Augenblick lang den allgegenwärtigen Schrecken der Harpyien. Zuversicht hielt Einzug in den Reihen der Verbündeten, die fester denn je gewillt waren, angesichts dieses Schreckens gemeinsam an einem Strang zu ziehen.

Unter der Heeresführung indes erregten die Berichte eines einzelnen Spähers Aufsehen, den manche hinter vorgehaltener Hand einen 'Schatten'** nannten. Den Kopf einer hochrangigen Warunker Nekromantin im Gepäck, hatte der Mann verkündet, dass der Verweser von Warunk einige seiner mächtigsten Nekromanten losgeschickt hätte, um nach einem lebensverlängernden und wiederbelebenden Artefakt zu suchen, das in der Gegend um Perricum vermutet wurde ...

Waffengeklirr und Schreckensschreie - Die Schlacht

"Endlich öffnete sich die felsige Ebene meinem Blick und ich erstarrte in Ehrfurcht. Feuerbälle zeichneten ihre Spuren in den Himmel, der von fliegenden Wesen, die um die Mauern zweier Festen ihre Bahnen zogen, nur so übersät schien. Dunkle Wolken hingen über dem Pass und der kalte Wind trieb uns dunkelbraunen, öligen Schnee ins Gesicht, der nach Eisen schmeckte. Schwere Rauchwolken hingen in der Luft, lahmten unsere Sinne mit dem süßlichen Verwesungsgeruch und dem Gestank von verbranntem Fleisch. Über alledem hingen die Stimmen der verfluchten Paktierer, angefüllt mit Hass und Verderben. Auf den Zinnen der Burgen, die sich gegenüberlagen wie zwei Geschwister, die Seite an Seite Wacht halten, konnte man schwach die Freunde sehen, die ihren verzweifelten Abwehrkampf fochten. Gerade als mein Blick zur Arveburg wanderte, stürzte dort ein Mensch von den Mauern: wieder ein Verteidiger weniger ... Sie brauchten unsere Hilfe! (...)"

—Bericht eines Spähers

*) Siehe den Artikel in AB 102, S. 23.

**) Die 'Schatten' nennt man die Mitglieder jenes mysteriösen Magierordens, der direkt dem Convocatus Primus der Schwarzen Gilde, Salpikon Savertin, untersteht.

"Unser erster Angriff eilte den Feind mit voller Wucht. Zuvorderst Darpatier, Albernier und Nebachoten, dann die Kirchlichen die Flanken deckend. Wir hatten mit mehr Widerstand gerechnet, aber bereits nach kurzer Zeit zeichnete sich ab, dass die Feinde doch nicht so zahlreich und unüberwindbar waren, wie wir gedacht hatten. Weder die verräterische Drachengarde noch die angeheuertten Wilden hatten unserem Angriff viel entgegenzusetzen. Doch als ich den Zwölfen bereits für unseren Sieg danken wollte, verdunkelten sich die Wolken am Himmel und der kalte Wind ließ die unheimlichen Schneeflocken einen irrsinnigen Tanz aufführen. Hunderte Leiber erhoben sich aus dem Schatten der Berge und ergossen sich auf unser Heer herab. Untote! Die Warunker Nekromanten ließen uns ihre frevlerische Macht spüren (...)

Der Kampf wurde immer unerbittlicher, keiner war gewillt, dem anderen auch nur einen Schritt Boden zu überlassen. Die heiligen Choräle der Bannstrahler, die Lobpreisungen an die alveranische Leuin der Rondrianer und die Schlachtrufe unserer Einheiten vermischten sich mit den Todesschreien, dem irren Gelächter von untoten Harpyien und dem frevlerischen Gemurmel der Nekromanten zu einem schier unerträglichen Lärm. Schlimmer können nur die Niederhöhlen sein (...)"

—Bericht von *WeypelDevo Uhdnberger, VI. fürstlich darpatisches Elitefählein 'Altzoller Freischützen'*

"Rings um mich fielen die Brüder und Schwestern. Der Feind hatte uns einen Augenblick lang an unseren Sieg glauben lassen, ehe er mit voller Gewalt über uns herfiel (...)

Wir hatten die festen Mauern der Arveburg gerade erreicht, als sich vor unseren Augen der Berg von Leichen, der davor aufgehäuft worden war, zu einem schrecklichen Gebilde zusammenfügte. Die Stimme heiser vom Schreien der Befehle und vom Anstimmen der Choräle zu Ehren der Heiligen Ardare, gab Ehrwürden Leukenklinge den Befehl, die grauenhafte Kreatur, die die Gaben der Zwölfe aufs Schlimmste verhöhnnte, anzugreifen (...)

Unablässig bestürmte der Leichen-Golem die Mauern der Burg, doch tapfer hielten die Verteidiger stand, und den Namen der Herrin lobpreisend drangen wir immer wieder auf ihn ein (...)

Mehr als die Hälfte meiner Brüder und Schwestern hatte die Kreatur getötet, Mythrael wird sie küren! In einem letzten Angriff gelang es uns schließlich, sie zu überwinden, ein Sieg,

zu dem uns im letzten Augenblick auch einige wagemutigen Freiwillige verhalfen, die die Donnernde selbst gesandt haben mag."

—Bericht von *Ladigo Klingenblitz von Arivor, in Vertretung der Legatin des Schwertes der Schwerter*

"Da aber kamen sie! Schweigend griffen sie in den Kampf ein, und wo immer ihre Rabenschnäbel auf die untoten Leiber trafen, vergingen diese. Sie waren die schweigsamen Ritter ihres Herrn. Auf den Schwingen Golgaris brachten die Golgariten die Kunde vom end-

Siegesgeschrei zum Himmel empor: Der Pass war wieder unser!"

—Bericht von *Ettel Souma, Kriegsberichterstatler des Aventurischen Boten*

Der Preis des Sieges

Die Verluste des verbündeten Heeres waren beachtlich. Insbesondere die albernischen Truppen, die in den vordersten Reihen gekämpft hatten, um ihre Ehre zumindest teilweise wieder herstellen zu können, waren fast bis auf den letzten Mann aufgerieben worden. Überall klappte die Erde vom wider-natürlichen Wirken des Feindes auf, hatten Brandgeschosse schwelende Scharten in den Boden geschlagen und lagen die halb verrotteten Kadaver der Monstrositäten umher.

Es wird Jahre dauern, bis nichts mehr auf dem Pass an die Schlacht erinnert. Die Verletzten und Verwundeten trug man in die Burgen, die zahlreichen Gefallenen wurden noch auf dem Pass bestattet.

Der Kriegsstab, der sich nach der Schlacht auf der Arveburg versammelte, war ebenfalls um einiges kleiner geworden—viele tapfere Offiziere waren gemeinsam mit ihren Soldaten in Borons Hallen eingekehrt. Die Schlacht hatte bei fast jedem Kämpfer schwere Wunden hinterlassen und man konnte die schier übermenschliche Anstrengung der vergangenen Tage deutlich in den Gesichtern ablesen. Umso erstaunlicher war dann auch, dass der Hochmeister des Bannstrahls, Seine Exzellenz Ucurian Jago, darauf drängte, dem Feind nachzusetzen. Er würde mit den Seinen nach Beilunk ziehen, um den Belagerungsring zu sprengen und den Beilunkern Entsatz zu bringen. Doch

wie groß war erst die Überraschung, als daraufhin die Großmeisterin der Golgariten, Ihre Exzellenz Borondria, die als besonnene Frau galt und erst wenige Stunden nach dem Ende der Schlacht den Arvepass erreichte hatte, dem Vorhaben

zustimmte und gar ankündigte, der Golgariten-Orden würde den Bannstrahl begleiten. Und so blieb einige Tage nach der Schlacht ein Großteil des Heeres zurück, um den Pass zu sichern. Der Bannstrahlorden und die Golgariten indes (deren Großmeisterin kurz zuvor den Kriegsherrn Gernot von Mersingen seines Amtes enthoben hatte, damit er ebenfalls nach Beilunk ziehen konnte) machten sich zusammen mit etlichen Freiwilligen und knapp zwei Lanzen Rondra-Geweihten auf den Weg nach Beilunk.

*Elias Moussa /Alexander Zdralek / Marcus Gundlach
Mit Dank an alle Beteiligten*



gültigen Tod. Die Heerscharen der Untoten wichen zurück und durch die sich öffnenden Reihen drangen, mit neuem Mut erfüllt, die Streiter Darpatiens, Albernias und Garietens voran.

Nun aber zeigte sich der Wille und die Kraft, die dem vereinten Heer der freien Lande innewohnten. Kaum dass die Untoten sich den Golgariten zuwandten, schafften es die Offiziere, ihre Leute eilends neu auszurichten. Lücken wurden in die Reihen der Feinde geschlagen und gehalten. Überall begannen sich die Gegner zu bewegen. Sie zogen sich zurück! (...) Ja! Der Feind floh! Er floh! Laut hallte unser

Darpatiens Kopf auf Darpatiens Schultern

Alte Blutnacht und neue finstere Pläne aufgeklärt

ROMMILYS. Am 30. Hesinde 1026 BF wurde nach Ablauf der Vierjahresfrist der Stadtschlüssel von Rommilys aus den Händen der Travia-Kirche feierlich wieder an Fürstin Irmegunde übergeben. Um ein Haar wäre dieses Ereignis allerdings durch ein Attentat auf Burggraf Wolfhelm von Pandlarin-Bregelsaum am 29. Hesinde vereitelt worden, nach dem es fast zu einer zweiten 'Blutnacht' gekommen wäre. Im Zuge der Ermittlungen konnte auch die erste 'Blutnacht' 29 Hal aufgeklärt und unter anderem Baronin Aschenfeld sowie Personen aus dem darpatischen Geheimdienst als Täter entlarvt werden.

Zum 30. Hesinde war es, dem Fest der Erleuchtung, dass Rommilys sein Festtagsgewand anlegte, um ein Jubelfest ganz besonderer Art zu begehen. Doch nicht zu einer Hochzeit wurde diesmal geladen, sondern die Stadt wurde wieder der Fürstin Darpatiens anbefohlen, ein Akt, der durch die Ereignisse am 29. Hesinde fast verhindert worden wäre.

Ein Jeder wird sich der grausamen Geschehen erinnern, die als 'Blutnacht von Rommilys' in die Geschichte eingingen und in deren Folge die Hauptstadt Darpatiens für vier Jahre der Travia-Kirche unterstellt wurde. Bis heute trauern viele um Angehörige, die sie damals verloren, bis heute sind manche Wunden noch nicht verheilt. So traf der Beschluss des Erhabenen Paares der Travia, Rommilys nun wieder in die Obhut Fürstin Irmegundes von Rabenmund zu übergeben, nicht überall aufjubelnde Zustimmung.

Zum Zeichen, dass nun keineswegs ein anderes Regiment in der Stadt einkehre, versicherte Ihre Allertraviagefälligste Durchlaucht, der bei den Bürgern beliebte Stadtvogt Godefried von Görz-Windwassern werde auch weiterhin im Amt bleiben.

Manch einen mag es verwundern, dass überhaupt Feiern angesetzt, die Schlüsselübergabe nicht verschoben wurde, war doch kurz zuvor der Kampf wider die Dämonenknechte vor allem am Arvepass wieder aufgeflammt und hatte der Cronfeldherr einmal mehr die Landnot ausgerufen. Doch gerade in solch einer Zeit, so Seine Erhabenheit Trautmann von Falkenberg-Rabenmund, wollte die Travia-Kirche der Fürstin Darpatiens ihr Vertrauen zeigen. Auch sehe er diese Feier als ein Zeichen ungebeugten Mutes und der Hoffnung — und Mut und Hoffnung wurden bei den folgenden Geschehnissen denn auch hart auf die Probe gestellt.

Während vor den Toren das Kriegsvolk sich die bangen Gedanken an den Arvepass in *Paradies* zu vertreiben suchte, zogen in der Stadt wieder Bewaffnete durch die Gassen, rief mancher wieder nach Rache, Mord und Brand. Was war geschehen?

Am 29. Hesinde hatte Stadtvogt Godefried die Gäste begrüßt, hatten Fürstin Irmegunde und der Kaiserliche Burggraf Wolfhelm von Pandlarin-Bregelsaum als Großmeister des 'Bundes zum Schütze von Heim und Herdfeuer' die Gänseritter zu ihrem jährlichen Treffen willkommen geheißen. Während Gäste und Bundesritter noch den Ankündigungen des Herolds lauschten, ergingen sich Ihre Durchlaucht und Seine Hochedelgeborene gemeinsam im laternerleuchteten Palastgarten.

Auf einmal ein Schrei — und die Fürstin rief nach weiteren Wachen und nach einem Heiler! Die Goldenen Raben, ihre Garde, stürmten hinaus, wir hinterher — und fanden den Burggrafen, das Oberhaupt der darpatischen Bregelsaums, von einem Pfeil getroffen am Boden, während seine Leibwache die Fürstin und alle Rabenmunds von dem Niedergestreckten fortdrängten und dabei wüste Beleidigungen brüllten.

Hochwürden Praiosrnnin von Dergelsmund ließ in praioisgefälliger Pflichterfüllung umgehend alle Magier festsetzen, von denen sich einige bereits — um zu helfen, wie sich später herausstellte — zu dem Schwerverletzten vorkämpften. Vorerst sahen die traditionell dem Götterfürsten zugeneigten Bregelsaums darin den Versuch eines weiteres Anschlags und ließen ihrer Wut freien Lauf. Unter dräuenden Donnerworten eines Travia-Propheten, der Visionen einer neuen Blutnacht beschwor, gerieten daraufhin Landvogt Roderick von Rabenmund und Ritter Adobert von Bregelsaum-Eschenbrunn so arg aneinander, dass selbst die Fürstin sie kaum auseinanderbrachte. Um nicht noch weiteres Öl ins aufflammende Feuer des alten Streits zu gießen, ordnete Ihre Durchlaucht an, den Burggrafen ins neutrale, sichere Peraine-Spital zu bringen, und übertrug die Befehlsgewalt über Stadtgarde und fürstliche Truppen dem königlich-gäretischen Rat Oldebor von Weyringhaus. Sie selbst begab sich zum Erhabenen Paar. Nur dieser rasche, kühlen Kopfes gefällte Beschluss und der koordinierte Einsatz der Gänseritter dürfte dazu beigetragen haben, dass es in diesen Stunden nicht zu einer zweiten Blutnacht kam: In ihren Stadthäusern sammelten sich die 'Falken' der Bregelsaums und Rabenmunds, schnell flackerten auch anderswo Unruhen auf, riefen Bürgerwehren zu den Waffen. Scharen von Verängstigten versuchten aus den längst geschlossenen Toren zu fliehen.

Seltsam schien freilich, wie der Attentäter hatte eindringen und entkommen können, seltsam erschien es, wie der Funke des Tumults so rasch übersprungen sein konnte, und ebenso seltsam, wie schwerfällig Stadtgarde und Fürstliche Truppen reagiert hatten. Noch befremdlicher mutet der skandalöse Verlauf ei-

nes 'Schnellgerichts' unter der Hohen Fürstlichen Richterin Baronin Silvana von Aschenfeld an, das fast zum Freispruch der gefassten Täter geführt hatte.

Zum Hintergrund dieser Gewalttaten ist vieles noch nicht ans Licht der Öffentlichkeit gedrungen und manches wird wohl auf immer verhüllt bleiben. Doch schon das, was bislang bekannt wurde, wirft ein blutig-düsteres Bild auf die Geschehnisse zu Rommilys:

In der Blutnacht 29 Hal, ausgelöst durch den Mord an Baronin Alruna von Bregelsaum, waren die verfehdeten Familien Darpatiens nur Werkzeuge in einem bestialischen Plan, die Grenzprovinz zu den Schwarzen Landen zu enthaupten und wehrlos zu machen. Und nun, just zum Versöhnungstag, erschienen — vielleicht als götterlästerlicher Scherz — Zeit und Gelegenheit reif, eine zweite Blutnacht zu versuchen.

Teile der Schwarzen Sichel waren bereits im Sommer von Untoten verwüstet worden, in der besetzten Baronie seiner Schwester wartet der untote Adram von Aschenfeld auf die Zeit zum Einmarsch, um der Trollpforte in den Rücken zu fallen. Im Herbst wurde der Arvepass besetzt. Nun sollten mit Hilfe Silvanas und hoher Personen aus städtischer und fürstlicher Garde die Fürstin und Hauptstadt Darpatiens fallen — gleichgültig, ob durch den Pfeil des Attentäters oder unter den Schwertern aufgebrachter Bregelsaums und Rabenmunds.

Doch die Götter sind mit uns — die Untoten wurden geschlagen, die Blutnacht verhindert, und mit der Götter Hilfe werden wir auch am Arvepass den Sieg erringen! !

—Curina von Glaukator, Korrespondentin vom Fürstenthof

Friederike Stein

Hesindegefällige Häppchen

Da unser letzter Versuch, dem geneigten Leser göttingefällige Erleuchtung zu bringen, von der Leiterin des Nandus-Tempels zu Vinsalt höchstselbst gelobt wurde, möchten wir dieses Vorhaben auch in der vorliegenden Ausgabe des Aventurischen Boten weiter verfolgen.

Was ist eigentlich ...

... Ikra

Mit einem Wort gesagt: unbezahlbar. Als Ikra bezeichnet man den schwarzgrauen Roggen des Bornstörs, der ebenso wie der rote des Laches nach ganz Aventurien verschickt wird. Von den silbernen Vorspeisenplatten der Adelsbankette ist der Ikra nicht wegzudenken. Ob ihm aber tatsächlich, wie oft behauptet wird, rahjagefällige Stärkungskräfte innewohnen, wird der einfache Landmann ob des gesalzenen Preises wohl nie überprüfen können.

*) Vergnügungsviertel der Stadt Rommilys

**) Anmerkung der Botenredaktion: Was sich, wenige Tage nach dem Eintreffen jenes Artikels in unserer Schreibstube, denn auch bewahrheiten sollte.

Ruhe in Perricum!

Das Schwert der Schwerter, die gräfliche Regentin und der Graf von Perricum beraten gemeinsam
 – Marschall von Mühlungen visitiert das Land –
 Hohe Strafen über zwei garetische Barone verhängt

PERRICUM. Nach den blutigen Unruhen der letzten Wochen wurde der Frieden in der Grafschaft Perricum wieder hergestellt. Obgleich eine Hand voll heldenhafter Recken mithilfe der Landrichterin Perricums die Volksaufwiegler unschädlich machten, bleiben die Verhältnisse in der Grafschaft verworren: Die Erhabene Ayla von Schattengrund trifft sich in Perricum mit der gräflichen Regentin Rimiona Paligan und dem jungen Grafen Rondrigan von Perricum zu einer umfassenden Unterredung. Marschall von Mühlungen sieht sich indes gezwungen, bis auf weiteres mit seiner Leibschwadron in der verwüsteten Grafschaft zu patrouillieren.

Folgender Artikel bezieht sich auf die Eilmeldung über die Unruhen in Perricum und das Szenario im AB 102.

Vom Ende des Aufstands:

Kurz nachdem der Initiator des Aufstandes — der Träger eines alten korgeweiheten Artefaktes¹ - zu Fall gebracht worden war, sammelte sich unter dem Banner des Königreiches ein großes berittenes Aufgebot, das sich aus den kurz zuvor noch zerstrittenen Volksgruppen Perricums zusammensetzte. Wie man von den Einheimischen vernehmen konnte, soll der Träger der garetischen Standarte, wo immer man seiner ansichtig wurde, weitere Kämpfer gefunden haben, die überraschend vom Bruderkampf abließen, um ihm zu folgen. Den verlässlichsten Aussagen zufolge sollen die Schwadronen über den Darpat gen Arvepass gezogen sein, um den dortigen, schwer angeschlagenen Truppen Entsatz zu bringen. Dazu die Berichte einiger Augenzeugen:

"Und als der Kerl oder die Frau, na, ich weiß nich' so recht ... Auf jeden Fall war da diese Rüstung, in der er sich aufs Pferd schwang. Und ein Banner hat er geschwenkt, ließ sein Pferd steigen und galoppierte davon, worauf ihm alle lauthals brüllend hinterher sind. Ne richtige Gänsehaut hatt' ich, weil's dann auf einmal so still war, so ruhig und friedlich ..."
 "Ja genau, als ich ihn sah, fühlte ich mich auf einmal mächtig stark. Ich bin ihm sogar noch eine ganze Weile nachgelaufen, aber ich war nur zu Fuß und die hatten doch alle Pferde."
 "Ich rief ihm zu, wohin er denn reite, und er sagte Arvepass'. Da wusste ich, dass es gegen die Richtigen geht."

Von der Wiederherstellung der Ordnung:
 Vorauseilende Boten kündigten die Erhabene Ayla von Schattengrund im Grafenpalast zu Perricum an, die entgegen allen Erwartungen nicht zuvor in der Löwenburg Einzug hielt, sondern zuerst das Gespräch mit der gräflichen Regentin und dem jungen Grafen suchte. Die Erhabene ließ sich aus gräflichem Munde über die Ereignisse und den momentanen Zustand der Grafschaft aufklären. Sie machte aber von Anfang an deutlich, dass ihr nicht daran gelegen war, die gräflichen Kompetenzen bei der Wahrung von Recht und Gesetz infrage zu stellen, sondern bot statt-

dessen mit umsichtigen und gemessenen Worten ihren Rat an. Wäre es nach dem jungen Grafen gegangen, so hätte die Kirche noch zur Stunde Truppen in die entfernteren Gebiete der Grafschaft entsandt. Die gräfliche Regentin jedoch zügelte das aufflammende Herz des Grafen, das der Kirchenherrin so unumwunden zugetan entgegenschlug, und betonte, dass der rondrianische Ratschlag allein schon erwünscht und unschätzbare Hilfe sei.

So besprach man sich ernst, aber freundschaftlich bis in den späten Abend, und die Erhabene ermahnte, dass es an der Zeit wäre, die gräfliche Flagge im Lande zu zeigen und so Zeichen von Recht und Ordnung zu setzen. Die Grafenregentin und der junge Graf beschlossen, nicht länger zu warten und noch am nächsten Tag ihren gemeinsamen Ritt durch die Grafschaft zu beginnen.

Man war zu dem Schluss gekommen, dass eine Bedeckung bestehend aus der gräflichen Garde, nebachotischen Stammeskriegern, raulschen Milizionären, der Landrichterin von Perricum und zwei einfachen Geweihten der Rondra die größten Aussichten auf einen Erfolg dieser Reise verspreche.

Am frühen Morgen spendete die Erhabene der gräflichen Unternehmung im Hof des Palastes den rondrianischen Segen und beobachtete zufrieden und beruhigt den raschen Aufbruch. Dann kehrte sie der Stadt den Rücken und betrat nach zweijähriger Abwesenheit zum ersten Mal wieder die Löwenburg.
 Der Ritt der Grafenregentin Rimiona von Paligan und des jungen Grafen Rondrigan von Perricum geriet wahrhaftig zu einem gelungenen Unternehmen. Sie schlichteten, wo es des Schiedsspruches bedurfte, richteten, wo es im Argen zu liegen schien, und dankten den Tapferen und Beherzten für ihr rasches Eingreifen in der Not.

Je weiter der gräfliche Trupp ins Hinterland vordrang, umso gegensätzlicher schien die Stimmung der Bevölkerung zu sein. An manchen Orten fand man Raulsche und Tulamiden einträchtig versöhnt, an anderen wiederum war noch so manches tadelnde Wort zu sprechen, bis die wütenden Reden verstummten.

Als schließlich der Marschall Ugo von Mühlungen mit seiner Schwadron über den Darpat setzte, da hatten die Grafenregentin und der Graf Recht und Ordnung wieder fest in ihrer Hand. Dennoch war Marschall Ugo fest

entschlossen, bei der Klärung der Umstände in der Grafschaft zu helfen, auch wenn er dabei manchem Freund unangenehm werden sollte.

Von der Rechtsprechung:

Kopferbrechen bereitete den Hohen von Perricum die zahlreichen auswärtigen Opfer des Aufstandes. In diesen Fällen tat sofortige Rechtsprechung Not, damit man mit angemessenen Entschädigungen für Schlichtung sorgen konnte.

So forderte der Aufstand nicht nur das Leben einiger aranischer Gemeiner und darpatischer Fuhrleute sowie Flussschiffer, sondern auch das eines almadanischen Kaufmannes, der sich hasserfüllt mit einer tobenden Meute von Winzern einer Gruppe nebachotischer Reiter entgegengeworfen hatte. Zu seinem großen Unglück jedoch wurden die Berittenen von Baron Eslam von Brendital, dem Bannerherrn der perricumschen Tulamiden, und von Baron Yendor von Gallstein angeführt — zwei Männern, die für ihren Jähzorn berüchtigt sind und daher die Weinbauern auch sofort niederschlagen ließen. Sodann verfuhr die wutentbrannten Barone mit den Überlebenden nach ihrem Gutdünken, wobei keiner mit dem Leben davonkam - auch der Almadaner nicht.

Wegen eigenmächtiger, gemeinschaftlicher, unrechtmäßiger Hinrichtung verurteilte die Kadi" von Perricum die beiden Adligen im Beisein der Grafenregentin zu einem horrenden Blutgeld von 10.000 Golddukaten bzw. der Gegenleistung von zwanzig Streitrössern. Da man bei der Urteilsverkündung Tumulte befürchtete, war eine Vielzahl bewaffneter Gerichtsdieners im Saal zugegen. Auch hierzu die Meinungen einiger Anwesender:

"Das Urteil ist ein Skandal — das kann Praios nicht wollen! Und außerdem kann ich nicht verstehen, warum so jemand Ehrenwertes wie unser Marschall mit den Angeklagten noch brüderlich in einem Schankhaus sitzt ..."

"Ich denke, es muss noch was mit dem Urteil geschehen. Das hat die Kadi doch nur so hoch gemacht, weil die Grafengroßmutter da war." Auch innerhalb des garetischen Adels wurde die Entscheidung sehr zwiespältig aufgenommen.

Susi Michels / Stefan Trautmann

¹) siehe Kurzscenario im AB 102, S. 13-17.

^{**}) Landrichterin von Perricum

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.

Zu Beginn des neuen Lehrjahres nimmt die „Hohe Akademie der Verwendung arkaner Künste und der Ausübung magischer Lebensweise zur Meisterung des Lebens im diesseitigen Sein zu Baburin“ neue Eleven auf. Geeignete Scholaren können direkt bei der Akademie vorstellend werden. Wer Interesse am Brief- oder Mailrollenspiel an einer Magierakademie hat, melde sich irdisch bei: **Carolin Budick, Lübisrather Str. 39, 41469 Neuss** oder unter budick@uni-duesseldorf.de

Auch wenn mit dem Artikel in dieser Ausgabe die Berichterstattung des Aventurischen Boten zum Angriff der Schwarzpelze auf Albemia abgeschlossen ist, bedeutet dies nicht, dass keine weiteren Informationen zum Orkensturm zu bekommen sein werden.

Demnächst feiert das neue DSA-Fanzine **Beleman** Premiere. Unter dem Dach des **Beleman** erscheinen künftig die Gazetten der Regionen im Nordwesten Aventurians: Thorwal Standarte, Freie Trommel, Nostrische Postille sowie Havena-Fanfane.

Die Premierenausgabe des **Beleman** wird sich schwerpunktmäßig mit dem Kampf gegen die Orks beschäftigen. Aventurische Artikel und Berichte, aber auch irdische Hintergrundinformationen und Szenariovorschlüsse sollen es den Lesern ermöglichen, die Geschehnisse um den Zug der Schwarzpelze nachzuempfinden und gegebenenfalls am Spieltisch umzusetzen.

Wer in Sachen **Beleman** auf dem Laufenden bleiben möchte, schicke bitte eine Mail an newsletter@beleman.de. Abonnenten des Newsletter erfahren dann rechtzeitig vor Erscheinen des ersten **Beleman** alles über Preise, Abbedingungen etc.

Bei Fragen oder wenn Ihr Euch mit Artikeln am **Beleman** beteiligen möchtet, schreibt an: **gesamtredaktion@beleman.de** oder **Jan Rodewald, Erich-Kästner-Ring 35, 22175 Hamburg**.

Swafnir tum Groot!

Mannig' manniß, dor schient jor weder nem Schriberling inn Gareth dat Fell to jucken! Wat muss ik lesn? „...die Thorwaler die orkschen Aktivitäten ... zu ihrem Vorteil ausnutzen gedenken“ Ik gloof mien Swien pfißt. Dat einzeije wat een anstänniger Thorwaler von de Orks nutzen tut, sinn de Tähne für ne schicke kleine Kett vor de lütten Deerns!

Lasst dat gebrabbel gegen uns Nordlüt, sunnst klopp ik wirklich unnen an de Dör! uff bald,

Jalsker Ronderson
(Anm. der A.A.: Wir möchten den geschätzten Herrn Ronderson darauf hinweisen, dass für den Inhalt der eingereichten Texte immer der jeweilige Verfasser verantwortlich zeichnet und zudem jede Ausgabe des Boten vor Drucklegung auf Wahrheitsgehalt gewissenhaft überprüft wird. Wendet euch also bitte wegen eurer Beschwerde an die zuständige Stelle bei der K.G.I.A., dort wird man sich Eurer sicher gerne annehmen.)

Er erfüllte am Himmelsturm seine Bestimmung, damit der Himmelsturm nicht zum Himmelsturm wurde. Er ging über die großen Wasser gen Westen. Es verabschieden sich:

Xandros Sturmfels, Eseraz v. Brabak, Günther Gustavson, Tunichgut, Arlantany Gravan, Shywaka, Charon, Ulf
und alle anderen, die ihn kennen und schätzen lernten



Seine Götter mögen ihm Licht sein in der Dunkelheit!
Mögen die Zwölfe ihn begleiten und schützen!
Phex und Aves seien mit ihm auf seinen Wegen!
Wenn es der Wind so will, sehen wir ihn wieder.

Raulsches Reich und Bornland sind wieder verbunden (s. "Ein neuer Weg ins Bornland", AB 100): In Weiden wurde der zwischen Roter Sichel und Drachensteinen gelegene Goblinspfad zur Lebensader des Bornlandes ausgebaut! Aus diesem Anlass ist die **Spielhilfe** zu diesem Spielerprojekt in zweiter, überarbeiteter Auflage erschienen - ein nicht nur für Weiden- und Bornlandinteressierte spannendes Heft.

Der Sieben-Baronien-Weg umfasst über 60 Seiten, zahlreiche sw-Detaillkarten sowie eine A4-Farbkarte und ist für 4,50 EUR inkl. P&V erhältlich.

Bestellungen entweder schriftlich an **Jens Arne Klingsöhr, Nelkenstr. 20, 30167 Hannover** mit beiliegender Bezahlung (auch in Briefmarken zu höchstens 0,55 EUR), oder per Email an tannfried@web.de.



50 Spieler suchen Meister!
Ständig neue Meister sucht der DSA-Club Rhein-Main. Du bist ein Meister im **Großraum Mainz/Wiesbaden - Frankfurt - Darmstadt**? Du bist aber leider ohne Spielrunde? Wir sind für dich die Lösung: Als DSA-Club mit einer Anzahl von über 50 Mitgliedern koordinieren wir ständig neue Spielrunden für Anfänger und Fortgeschrittene. Wir verfügen dazu über ein umfassendes Archiv von Spielmaterial und eine monatlich erscheinende, eigene Clubzeitschrift.

Haben wir dein Interesse geweckt? Dann besuche uns doch auf unserer Homepage unter <http://dsa.compnen.com>. Oder sende uns ein E-Mail an info@dsa.compnen.com. Du kannst dich natürlich auch auf konventionellem Wege an uns wenden, Brief oder Postkarte an **DSA-Club Rhein-Main, c/o S. Schenk, Sackgäßchen 15, 55270 Ober-Olm** genügt!

50 Meister suchen Spieler!

Ständig neue Mitspieler sucht der DSA-Club Rhein-Main. Du bist DSA-Spieler im **Großraum Mainz/Wiesbaden - Frankfurt - Darmstadt**? Du bist aber leider ohne Spielrunde? Wir sind für dich die Lösung: Als DSA-Club mit einer Anzahl von über 50 Mitgliedern koordinieren wir ständig neue Spielrunden für Anfänger und Fortgeschrittene. Wir verfügen dazu über ein umfassendes Archiv von Spielmaterial und eine monatlich erscheinende, eigene Clubzeitschrift.

Haben wir dein Interesse geweckt? Dann besuche uns doch auf unserer Homepage unter <http://dsa.compnen.com>. Oder sende uns ein E-Mail an info@dsa.compnen.com. Du kannst dich natürlich auch auf konventionellem Wege an uns wenden, Brief oder Postkarte an **DSA-Club Rhein-Main, c/o S. Schenk, Sackgäßchen 15, 55270 Ober-Olm** genügt!

Wir, 2 begeisterte Rollenspieler und langjährige DSA-Spieler, suchen Spieler und Spielerinnen aus dem **Raum Bielefeld / Gütersloh / Paderborn** ab ca. 20 J. aufwärts zwecks Gründung einer DSA4-Spielrunde. Treffen sollen ein- bis zweimal monatlich stattfinden. Bei Interesse meldet euch bei **Stefan Krönert, Tel: 05247- 42 43** ab 18 Uhr oder per Email an munin@gmx.de

Ein einsamer Spieler huscht durch dunkle Gasen, die ihn anstarrenden Augen im Dunkel sind nicht die seiner Gefährten ... Der DSA-Club „Die Reisenden“ sucht Spieler im **Bereich Augsburg** für eine neue Kampagne, bei der es weniger auf Regelkenntnis als auf stimmungsvolles Rollenspiel ankommt. <http://www.die-reisenden.de>; **Tel.: 0821 -50 72-0302; email: augsburg@die-reisenden.de**

Ich (25, Student) suche DSA-Gruppe in **Hannover** für regelmäßige Treffen bzw. Mitstreiter zum Aufbau einer solchen. Meldet Euch bitte bei Lasko Werner unter **0179 - 483 92 16** oder lasko.werner@web.de

Ich (18m) suche Anschluss an eine bestehende DSA-Gruppe aus dem **Raum Usingen (Hochtaunuskreis) / Bad Homburg**. Ich bin flexibel, was die Wahl meines Charakters betrifft, und sowohl an gutem Rollenspiel als auch an jeder Menge Spaß in der Runde interessiert. Zu erreichen bin ich über Handy: **0173 - 665 59 38** oder per e-Mail: Marco@shafirs-hort.de (ICQ: 86276332)

Duisburger DSA-Gruppe sucht zur Unterstützung noch Spieler/innen. Unser Durchschnittsalter ist 24 Jahre. Bitte meldet euch bei: **Stefan Brutler, Tel. 0203 - 449 54 41 ab 16h**.

Flondra zum Gruß!

Ich (16 J.) suche mit meinem Krieger (7. Stufe) Anschluss an Spielgruppe oder Neugründung im **Bereich Köln/Bonn**. Bei Interesse wendet euch bitte an: **Achim Schiefbahn, Vinkelgasse 37, 53332 Bornheim**.



DSA3-Regelwerk (nur **komplett zu verschreiben**): Boxen Mantel, Schwert und Zauberstab (Schmidt, altes Design) sowie Götter, Magier und Geweihte (Schmidt, neues Design), beide mit Gebrauchsspuren; Spielhilfen Compendium Salamandris, Kirchen Kulte Ordenskrieger, Kaiser Retos Waffenkammer, Meisterschirm mit allen Regeln und Tabellen (alle FANPRO, Topzustand); dazu als extra Schmankerl ein Stapel Dark-Force-Karten umsonst. Neukauf-Wertca. 120,- EUR, zum Schnäppchenpreis von 50,- zzgl. 6,70 EUR Porto (im Raum Frankfurt/Giessen auch Abholung möglich). Anfragen an stefan@popp-art.info

Verkaufe DSA-Sammlerstücke in sehr gutem Zustand: unzensierte Basis-Box 1984, Schwertmeister 1 und 2 für je 36,-/ Werkzeuge mit Maske 1984 für 46,- / DSA-Junior-Box für 24,- / Abenteurer B1 bis B14 und A1 bis A5 und DSA-Junior für 7,- bis 17,- / Aventurische Boten von 25 bis 45 für je 3,- bis 5,- / Bei Interesse mailt an: hennning.dalinghaus@stud.uni-goettingen.de

Verkaufe folgende DSA-Abenteurer (z.T. Original verpackt) für je 10,- Euro + 1,50 Euro Porto und Verpackung: Suche an Bord (19), Götze der Mohas (35), Verrat auf Arras de Mott (40), Unter dem Nordlicht (51), Zug durchs Nebelmoor (58), Für die Königin für Rondra (59), Wo keine Sonne scheint (??), Ingerimms Schlund (66), Dschungelgrab (71), Mondsilberkugel (72). Zusätzlich der Aventurische Almanach (original verpackt) für 15,- Euro + 1,50 Euro Porto und Verpackung. Interessenten bitte bei michael.galuschka@psb-gmbh.de melden.



Das KAMPFREGEL-Projekt

Nachdem DSA4 nun in vielen Gruppen angewandt wird, sollen auch die derzeit wohl erfolgreichsten Hausregeln auf DSA4-Niveau gebracht werden. Dazu laden wir herzlich engagierte Regelführer, Spieler und Spielleiter ein, sich bei uns einzufinden. Bei Interesse einfach e-Mail an: **update@kampffregel-projekt.de** Die Systeme findet ihr unter <http://www.kampffregel-projekt.de>

DSA-Club „**Die Reisenden**“ freut sich schon auf Deinen Besuch: Neben selbst geschriebenen Abenteuern gibt es Rezensionen zu Büchern und Soundtracks, mit Awards ausgezeichnete Programme und Spielhilfen, einen Vorschlag für ein alternatives Aventurien, zahlreiche humorvolle und kritische Artikel zum Rollenspiel und DSA, ein nicht ganz ernstes Online-Abenteuer sowie Dreibuchstabens Episoden. Mehr dazu auf <http://www.die-reisenden.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

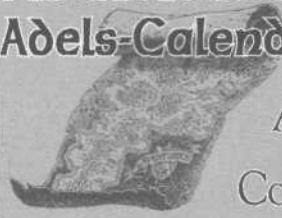
einzig und allein an:

Mechthild Henschel Otto-Suhr-Straße 13 26131 Oldenburg

oder per eMail an **Ulrich Kneiphof**

avbote@fanpro.com

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.

Königreich Garetien

Gar-VI-02: setze > Stadt Hartsteen, Johannes Hegel, Im Hagen 10, 33739 Bielefeld
Gar-VI-03: korrigiere Anschrift RETO HÄFEL > Bürglistrasse 38, CH-8400 Winterthur

Herzogtum Nordmarken

Nor-II-02: jorrigiere Anschrift MAX ROTHER > Wiesenweg 16, 31241 Ilse
Nor-II-07G: korrigiere > Vogtei Wedengraben, Vogt Grubosch, S. d. Gurthag v. Wedenstein
Nor-II-10BK: korrigiere > Bergkönigreich Eisenwald, Bergkönig Fargol, S. d. Fanderam v. Eisenwald > Vogteien Nilsitz, Vogt Kalman von Nilsitz (irdisch: TILMANN KNOPF)
Nor-III-22: korrigiere EVA BROSKA > Eva Hegel, Im Hagen 10, 33739 Bielefeld

Königreich Almada

Alm-II-09: korrigiere Anschrift GUNNAR DRÖGE > Löhestr. 7, 95444 Bayreuth
Alm-III-01: streiche > JOHANNES HEGEL

Herzogtum Weiden

Wei-I-03: korrigiere Anschrift AXEL RIEGERT > Entenbachstr. 8/II, 81541 München

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/Greifentfurt:
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

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, Britta Herz

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

Mitarbeiter dieser Ausgabe: R. Albrecht, O. Baeck,
B. Berghausen, P. Diehn, D. Erdmann, P. Fritz, M.
Gundlach, A. Harzenetter, Ch. Hellinger, Ch. Hötting, K.
Lieb, J.-A. Liedtke, M.C. Maurer, S. Michels, Ph. Mindach, E.
Moussa, M.S.Noeth, N. Reinke, D.S. Richter, F. Steir, P.
Steven, St. Trautmann, W. Wagner, V. Weinzheimer,
A.Zdralek u.a.

Motoredakteurin: Miriam Thomüller

Illustrationen: Caryad (4), Eva Zimmermann (2)

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
Otto-Suhr-Straße 13
26131 Oldenburg

oder per eMail an:
avbote@fanpro.com

Aus den Werkstätten der Thaumaturgie 2

Eine Spielhilfe von Christian Hellinger, Stefan Küppers und Anton Weste

»Wähle etwas aus diesen dreien aus, und es soll dir gehören: ein Holznapf, ein Bauschtuch oder ein Perlendiadem. Ah, ja, das Diadem. Viel zu oft glauben wir den Wert eines Gegenstandes zu Rennen, und doch haben wir ihn nicht richtig betrachtet. Hättest du dein Auge der Erdkraft genutzt, wüsstest du, dass der Holznapfstärke Magie in sich trägt: ein Artefakt voller Geheimnisse. Ich glaube, wir werden das Auge der Erdkraft noch einmal üben. Magier nennen diesen Zauber übrigens Odem Arcanum.«

—Belehrung eines albernischen Druiden an seinen Schüler

Salamander

SONDERAUSGABE

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

Die aventurische Thaumaturgie (Kunst der Artefaktherstellung) kann mittels ARCANOVI ungezählte Formen magischer Artefakte erschaffen. Über 50 weitere Beschreibungen von Artefakten finden Sie in der Spielhilfe Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen. Hier einige Eindrücke aus den Werkstätten der Thaumaturgie, die exklusiv für den Aventurischen Boten von den Autoren des Bandes zusammengestellt wurden.

Zur Beschreibung haben wir 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, mögliche Nebeneffekte und Beseeltheiten. Sprich: alles, was meist nicht auf den ersten Blick ersichtlich, 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: Hinweise, wie das Artefakt im Spiel eingesetzt werden kann, z.B. als Dreh- und Angelpunkt eines Abenteurers.

Varianten: verwandte Typen von Artefakten und Wirkungsalternativen

Der Beutel Füllmilch

»Ich dachte schon, einen besonderen Fund gemacht zu haben, doch letztendlich stellte sich heraus, dass dieses Miststück von Beutel seinen eigenen Willen besaß. An die Brosche des dicken Händlers zu kommen, war ja nicht

schwer. Auch die Geldbeutel der dicken Frenja waren eine phexgefällige Herausforderung. Aber als der Beutel immer mehrforderte und letztendlich gar das Diadem der Frau Baronnin, da habe ich ihn sofort verkauft. Dummerweise hat's mir dann das Gold wieder aus der Tasche gezogen. Bin jedenfalls froh, das Ding wieder los zu sein.«

—Erzählung des Streuners Regnak,

Dieses beseelte Artefakt ist ein großer Geldbeutel aus Fuchsleder. Er zeigt auf der Außenseite eine Vielzahl von Händen, die ein weit aufgerissenes Maul füttern.

Ein blinder Griff in den scheinbar leeren Beutel fördert immer wieder neue Münzen oder Schmuckstücke zu Tage - die gleichzeitig aus der Umgebung verschwinden. Die maximale Reichweite für diesen (wohl auf Limbuszauberei basierenden) Trick beträgt etwa fünf Schritt. Der Beutel wählt selbst aus, was er für seinen Träger vereinnahmt: Zu Anfang mögen dies Kupfer- und Silberstücke sein, später aber sucht er sich gerne das Wertvollste, was er in der Umgebung finden kann. Der Beutel fordert seinen Besitzer flüsternd dazu auf, immer wertvollere Beute zu ergattern und sich in unmittelbare Nähe von reichen Händlern, königlichen Steuereintreibern und Herzoginnen zu begeben. Die anfänglich hohe Loyalität des Beutels (LO 17) sinkt rasch, wenn der Träger den Beutel nicht zufriedenstellt. Hat es sich der Träger einmal wirklich mit dem Beutel verscherzt (LO-Probe um mindestens 7 Punkte misslungen), lässt ihn dieser immer wieder unangenehme 'Beute' aus seinem Inneren herausziehen: rostige Nägel, Kuhfladen, Skorpione ...

Die Brosche des Hasses

»... und die Menge entlud ihren Hass auf den Tyrannen. Kein Wächter mochte ihn zu schützen, als die Unterdrückten blind vor Hass auf ihn zustürmten und ihn in Stücke rissen.«

Beschreibung: eine goldene Brosche von ovaler Gestalt, auf die in feiner Handwerkskunst Blätter und Ranken aus Silber und Arkanium gesetzt sind. In die Ranken sind mehrere Juwelensplitter eingearbeitet. Alles in allem würde dieses Schmuckstück einem Fürsten gut anstehen.

Wirkung: Sobald eine Person sich diese Brosche ansteckt und einer größeren Menschenmenge (ab etwa 20 Personen) gegenübertritt, bricht sich bald aller aufgestaute Hass, alle Wut und Verzweiflung der Anwesenden ihre Bahn und richtet sich gegen den Trä-

ger der Brosche: Vergeben Sie für ihn einen Anfangswert zwischen 1 (eigentlich sehr beliebt bei der Personenmenge) bis 15 (sehr unbeliebt). Jede KR steigt dieser Wert um W6. Ab 10 Punkten ertönen Unmutsäußerungen und Buhrufe. Ab 15 Punkten werden Gegenstände nach dem Träger geworfen. Ab 20 Punkte folgen erste wütende Attacken, der ab 25 Punkten in rasenden Zorn übergeht - nun lässt sich der Mob auch durch die Präsenz Bewaffneter nicht besänftigen. Der Broschenträger wird so lange attackiert, bis er die Brosche ablegt, außer Sicht ist oder schließlich erschlagen wurde.

Hintergrund und Besonderheiten: Man sagt, Nahema selbst habe einst eine solche Brosche gefertigt und sie einem Fürsten zum Geschenk gemacht, der sie vorher beleidigt hatte, woraufhin dieser von seinen eigenen Leuten erschlagen wurde. Niemand kann sagen, ob dies stimmt oder ob es sich dabei nicht wieder um ein Ereignis handelt, das grundlos der Macht der geheimnisvollen Zauberin zugeschrieben wurde. Auch so manchem Schwarzmagier würde so eine Tat gut stehen.

Szenariovorschläge: Ein Baron, der von seinen Bauern gelyncht wurde, ist das Opfer dieser Brosche geworden. Es liegt an den Helden, zu beweisen, dass ein übler Knecht hinter diesem Werk steckt, bevor der Lehnherr oder Nachfolger des Barons an der eigentlich unschuldigen Landbevölkerung ein Exempel statuiert.

Varianten: Natürlich gibt es auch das genaue Gegenteil dieses Artefaktes, Schmuckstücke, die in der Lage sind, eine unbeliebte Person frenetisch bejubeln zu lassen.

Der Schattenstein

»Erwecke mit mir die Schatten zum Leben./ Erfreue dich mit mir am sonnlosen Streben./ Hinweg, du Himmelslicht, hervor, ihr Schattengezücht!«

— Aus dem Stück Der Schattenzauberer, Vinsalter Oper, 993 BF

Der Schattenstein ist eine magische Legende, soll er doch für seinen Meister die Schatten von Mensch, Tier und Pflanze beleben und beherrschen können.

Zuletzt wurde er im Robarius-Turm der Puniner Akademie vermutet, der vor über 80 Jahren in einer magischen Katastrophe unterging. Einige Gelehrte vermuten in ihm ein missratenes Schwarzes Auge, andere ein Artefakt guldnländischer Herkunft, wiederum andere halten ihn für das Kronju-

wel eines legendären tulamidischen Seefahrers, der im Riesland zum Sultan wurde. Der Schattenstein gibt Schatten die Macht zu körperlichen Handlungen, reißt sie von ihren Trägern los, versklavt sie oder saugt sie bei Ungehorsam auf. Der Träger des Steins kann über die Schatten verfügen — es geht jedoch auch die Legende, dass er nur die unbewusste Marionette des wahren Herrschers des Steins ist, der sich im Schatten hinter dem Träger verbirgt.

Der magische Türklopfer

*»Grooaarr ... Was sucht ihr hier, vor dem Turm des mächtigen Kophta und Magus Selfarim al Rik ibn Jelfud ibn Murabal ibn Hamadasch?«
—ein Türklopfer in Löwenform*

Beschreibung: ein mondsilberner Türklopfer, meist in Form eines Löwen-, Drachen- oder Einhornhauptes, filigran gearbeitet und auf eine reich verzierte Platte montiert.

Wirkung: Wird der Türklopfer betätigt, beginnt er zu sprechen, wobei sich das Haupt auch zu bewegen scheint. Er fragt je nach Variante den Anklopfenden nach Namen und Begehr, stellt ihm ein Rätsel oder gibt ihm eine Aufgabe auf. Erst wenn die Anforderungen zu seiner Zufriedenheit handeln, öffnet sich die Tür wie von Zauberhand. Versucht jemand, sich gewaltsam Zutritt zu verschaffen, leitet der Klopfer Gegenmaßnahmen ein, was - ebenfalls je nach Variante - ein CLAUDIBUS, ein Alarmruf oder ein IGNIFAXIUS sein kann. **Hintergrund und Besonderheiten:** Dieses Artefakt ist vor allem im tulamidischen Raum sehr beliebt, und viele Thaumaturgen, die etwas auf sich halten, haben solch einen Klopfer an ihrer Tür. Auch in Al'Anfa mag es mehrere dieser Artefakte geben, im Norden dagegen ist solch 'Spielzeug' selten bis unbekannt.

Szenariovorschläge: Präsentieren Sie Ihren Helden dieses Artefakt je nach Gusto als stimmungsvolles Element an der Tür eines mächtigen Magiers, den die Helden besuchen wollen, oder aber als Hindernis, wenn die Helden erst ein vom Türklopfer gestelltes Rätsel lösen müssen, bevor sie die von ihm bewachte Tür passieren können.

Die Ringe der Freundschaft

*»[...] und so schenckten sie sich gegenseitig die sylbernen Feynringe, die sie zu Freundn auf immerdar machten!«
—aus einem albernischen Märchen*

Beschreibung: zwei Ringe, aus Mondsilber gefertigt, verziert mit einem Saphir. Hin und wieder finden sich darüber hinaus auch noch Muster oder Schriftzeichen in unterschiedlichen Sprachen in das Silber eingraviert.

Wirkung: Die Ringe zeigen erst Wirkung, wenn sie von zwei verschiedenen intelligenten Wesen aufgesteckt werden. Sobald dies geschieht, halten beide Träger den jeweils anderen für ihren besten Freund (wie unter der Wirkung eines BANNBALADIN)

und würden ihm niemals ein Leid antun oder ihn verraten.

Hintergrund und Besonderheiten: Bei Erschaffung der Ringe geben die ZfP* des BANNBALADIN Stärke der Wirkung an, die um so niedriger ausfällt, je höher die MR des Trägers ist. Bei gefundenen Ringen kann der Meister die ZfP* mit 3W6 bestimmen. Heute ist die Thesen für diese Art von Artefakte kaum noch bekannt, was sicherlich auch darauf zurückzuführen ist, dass menschliche Magiern oft den Sinn dieses Artefaktes nicht recht verstehen können.

So sind die wenigen heutigen Ringe meist noch hochheilsche Originale von unterschiedlicher Mächtigkeit. Elfen sehen diese Artefakte im Übrigen nicht als schädliche Beeinflussung, sondern nur als Beweis und Vertiefung einer bestehenden Freundschaft (bei wirklich guten Freunden) oder als Zeichen der (zeitweisen) Aufnahme in ihre Gemeinschaft (wenn es sich um einen Fremden handelt). Im ersten Falle werden die Ringe natürlich auch getragen, wenn die Wirkung des Zaubers längst erloschen sein sollte.

Nicht unerwähnt bleiben soll, dass es möglich ist, die Macht des Ringes zu missbrauchen, dann nämlich, wenn einer der beiden Ringträger in der Lage ist (durch Antimagie etwa) die Zauberverwirkung abzuschütteln, während der andere noch an diese gebunden ist.

Szenariovorschläge:

—Ein Vater konnte den Hass seiner beiden Söhne aufeinander nur durch diese Ringe beenden. Von der Fee, die sie ihm geschenkt hat, weiß er, dass einer der beiden Ringe nach drei Jahren seine Macht verliert. Der Tag steht kurz bevor, doch weiß er nicht, welcher der beiden Söhne betroffen sein wird. Er weiß jedoch sicher, dass ohne Hilfe in wenigen Tagen einer seiner beiden Söhne vom anderen erschlagen werden wird, und wendet sich an die Helden.

—Bei Verhandlungen zweier verfeindeter Kriegsparteien meint es der Gastgeber besonders gut und glaubt, dass durch die heimliche Verwendung zweier Ringe der Freundschaft schnell Frieden geschlossen wird. Leider stellen sich die beiden Ringe als misslungenes Zauberwerk heraus: Die Feinde gehen sich schnell an die Gurgel und eilen schließlich zu ihren Heeren zurück, um den Krieg blutiger als zuvor zu führen. Die Helden erhalten den Auftrag, beiden Kriegsherren die Ringe schleunigst wieder abzunehmen.

Varianten: Die oben beschriebenen Ringe existieren in unterschiedlicher Mächtigkeit: von Exemplaren, die nur wenige Spielrunden wirken, über solche, die den Zauber einmal im Jahr (eher symbolisch) auslösen, bis zu solchen, die den Spruch jeden Tag von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang wirken lassen. Und es soll gar zwei oder drei Paare dieser Ringe geben, die wahrhaft IMMERDAR wirken.

Eng verwandt sind die satuarischen Ringe der Leidenschaft, auf denen ein wechselseitiges LEVTHANS FEUER liegt. Diese wirken nur nachts — dafür bleiben Nächte

unter der Wirkung solcher Ringe auch unvergesslich.

Ebenfalls satuarischen Ursprungs sind aus Albarnia bekannte Ringe, bei denen der Träger des einen Ringes in unsterblicher (erzwungener) Liebe gegenüber dem Träger des zweiten Ringes entbrennt (nicht umgekehrt, wohlgerneht). Die magische Wirkung soll so stark sein, dass der Unglückliche noch nach seinem Tode an diesen Ring gebunden ist und als Untoter umgeht.

Die Karten der kha

»Dein Schicksal willst du wissen, junger Freund?«, fragte die uralte Zahori mit prüfendem Blick. »Dann sieh auf diese Karte und sie wird es dir weisen.«

»Was werde ich sehen?«, wollte Alrik wissen, bevor er zur Karte griff.

»Niemand weiß es, denn es ist deine zukünftige Zeit, die hier gedeutet wird.«

»Liebster, ich flehe dich an, lass es sein! Es hat jedem nur Unglück gebracht, seine Zukunft zu kennen!« Mit diesen Worten drängte Lina ihren Verlobten, von diesem Unterfangen abzulassen, doch Alrik lächelte nur und griff die Karte. Zuerst sah er nichts, nur Schwärze. Schon wollte er sichfragend an die Wahrsagerin wenden, als das Dunkel sich zu bewegen kann. Wie die Oberfläche eines Teiches, in den man einen Stein geworfen hatte, begann sich die Schwärze zu kräuseln und zu drehen. Schemen formten sich, wurden klarer und entblöhten schließlich ein Bild. Alrik erbleichte. Ein Schrei — und die Karte flog zu Boden. Sie zeigte den Gehenkten.

Seit Jahrhunderten gibt es immer wieder Geschichten über geheimnisvolle Karten unbekanntem Ursprungs, die angeblich die Zukunft voraussagen könnten. Doch geben die abgegriffenen, 5 mal 2 Finger großen, auf der Rückseite mit wirren Mustern bedeckten Karten nur in Symbolen Antwort - Symbole, deren Deutung oftmals nicht so einfach ist, wie es auf den ersten Blick scheint. Und doch ist das Bild, das nach einiger Zeit auf der sonst schwarzen Bildseite der Karte erscheint, immer zutreffend — auf die eine oder andere Weise.

Früher mochten die Karten einmal ein ganzes Set gebildet haben, das genauere Vorhersagen über die Zukunft ermöglichte. Doch heute sind die Karten in ganz Aventurien verstreut, und niemand kann sagen, wie viele von ihnen überhaupt noch existieren und wie viele Opfer der Jahrhunderte geworden sind. Sie scheinen einen eigenen Willen zu haben, werden unverhofft gefunden und gehen auch oft wieder verloren. Wer weiß, vielleicht taucht gerade dort eine dieser Karten auf, wo man es am wenigsten erwartet?

Der schwebende Kerzenständer

»Venir Lux!«

Beschreibung: ein Kerzenständer aus geschnitztem Holz, in dessen Unterseite magische Symbole für 'Luft' und 'Bewegung' geschnitten wurden.

ARMALION

JOURNAL Nr. 24

Aventurische Grüße!

Weil es so schön ist, gibt es hier noch mal alle Armalion-Neuerscheinungen auf einen Blick. Mit angegeben sind die Bestellnummern, die bei Drucklegung des letzten Journals noch nicht vorlagen.

Ich bin mir natürlich völlig im Klaren darüber, dass der geneigte Leser vom Journal etwas mehr verlangt als eine hübsche Miniaturenliste, deshalb reiche ich gleich mal eine vollständige Armeeliste hinterher. Die Asfaloth-Kultisten bieten zwar nur eine Handvoll Neuerungen, aber diese haben es in sich.

Zum Abschluss möchte ich nochmals auf die 5. Deutsche Armalion-Meisterschaft in Dreieich hinweisen (siehe unten). Wir sehen uns dort!

Christian Lonsing



15066 Maraskanischer Kundschafter

15068 Kristallomant

15065 Tulamidischer Magier



15069 Alchimistin

17053 Nephazz-Elite-Skelettkrieger

17054 Schwarzer Risso



17055 Belhalhar-Paktiererin

17056 Charyptoroth-Paktierer

17059 Agrimoth-Paktierer

17059 Belkelel-Paktiererin



18042 Horasischer Plänkler



18043 Sappeur (Mensch)



18044 Sappeur (Zwerg)

Erscheinen im Oktober



15067 Achaz-Kundschafter

17058 Asfaloth-Paktierer

17058 Thargunitoth-Paktierer

18047 Zholochai-Ork

18048 Goblin mit Schleuder

18045 Horasischer Arbalionenschütze

18046 Tulamidische Landwehr

5. DEUTSCHE ARMALION-MEISTERSCHAFT

Die 5. Deutsche Armalion-Meisterschaft findet am 22. und 23. November 2003 auf dem 13. Dreieicher Rollenspieltreffen bei Frankfurt am Main statt (Bürgerhaus Dreieich-Sprendlingen, Fichtestr. 50).

Die Meisterschaft beginnt am Samstag um 11:00 Uhr und endet voraussichtlich am Samstag um 21:00 Uhr. Gespielt wird mit 1200 Punkte-Armeen. Es gelten die allgemeinen Turnierregeln und folgende Sonderregeln: Jede Armee darf nur maximal einen Zauberkundigen oder einen Geweihten enthalten (Laienmagier gelten in diesem Zusammenhang als Zauberkundig). Es sind keine gemischten Armeen erlaubt.

Voranmeldungen für das Turnier bitte an folgende Adresse: Fantasy Productions, Stichwort: 5. Deutsche Armalion-Meisterschaft, Postfach 1517, 40675 Erkrath oder Christian@fanpro.com, Betreff: 5. Deutsche Armalion-Meisterschaft.

Weitere Informationen gibt es unter www.dreieichcon.de und www.fanpro.com.

ASFALOTH-KULTISTEN

Nicht nur die Erzdämonen Nagrach, Charyptoroth und Thargunitoth haben ihre Anhänger, auch die anderen Erzdämonen werden von Kultisten verehrt, die vor allem in den Schwarzen Landen ihr Unwesen treiben. Den Anfang bei der Betrachtung dieser besonderen Kulte sollen die Asfaloth-Kultisten bilden.

HELDEN

Die Asfaloth-Kultisten dürfen dieselben Helden erwerben wie die Borbaradianer, müssen jedoch für jeden Helden, der keinen Asfaloth-Pakt eingeht, +25 Punkte bezahlen.

ASFALOTH-SEELENPAKT (20 PUNKTE)

Anstatt die Regeln des allgemeinen Asfaloth-Pakts (siehe *Borbarads Rückkehr*, S. 51) zu verwenden, darf sich ein Asfaloth-Paktierer bis zu zwei der folgenden Asfaloth-Geschenke aussuchen. Für jedes Geschenk, das sich der Paktierer aussucht, muss er ein weiteres unfreiwilliges Geschenk auswürfeln – die in Klammern stehenden Zahlen geben das Wurfergebnis auf W20 an, bei dem das Geschenk ausgewählt wird. Das Auswürfeln der unfreiwilligen Geschenke muss im Beisein des Gegners erfolgen. Kein Geschenk darf mehr als einmal ausgewählt werden. Wird ein Geschenk erwürfelt, das der Paktierer bereits besitzt, so verfällt der Wurf. Die Asfaloth-Geschenke müssen nicht an der Figur sichtbar sein (auch wenn es natürlich wünschenswert ist), aber dem Gegner, sofern sie deutlich sichtbar sind, mitgeteilt werden.

Beispiel: Die Asfaloth-Paktiererin Kali Falotha entscheidet sich für ein einzelnes Asfaloth-Geschenk: die zusätzlichen Arme. Sie muss nun einen Wurf für ein unfreiwilliges Geschenk durchführen und würfelt eine 20, was den zusätzlichen Armen entspricht. Weil sie dieses Geschenk bereits besitzt, verfällt der Wurf und sie beginnt das Spiel mit nur einem Asfaloth-Geschenk.

Asfaloth-Aura (1-2)

Der Paktierer darf in der Endphase eine gegnerische Figur bestimmen, mit der er in Basiskontakt steht. Es wird ein W20 geworfen. Bei einem Ergebnis von 20 verschmilzt der Asfaloth-Paktierer mit der Zielfigur. Die Figur wird als Verlust vom Spielfeld genommen. Der Paktierer erhält alle ihre Eigenschaftswerte, behält jedoch seine eigenen Talente, Ausrüstungsstücke und Asfaloth-Geschenke. Diese Wirkung kann nicht gebannt werden.

Asfaloth-Sekret (3)

Der Paktierer erhält einen Fernkampfangriff mit einer Reichweite von 20 cm, der 1 TP verursacht.

Augen (4)

Der Paktierer ist mit Augen übersät. Er darf alle Basenseiten als Frontseite betrachten und erhält einen Bonus von 2 Punkten auf sein PA.

Blut der Niederhöhlen (5)

Immer wenn der Paktierer einen oder mehrere Lebenspunkte verliert, erleiden alle Figuren (Freund und Feind) in Basiskontakt mit ihm einen Treffer mit 2 TP.

Dürr (6-7)

Der Paktierer ist wie ein Skelett immun gegen alle Fernkampfaffen außer Wurfaffen und Geschützen.

Leichtigkeit (8-9)

Die LE des Paktierers wird durch 2 geteilt und aufgerundet. Er erhält das Talent „Fliegen (40 cm)“.

Magisches Auge (10-11)

AT, PA und FK des Paktierers sinken um 3 Punkte. Alle von ihm gesprochenen Zaubersprüche kosten 1 Astralpunkt weniger (mindestens jedoch 1 Astralpunkt).

Stahlmuskeln (12-13)

Der Paktierer erhält das Talent „Bonus für hohe KK“. Besitzt er dieses Talent bereits, so hat dieses Asfaloth-Geschenk keine Wirkung.

Traubenhirn (14-15)

Der Paktierer wird immun gegen Furcht und Schrecken sowie gegen Beherrschungsmagie. Sein MU beträgt 18 und sein LE erhöht sich um 1. Er darf keine Zaubersprüche wirken und auch andere magische Aktionen (Hexenflüche, Druidenrituale etc.) stehen ihm nicht zur Verfügung. Er darf keine Einheiten anführen.

Überderische Schönheit (16)

Jede Figur, die den Paktierer angreifen will (Nahkampf, Fernkampf, Magie, Liturgien etc.), muss zuerst eine um 2 Punkte erschwerte MU-Probe bestehen. Selbstbeherrschung gibt keinen Wiederholungswurf. Misslingt die Probe, so verfällt der Angriff.

Verschumpelung (17-18)

BW und GE des Paktierers sinken um 4 Punkte. Sein RS erhöht sich um 1 und er ist immun gegen Gifte. Die Reduzierung der BW wirkt sich nicht aus, wenn der Paktierer beritten ist.

Vierbeinig (19)

Die BW des Paktierers erhöht sich um 10 Punkte, er gilt als berittene Figur (wobei er weiterhin auf einer 2x2 cm Basis stehen darf). Der Paktierer darf nicht auf Pferden oder anderen Kreaturen reiten.

Zusätzliche Arme (20)

Der Paktierer erhält eine zusätzliche AT pro Runde, die 1 TP verursacht.

CHIMÄREN

Die Armee darf für jeden zauberkundigen Asfaloth-Paktierer bis zu 150 BP in Chimären investieren. Neben dem Hippogriff und dem Mantikor (die jeweils 10 BP weniger kosten) darf die Armee Harpyien (für 40 BP pro Figur; bilden Einheiten aus 3 bis 5 Figuren) und Lederschwingen (siehe *Belagerung*, S. 104; 35 BP pro Figur) beschwören. Zudem darf die Armee für jeden zauberkundigen Asfaloth-Paktierer eine neue Chimärenart erschaffen und Figuren dieser Chimärenart (in Einheiten aus 1 bis 5 Figuren) erwerben. Eine Chimärenart besteht aus zwei Tierarten (Kapitel „Tiere“ in *Zauberei&Göttermacht*, Seite 52ff.). Die Chimären besitzen jeweils den besseren Eigenschaftswert der beiden zugrundeliegenden Tierarten und die Talente und Sonderregeln **einer** der beiden Tierarten. Der Punktwert der Chimären entspricht dem Punktwert der teureren Tierart plus 5. Schwärme können nur miteinander, nicht jedoch mit anderen Tierarten kombiniert werden.

EINHEITEN

Die Asfaloth-Kultisten dürfen dieselben Einheiten erhalten wie die Borbaradianer.

VERBÜNDETE UND SÖLDNER

Die Armee darf keine Verbündeten und Söldner enthalten und nicht Teil einer gemischten Armee sein.

Das Schwarze Auge



DSA-MOBILE 4: UNTER PIRATEN!

Es scheint das besondere Los schöner Prinzessinnen zu sein, von Zeit zu Zeit entführt zu werden. Andererseits ruft ein solch trauriges Schicksal unweigerlich alsbald einen mutigen Retter auf den Plan: ein wahrer Held, der sich todesmutig ins Abenteuer stürzt.

Deinen Helden vershlägt es in das raue thorwalsche Piratennest Daspota. Unter den Piraten suchst du die entzückende Tochter des nostrischen Königs Kasimir. Dazu bleiben nur 5 Tage: Ein Wettlauf gegen die unerbittlich verrinnende Zeit beginnt.

Zwischen Faustkämpfen, Wettspielen, Armdrücken und Saufgelagen musst du einen kühlen Kopf bewahren, nicht zuletzt, um ihn zwischen all den rivalisierenden Piratenbanden am Ende noch auf dem eigenen Hals vorzufinden. Köpfchen ist zudem auch beim Lösen dieses Abenteuers erforderlich, denn nur die richtige Kombination der verschiedenen Hinweise, führt zum Versteck der Prinzessin.

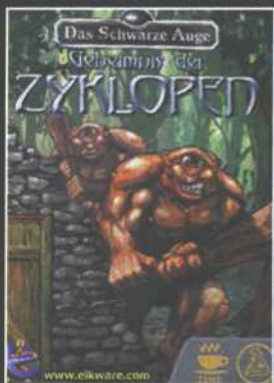


Weiterhin erhältlich:

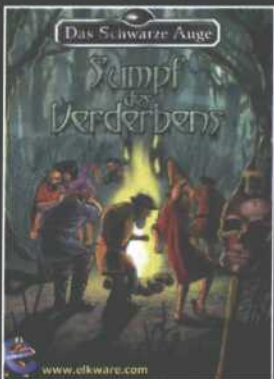
Nedime
Die Tochter des Kalifen



DSA1: Nedime, die Tochter des Kalifen



DSA2: Geheimnis der Zyklopen



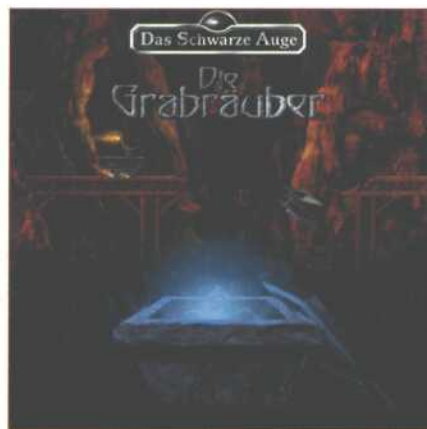
DSA3: Sumpf des Verderbens



DSA-MOBILE 5: DIE GRABRÄUBER

„Dampf hallen die Schläge von wuchtigen Hämmern durch das Gewölbe. Felsgestein prasselt hernieder. Du wirfst einen Blick in den geöffneten Sarkophag ...“

Ohne Erinnerung an die letzten Tage erwacht dein Held in einem finsternen Raum. Was hat ihn an diesen sonderbaren Ort verschlagen und warum ist er hier? Die Suche nach Antworten entwickelt sich zu einer dramatischen Jagd durch die Stollen eines alten Bergwerks, denn du hast Feinde und deine Verfolger sind dir dicht auf den Fersen.



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!

Die DSA-Soloabenteuer können in beliebiger Reihenfolge gespielt werden. Der Mobilspieler schlüpft in die Rolle eines von 14 vorbereiteten Archetypen. Die Helden erhalten Abenteuerpunkte und können vom Handy auf einen Server gespeichert und beim nächsten Abenteuer wieder geladen werden.

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.



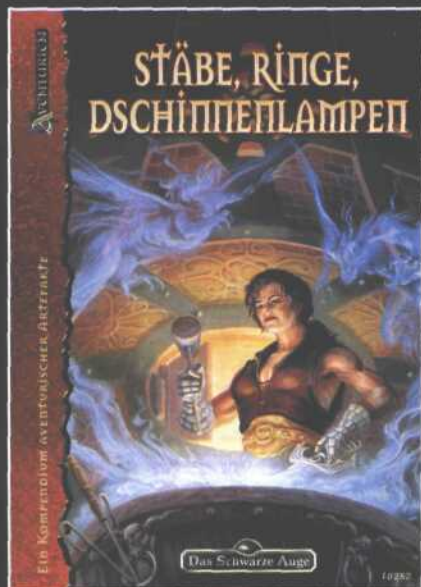
www.dsa-mobile.de



Das Schwarze Auge

STÄBE, RINGE, DSCHINNENLAMPEN

von Peter Diehn
und Anton Weste



Welcher Held kennt sie nicht: die lebensrettenden Heiltränke und die Willenskraft steigernden Elixiere, die Kraftgürtel, verzauberten Waffen und die von mächtigen Geistern bewohnten Gefäße? Wer hat noch nie gerätselt, wie ein altes tulamidisches Artefakt auszulösen und anzuwenden ist, das vielleicht die einzige Rettung vor den anstürmenden Dämonen birgt? Und wer hätte solche Tränke und Zaubergegenstände nicht gerne in seinem Besitz?

Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen präsentiert Ihnen die Lösung genau dieser Fragen: Dieser Band enthält aventurische Hintergründe sowie detaillierte Regeln zur Erstellung von Artefakten, ihren möglichen Nebenwirkungen und eventuellen Besessenheiten, dazu Hinweise zur Analyse und Entzauberung und eine große Anzahl exemplarischer Zauberwerks.

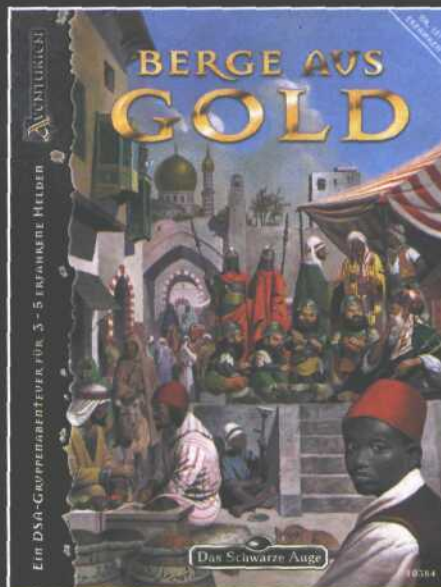
Ein weiterer umfangreicher Teil widmet sich dem Werk aventurischer Alchimisten und führt Sie in die rauchgeschwängerten Kellergewölbe dieser Zunft. Ergänzt wird dieses Kapitel durch eine umfangreiche Liste bekannter und rätselhafter Rezepturen sowie möglichen Forschungsthemen der Alchimie.

Weiterhin finden Sie in diesem Band Hintergrund, Spieltypen und Regeln zur Magie der Zaubersprüche und Schutzkreise, zur neu entdeckten thorwalschen Runenzauberei sowie Hinweise zur Erschaffung und Verwendung von magischen Waffen verschiedenster Art.

136 Seiten, Hardcover
Art.-Nr.: 10282
Preis: EUR 23,-

BERGE AUS GOLD

DSA-Gruppenabenteuer
von Jörg Raddatz und Heike Kamaris



Seit die Brillanzwerke von den dämonischen Horden aus ihrer Heimat Lorgolosch vertrieben wurden, suchen sie nach einem neuen Ort, an dem sie siedeln können. Nun ist ihre Wahl auf ein geschichtsträchtiges Tal im Raschtulswall gefallen. Doch die Delegation, die nach Fasar ausgeschickt wurde, um mit den dortigen Machthabern über Einzelheiten zu verhandeln, ist spurlos verschwunden.

König Cendrasch bittet die Helden, den Verbleib der Matriarchin Ingrascha aufzuklären und die Verhandlungen zu einem glücklichen Abschluss zu bringen. Schon auf dem Weg nach Fasar mischen sich dunkle Mächte ein, die offensichtlich ein etwas interessiert sind, das die Helden bei sich tragen. Und in den Gassen und Palästen der tulamidischen Stadt mit ihren zahlreichen konkurrierenden Machthabern gilt es, sich keine gefährlichen Feinde zu machen, aber einigen götterlosen Übeltätern auf die Spur zu kommen. Sobald das geschehen ist, geht die Reise weiter in den Raschtulswall – und hier warten einige Geheimnisse auf die Helden, von denen seit Jahrtausenden kein Sterblicher mehr gehört hat ...

Abenteuer Nr. 121

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

Komplexität (Meister/Spieler): mittel / mittel

Erfahrung (Helden): Erfahren bis Experte

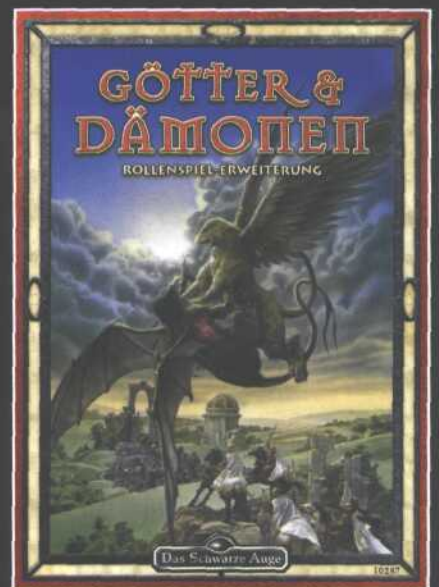
Anforderungen (Helden): Talenteinsatz, Zauberei, Interaktion, Kampffertigkeiten

Ort und Zeit: Aranien, Raschtulswall und Fasar, Gegenwart (fünf Jahre nach den Ereignissen von *Brogars Blut*)

88 Seiten, Softcover
Art.-Nr.: 10384
Preis: EUR 15,-

GÖTTER & DÄMONEN

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



Nicht nur Waffengeschick und Heldentum, Zaubersprüche und Astralmacht bestimmen die Geschehnisse Aventuriens: Seit Anbeginn der Zeiten ist die Welt des Schwarzen Auges Austragungsort von Kämpfen gewaltigen Ausmaßes, in denen übernatürliche Wesenheiten um Einfluss und Seelen sowie das Schicksal der gesamten Welt ringen. Da jedoch kosmische Gesetze das Eingreifen der Jenseitigen einschränken, liegt die Zukunft in den Händen ihrer sterblichen Diener: Geweihte der alveranischen Zwölf und halb vergessener Gottheiten, Anhänger Rastul-lahs und Kultisten des Namenlosen, Beschwörer jenseitiger Schrecken und Schamanen als Mittler zur Geisterwelt.

Die Box enthält umfangreiches Hintergrundmaterial und detaillierte Regeln zur Erschaffung und zum Spiel aventurischer Götterdiener, eine Präsentation ihrer Weltanschauungen und Organisationen, dazu mehr als 250 Rituale und Liturgien, mit denen überirdische Macht und Geisterwirken ins Spiel eingebracht werden können.

Ebenfalls detailliert beschrieben sind die Beschwörung von Dämonen, Götter, Chimären und ähnlichen Wesenheiten, ein umfangreiches 'Pandämonium' sowie Möglichkeiten zur Bannung solcher Schrecken, verbunden mit Hinweisen zu den zugrunde liegenden Denkvorstellungen der Beschwörer und Paktierer.

Götter & Dämonen ist die unabdingbare Spielhilfe für alle Meister und Spieler, die ihrem Spiel eine zusätzliche, wahrhaft kosmische Dimension geben wollen.

Box
Art.-Nr.: 10287
Preis: EUR 40,-

Wirkung: Wird das Auslösewort gesprochen, fängt der Kerzenständer zu schweben an und bewegt sich für 3 Spielrunden neben dem Auslösenden her. Dabei darf dieser beim Aussprechen des Zauberwortes nicht weiter als 7 Schritt vom Artefakt entfernt sein.

Hintergrund und Besonderheiten: Ein solches Artefakt konnte wohl nur von Akademiemagiern geschaffen werden, die Wert auf Licht und Bequemlichkeit legten und dabei die Hände frei haben wollten für andere Dinge - kein Wunder, dass Artefakte dieser Art recht verbreitet sind.

Als Spruch wird meist ein ANIMATIO, ein mehrfacher MOTORICUS, hin und wieder aber auch ein NIHILATIO verwendet.

Szenariovorschlage: Dieses Artefakt ist eher eine stimmungsvolle Beigabe, wenn die Helden in Akademien oder mit schrulligen Meistermagiern zu tun haben. Allerdings mag solch ein Zauberding auch bei der Erkundung dunkler Keller nutzlich sein ...

Varianten: Nicht nur Kerzenstander, auch schwebende ollampen unterschiedlichster Art gibt es. Daneben gehoren schwebende Gebrauchsgegenstande zu den Artefakten uberhaupt, sodass man auch schwebende Mantel, fliegende Becher und Kruge und vieles mehr finden kann.

Glost

»Als Sumu fuhlte, dass sie starb, schuf sie Leben, das sie in ihrem Inneren verbarg. Ihren altgeborenen Sohn Ingerimm hie sie, den Lebenskeim zuschutzen, und so schmiedete er aus Feuer und Diamant die ewige Flamme Glost, die ein Licht in der Finsternis war. Glimmend in den funf Farben des Lebens, umwabert von Funkeln und Leuchten, wurde sie in der Mitte von Sumus Leib platziert.«

— aus der heiligen Originalfassung des Buches Annalen des Gotteralters - Vom Anbeginn der Zeiten

Dieses legendare Artefakt gottlichen Ursprungs soll laut anderen Legenden in einer unterirdischen Welt oder Globule namens Tharun auch als Sonne gedient haben und in einem Kampf der Gotter zersplittert worden sein. Seine oft von fremdartigen Runen bedeckten Bruchstucke binden die Magie einer ganzen Nebenwelt in sich und vermogen erstaunliche Krafte abseits aller bekannten derischen Magie zu wirken.

Im Spiel konnen Sie einzelne Runensteine benutzen, um fast jeden gewunschten starken magischen Effekt zu erklaren. Zerstort man einen der Steine, so wird eine gewaltige magische Kraft frei gesetzt, die mittels eines Artefaktes einmalig umgesetzt werden kann. Die Kraftsteine aus Tharun konnen auch Ziel einer Queste in die Tiefen Deres sein.

Der Sarg der Nekropathie

Beschreibung: ein schwerer Sarg aus dunklem Ebenholz mit vielen Silberbeschlagen und Intarsien aus Karneol. In das Holz sind zahlreiche Todessymbole eingeritzt. Das Relief eines skelettierten Raben stellt sich als

echte Rabenknochen heraus, die schwarz bemalt wurden. Der Deckel ist mit sieben schweren Schnappschlossern versehen, mit denen sich der Sarg fest verschlieen lasst. Das Innere ist mit Samt ausgekleidet. Allein der Deckel des Sarges wiegt so viel wie ein ausgewachsener Mensch, der gesamte Sarg das Vierfache. Zum Transport sind sechs Haltegriffe angebracht.

Wirkung: Legt sich eine Person in den Sarg und der Deckel wird geschlossen, so schnappen die sieben Schlosser zu und der Betroffene ist gefangen. Nach einigen Stunden offnen sich die Schlosser wieder von selbst, doch vor Ablauf dieser Zeit lassen sie sich weder mechanisch noch magisch offnen (CLAUDIBUS mit 12 ZfP* und 20 AsP). Kurze Zeit nach dem Schlieen des Sarges hat der Insasse das Gefuhl, die Enge und Dunkelheit um ihn herum wandelte sich zu weitem, grauen Nebel, der von Fluglerauschen erfullt ist. Er beginnt zwangslufig eine Geistreise in die Welt der Toten, wahrend sein Korper wie verstorben zuruckbleibt. Wer den vermeintlich Toten so findet, kann nur mit einer *Sinnenscharfe*-Probe + 8 feststellen, dass dessen Herz noch schlagt. Zu welchen Totengeistern der im Sarg Liegende reist und welche schemenhaften Totenreiche er erblickt, hangt von seinem Willen, seinen Angsten und dem Spielleiter ab. Will er einen ganz bestimmten Verstorbenen finden, mag dies womoglich nur uber Hinweise von anderen Toten und surreale Hindernisse wie gewaltige Pforten, gleitende Totenschiffe und Prufungen geschehen. Je langer der Gesuchte bereits verstorben ist, desto schwieriger ist die Suche. Die Angste des Suchenden erscheinen als manifestierte, uber groe Bedrohungen oder ganz konkret als die Geister von Toten, falls der Geistreisende einen Verstorbenen furchtet. Orientieren Sie sich ansonsten bei den Anmerkungen zum NEKROPATHIA (LC 122).

Fur jede Stunde, die sich jemand im Sarg aufhalt, muss ihm eine MU-Probe gelingen (erschwert um TOTENANGST, falls vorhanden). Bei Misslingen sinkt der MU um einen Punkt. Erreicht der MU-Wert 0, so glaubt der Betroffene, gestorben zu sein, macht keinen Versuch der Ruckkehr mehr und kann — wenn sein diesseitiger Leib schlielich verdurstet oder verhungert — auch nicht mehr zuruckgeholt werden.

Die Seelenreise dauert 3W6 Stunden, dann muss der Reisende an seinen Ausgangspunkt zuruckkehren, um wieder im Sarg zu erwachen, der sich daraufhin offnet.

Hintergrund und Besonderheiten: Der Sarg entstammt einer sudaventurischen Tradition der Nekromantie, die aus der dusteren Kultur der untergegangenen Wudu gespeist wurde, und in der Totenverehrung und Anbandeln mit der Erddamonin Thargunithoth eine seltsame Liaison bilden. Derzeit befindet sich der Sarg in einer verschlossenen Hohle unweit einer der Sudaventurischen Kolonialstadte. Die Totengraberin Lantassa besitzt den Schlussel zur Hohle und bietet manchem gegen teuer Geld einen beklemmenden Besuch bei den Toten.

Wert: 80 Dukaten / um die 1.000 Dukaten
Szenariovorschlage: Der Sarg kann den Helden behilflich sein, wenn sie wichtige Hinweise von einem Verstorbenen benotigen. Postieren Sie ihn hierfur, wo Sie mochten.

Varianten: Gelegentlich verwechselt mit dem vorliegenden Stuck werden die Geschichten uber den *Sarkophag der Nekromantie*. Es heit, er verwandle Lebende und Tote, die sich in ihn legen oder hineingelegt werden, in machtige Vampire oder Widerganger.

Die Zauberschiffe der Hochelfen

»Kaum glaublicht scheynen mir Gschichten von dero Schyffen der Alfen, die haben befahren nicht nur das Meer — was alleyn schon kavm denkbar bey eynem Alf— sondern gonnten segeln durch Sturm und Nebel, auf Feuer, Eis und Luft. Wipfelschiff segelten durch Gebaum und Sandschiff durch karge Eynode. Ja, selbst das Grauliche Wabern und andere Welten scheynen ihnen nit verwehret gewesen.«

— aus Essentia Obscura - Das Wesen des Unbekannten, *Praios-Geweihter Sigban*, 331 BF

»Jedes dieser Schiffe war ein hoch magisches Artefakt, gemeinsames Produkt einer ganzen Sippe und vieler Jahre Arbeit. Aufbewahrt wurde das Schiff als zierliches Modell, kaum einen Schritt lang, zumeist in einem kunstvollen Behaltnis.

Erst wenn das Schiffchen auf den ihm zuge-dachten Ozean gesetzt wird — und jedes hat ein anderes Ziel und somit ein anderes Medium, durch das es segelt —, wachst das Modell zur vollen Groe. Auch fur Proviant ist auf magische Weise stets gesorgt: Die Wasserkruge und Obstschalen leeren sich nie, solange sie nicht von Bord gebracht werden.

Von selbst auch wahlt das Schiff den Weg zu seinem Ziel, ob es dazu in die Nebelwelt vordringen, uber den Himmel schweben oder uber das ewige Eis gleiten muss. Fast allen naturlichen Gefahren weicht das Schiff weise aus, und der angesteuerte Hafen ist stets der geeignetste. Sobald seine Gaste sicher angelandet sind, schrumpft das Schiff wieder zum Schiffchen, bereit fur die Ruckreise.

Doch die machtvolle Magie, die das gesamte Schifferfullt, ist zugleich Ursache dafur, dass die Elfschiffe nach und nach der Vernichtung anheim gefallen sind. Kein Segel und keine Planke kann jemals erneuert werden, denn bei der nachsten Verkleinerung brechen diese nichtmagischen Teile heraus. Auch kennt niemand heute mehr die kleinsten der Geheimnisse, um solch ein Wunderwerk zu schaffen. [...]

Es mag sein, dass es irgendwo noch solch ein Elfschiff gibt, das die Plunderung des Elfenreiches, die folgenden Jahrtausende und mehrfache unsachgemae Bedienung uberstanden hat. Doch wo sollte man zu suchen anfangen? Bei den Orken? Den Echslingen? Den Diener des Namenlosen?«

— Naranda Ulthagi oder Auf der Suche nach der gefrorenen Zeit, *legendares Werk uber die Zeitmagie, Privatbesitz der Magierin Nahema*

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, Szenarioverschlagen 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!

Novadis vor Neetha,

Titelgeschichte

Meisterinformationen:

Sultan Rastafan wartete in Shilish, um den Horasiern Zeit zu geben, das Schwert der Thalionmel von der Ruhmeshalle zu Arivor auf den Weg nach Neetha zu schicken - er weiß um den Wunderglauben der Neethaner. Prinzessin Salkya Firdayon, selbst Ardaritin, machte sich mit dem Schwert auf den Weg nach Neetha und duldet dabei keine Bedeckung.

Ihre Helden sollten die Gerüchte über den Novadieinfall in die Dröler Mark auf ihren Reisen durch das Liebliche Feld vernommen haben — entweder haben sie im AB 102 davon gelesen oder in einer Gesellschaft oder Schenke davon gehört.

Wenn sie tapfere und zwöflgöttergläubige Recken sind, werden sie sich vielleicht auf den Weg machen, den Heiden entgegenzutreten, und dabei auf die einsame Ardaritin treffen (die sich nicht gleich als Salkya zu erkennen gibt). Sollte dieser Einstieg nicht gelingen, könnte auch Nepolemo ya Torese, Meister des Bundes und Erzherrscher von Arivor, die Helden anheuern, die Prinzessin heimlich zu begleiten - was zu nächst nicht leicht sein sollte.

Rastafan hat derweil 27 junge Krieger, die sich im Kampf gegen die 'Ungläubigen' die ersten Ehren verdienen möchten, mühsam über das chababische Waldland der Hohen Eternen in das Liebliche Feld eingeschleust, um das Schwert entlang der Seneb-Horas-Straße abfangen zu lassen. Diese versuchen in Scharen von dreimal neun diese Aufgabe auf den letzten fünfzig Meilen vor der Weißen Wacht zu erfüllen.

Den ersten Überfall sollten die Helden abfangen, bevor er die Prinzessin überhaupt erreichen kann. Beim zweiten wird es nur durch das Eingreifen der Helden in letzter Minute gelingen, das Schwert zu retten, woraufhin Salkya, die auch die Helden zu nächst als Wegelagerer betrachtet haben mag, ihnen ihre Begleitung gestattet.

Achten Sie aber darauf, dass die Helden Schwert und Prinzessin stets mit dem gebührenden Respekt behandeln, und gestal-

ten Sie drei verschiedene Arten des Hinterhaltes aus. Lassen Sie die Helden als 'Dank' für ihren Einsatz an der Schlacht gegen die Novadis teilnehmen — und gewähren Sie ihnen später großzügigen Aufenthalt auf einem kleinen Lustschloss des Prinzen Timor.

Eine Beschreibung Salkyas finden Sie in der Spielhilfe Das Königreich Alamada ab Seite 100.

*Niklas Reinke
mit schönstem Dank an Frank Wilco
Bartels und Andres Hachmann*

Arvepass zurückerobert, Seite 7

Meisterinformationen:

An den Geschehnissen rund um die Rückeroberung des Arvepasses können Ihre Helden auf mannigfache Weise beteiligt sein. Im Folgenden finden Sie einige Vorschläge, wie Sie Ihre Helden in Szene setzen können. Beachten Sie jedoch bitte, dass dieses Schlachtszenario ob der Härte der Kämpfe nur für erfahrene Helden geeignet ist - falls diese überleben sollen. Für altgediente Helden gibt es hier mehr als genügend Möglichkeiten, einen Heldentod zu sterben, unerfahrene Helden hingegen werden es schwer haben, den Ausgang der Schlacht noch lebend mitzubekommen.

Im Heerlager zu Berghann

Es bahnt sich die größte Offensive von Truppen der freien Lande an, die dieses Jahr sehen wird. Wagemutige Waffenkündige können leicht für eine bestimmte Frist Sold unter darpatischer Fahne beziehen, vor allem, um die zahlreichen Landwehrbanner des Crongewaltvogtes Aldron von Firunslicht aufzuwerten. Erst einmal integriert, werden sie schnell vom Lageralltag erfasst, der ab und an aber unterbrochen wird: Immer wieder kommt es in der nach dem harten Durchgreifen des garetischen Marschalls Ugo von Mühlingen gereizten Stimmung zum Streit zwischen aufrechten darpatischen Bauern und 'feigen Alberniern'. Dazu kommen Störaktionen des Feindes, der mit kleinen Booten an der Küste anlandet, um Nachschubwagen aufzubrin-

gen oder gar Offiziere zu töten. Direkt vor Inmarschsetzung des Heeres werden nochmals zahlreiche Spähtrupps ausgesandt, die sich hauptsächlich aus leicht bewaffneten Einheiten rekrutieren. Einem solchen Spähtrupp werden auch angeworbene Helden zugeteilt. Als Führer dienen zwei Mitglieder der Erlgrimman-Sippe: raue Bergbewohner, tapfer, waffengeübt, ortskundig, aber ab und an schwer verständlich. In den Bergen drohen viele Gefahren: Eis und Schnee, steile Hänge, Trollzacker Barbaren, feindliche Späher und nachts sehr reale Alpträume, die nicht nur den Schlafrauben. Doch der Lohn ist schlussendlich die Hoffnung spendende Erkenntnis, dass die beiden Burgen immer noch verteidigt werden. Sollte es passend scheinen, können zurückkehrende Helden vom Crongewaltvogt sogar mit dem Kommando über einen Landwehrtrupp bis Kompaniestärke betraut werden.

Der Aufstieg

Auch hier gibt es wieder zahlreiche Einsatzmöglichkeiten für Ihre Helden. Als Späher und Vorhut können Helden zahlreiche weitere Angriffe (Steinschlag, magische Attacken, Entführung etc.) auf das verbündete Heer vereiteln, einem Heldenschützen mag es als erstem gelingen, eine untote Harpyie zu vernichten. Aber auch Ihre Helden werden nicht von den Strapazen eines Aufstieges oder von dem frostigen Wind verschont werden, der ihnen stetig ins Gesicht bläst, egal in welche Richtung sie sich drehen. Die APPLICATUS-Artefakte, die die Harpyien in die Reihen des Heeres fallen lassen, zermürben die Moral Ihrer Helden weiter. Und wenn Sie ganz böse sein möchten, lassen Sie MR-Proben würfeln, um zu ermitteln, welcher Held von dem niederhöllischen Wahn, von dem der Gesang der Harpyien kündigt, befallen wird. Das Opfer wird erst dann wieder geheilt, wenn einer der Gefährten hilft (sanfte Methode) oder die Bannstrahler eingreifen (harte Methode).

Ihre Helden könnten aber auch dem 'Schatten' beim Aufspüren von feindlichen Spionen behilflich sein und dabei Zeugen der

'Unterhaltung' des Schattens mit der Nekromantin sein. Dabei können sie einiges über die Motivation der Schwarzen Schergen erfahren: So heißt es, der Schwarze Drache strebe weniger Landgewinn an, sondern wolle vielmehr 'rekrutieren'. Außerdem habe er einige seiner treuesten Nekromanten ausgesandt, nicht nur, um das Heer zu unterstützen, sondern auch um nach dem 'Becken von Kaidahar' zu suchen, das er in der Nähe Nebachots (dem heutigen Perricum) vermutet. Sollte dies der Fall sein, würde er natürlich auch vor einer Eroberung Perricums nicht zurückschrecken ...

Die Schlacht

Natürlich können Ihre Helden einfach an der Schlacht teilnehmen. In diesem Fall schildern Sie, wie hart umkämpft der Arvepass ist, wie viel Blut fließen muss, um ihn wieder zu befreien - und dies, ohne dass der Feind besonders 'spektakuläre' Mittel einsetzt. Eine Ausnahme bildet dabei der riesige Leichengolem, der sich gegen Ende der Schlacht erhebt, um die Mauern der Arveburg zu zerstören. Ihre Helden können die Rondrianer dabei unterstützen, diesen Leichengolem zu vernichten, in dem sie den Nekromanten, der sich im Innern des Golems befindet, töten. Denken Sie aber bitte daran, dass dabei fast alle beteiligten Rondrianer umkommen und auch Ihre Helden nicht unversehrt aus diesem Kampf herauskommen sollten. Rund um die Schlacht sind unzählige weitere Szenarien denkbar: Nekromanten und Heerführer des Feindes müssen ausgeschaltet, verlorene Banner zurückgebracht und feindliche Banner erobert, Verletzte und Tote geborgen, Gefährten und Verbündete aus misslichen Situationen herausgeholt werden. Diese Aufgaben können aber im Prinzip auch Meisterfiguren ausführen. Es gibt allerdings etwas, das nur echte Helden vollbringen können: die Befreiung des Greifen Herofan!

Szenariovorschlag:

Die Befreiung eines Greifen

Hintergrund:

Seit grauer Vorzeit liegt in der Tiefe unter der Arveburg ein von abtrünnigen Trollen erichtetes Agrimoth-Unheiligtum (Borbarad hatte schon seine Gründe, warum er die Feste an dieser Stelle wieder errichten ließ). Lucardus von Kemets Kalkül war schon bei der Einnahme des Passes ein Gegenangriff der Kaiserlichen. Durch das Blutvergießen auf dem Pass sollten in der Tiefe die Kräfte angestaut werden, mittels derer ein Beschwörerzirkel einen mächtigen Dämon herbeirufen könnte. Mit seiner Hilfe würde man den Pass und die umliegenden Berge nach Bedarf formen und den Arvepass da-

mit zum Brückenkopf der Schergen des Drachen machen, vom dem aus Lucardus in aller Ruhe die umliegenden Gebiete des Kaiserreiches 'aussaugen' und vielleicht Perricum auslöschen könnte.

Noch bevor dies geschieht, müssen Helden den Fokus des finsternen Rituals vernichten. Mittelpunkt des Rituals ist die geplante Opferung des Greifen Herofan, der in Praios' Namen den Arvepass bewachte, aber von Lucardus entführt wurde (Aventurischer Bote 100). In den unterirdischen Kavernen, von denen die äußeren natürlichen oder zwerghischen Ursprungs sind, während die tiefer gelegenen durch Trolle geschaffen wurden, befindet sich, bewacht durch den untoten Oger Arzuch, der Greif.

Einstieg

Während Ihre Helden als Späher die Lage am Pass erkunden, treiben Sie sie in eine Höhle, um sie vor Wintersturm und Feinden Zuflucht nehmen lassen. Auf diese Weise stoßen Ihre Spieler eher zufällig auf das große, unterirdische Höhlensystem. Beachten Sie, dass diese Erkundung im Vorfeld des in diesem Boten geschilderten Konfliktes stattfinden muss, damit die Vereitelung des Rituals rechtzeitig geschieht. Die genauere Ausgestaltung der einzelnen Gänge und Höhlen sei ganz Ihrer Phantasie überlassen. Bedenken Sie einfach, dass die Helden nicht die Ersten sind, die diese Höhlen benutzen: Trolle, Zwerge und Menschen hinterließen schon ihre Spuren, von den zahlreichen üblichen und weniger üblichen Tierarten, die man in unterirdischen Gängen findet, einmal abgesehen. Früher oder später sollten Sie Ihre Helden auf eine große Höhle mit archaischen trollischen Steinfiguren treffen lassen, in welcher der Greif Herofan gefangen gehalten und gerade von dem untoten Riesenoger Arzuch gepeinigt wird. Der Greif ist schneeweiß und deutlich größer als das, was sonst von Greifen berichtet wird.

Der unbesiegbare Oger

In lebendem Zustand setzte dieser Oger dem Schwertkönig Raidri Conchobair höchstselbst hart zu, und nun, in wiedererwecktem Zustand, ist er im Kampf nahezu aussichtslos. Die besessenen Schrumpfköpfe, mit denen er behängt ist, schirmen ihn gegen annähernd jede direkte Zauberwirkung ab, können aber mit vereinter Kraft auch indirekte Zauber blockieren und verleihen dem Monstrum die Fähigkeiten eines Nekromanten.

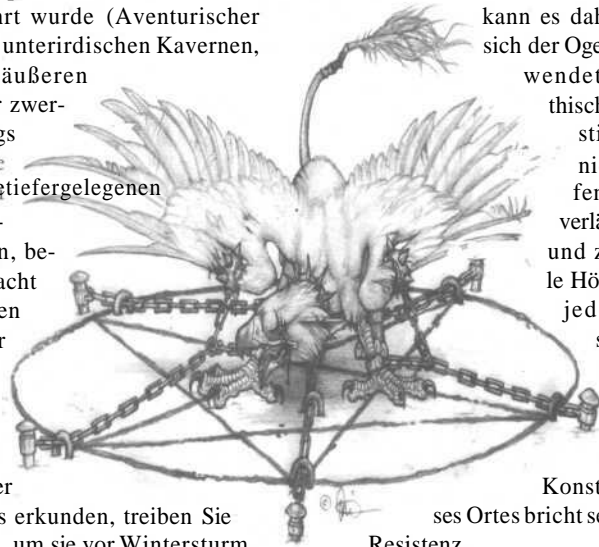
Lassen Sie sich die Helden ruhig eine blutige Nase holen, aber verhindern Sie, dass sie sich die Zähne ausbeißen. Der Oger steht sich selbst im Weg. Er ist zwar nicht so dumm wie gewöhnliche Oger, aber trotz allem langsam.

Die Schrumpfköpfe, die ständig irr vor sich hinwispern, können sich untereinander nicht ausstehen. Mitten im Kampf, wenn es für Ihre Helden allzu bedrohlich wird, kann es daher sein, dass sich der Oger verwirrt abwendet oder apathisch vor sich hinstiert. Wenn er nicht angegriffen wird, dann verlässt er auch ab und zu die zentrale Höhle. Der Greif jedoch erweist sich als benommen und geschwächt. Die arkane Konstellation dieses Ortes bricht seine magische Resistenz.

Am klügsten wäre es daher, wenn Ihre Helden den Kampf vermeiden oder abbrechen würden. Geben Sie ihnen Gelegenheit, aus einem Versteck heraus das Geschehen zu beobachten, lassen Sie den Oger vor ihren Augen eine mächtige Befreiergruppe aus Meisterfiguren vernichten o. ä. Ihre Helden sollten in jedem Fall zu dem Schluss kommen, dass der direkte Weg nicht immer der Beste ist, und nach anderen Lösungsmöglichkeiten suchen.

Der Sieg über einen Unbesiegbaren

In dem umgebenden Gewirr von Gängen und Höhlen befinden sich sieben Beschwörer, Paktierer und Nekromanten, die das Ritual vorbereiten. Je nach Geschmack Ihrer Heldengruppe können Sie Ihren Spielern mehr oder weniger ausführlich die auf dem Weg umherliegenden Leichen schildern - Opfer, die im vergangenen Winter vom Pass und aus Darpatien verschleppt wurden, um das Ritual mit ihrem Tod zu verstärken. Fünfer Beschwörer tragen je einen Schlüssel zu den magischen Ketten des Greifen bei sich. Können wenigstens drei der fünf Ketten gelöst werden, dann zerreißt der Greif die letzten beiden Ketten selbst und hilft beim Kampf gegen den Oger. Die zwei mächtigsten Beschwörer haben je einen Fokus zur Beherrschung des Riesenogers bei sich. Gelingt es, diese zu erbeuten, dann ist der Oger nicht mehr imstande, in irgendeiner Art zielgerichtet zu handeln, und völlig von den Schrumpfköpfen abhängig. Diese Köpfe sind auch der eigentliche



Schwachpunkt des Ogers. Ein redege wandter Held könnte die überaus unterschiedlichen 'Persönlichkeiten' der Köpfe dazu bringen, miteinander zu streiten, aber auch einfache Gewalteinwirkung kann zum Ziel führen. Fällt dieser Schutz, dann ist der Oger Marionette der Beschwörer. Sind die Beschwörer und die Köpfe ausgeschaltet, dann ist endlich auch Arzuch wie ein gewöhnlich mächtiger, aber verwirrter Oger zu besiegen.

Ist der weiße Greif Herofan befreit, dann fliegt er nach kurzem Dank davon.

Wie genau der Kampf in den unterirdischen Gewölben verläuft, sei ganz Ihnen selbst überlassen. Wichtig ist, dass Ihre Helden oder entsprechende Meisterpersonen, während auf dem Pass die Schlacht wagt, Herofan befreien und Arzuch besiegen, in einem erbitterten und spektakulären Kampf im trollischen Agrimoth-Unheiligtum.

Ein Vorschlag zur Ausarbeitung des Szenarios wird erstellt unter:

<http://www.albernia.fanwerk.com/sub/herofan.htm>

Schluss

Der Arvepass ist wieder in den Händen der zwölfgöttlichen Streiter, und eigentlich könnten sich Ihre Helden nun zurück in die freien Lande begeben - aber es soll sie ja geben, die Unverbesserlichen. Vielleicht juckt es ja den einen oder anderen Helden schon, es den Heptarchen mal so richtig zu zeigen und sich dem Heer von Bannstrahlern, Golgariten und Rondrianern anzuschließen. Denn noch sind des Schwarzen Drachen Pläne nicht vereitelt ...

Aber Achtung, dieses Vorhaben ist nur etwas für wirklich todesmutige und sehr erfahrene Helden - ein Zug mitten durch die Warunkei nach Beilunk ist kein Sonntagsspaziergang!

Elias Moussa! / Philippe Mindach u.a.

Darpatiens Kopf auf Darpatiens Schultern, Seite 9

Meisterinformationen:

Zur Blutnacht: AB 79; zur Regentschaft der Travia-Kirche über Rommilys und der Gründung des Mahnerordens: AB 81; zum Verschwinden Herofans und den Untoten in der Schwarzen Sichel: AB 100; zur Arvepass-/Beilunk-Kampagne: ab AB 101, 102; zu Adram von Aschenfeld: Unter der Dämonenkrone, S. 95.

Das Geschehen um die Schlüsselübergabe zu Rommilys war Thema des Darpatien-Cons 2003, in dem verschiedene Ereignisse der letzten Zeit in Darpatien zusammengeführt werden konnten. Als Schuldige konnten bislang ausgemacht werden: Baronin Silvana v. Aschenfeld (Richterin am Fürstlichen Hochgericht, ehrgeizige und

machtgierige Hauptdrahtzieherin; ermordete in der Blutnacht auch ihre eigene Mutter), Kelidane von Erzenstein (Präfektin der FDEA (Fürstl.-Darp. Erkundungsabteilung, Geheimdienst); Kollaborateurin und zweite Drahtzieherin, durch 'Warunker' korrumpiert), Feanor Donf (darpatischer 'James Bond', Vertrauter Kelidanes, durch sie korrumpiert: der Attentäter), 'Trivialieb' v. Höhenbruch (Vellberger Raubritter, 29. Hal Mörder der Alruna v. Bregelsaum (seiner Lehnsherrin), Anstifter der Rommilys Unruhen), Yasinde v. Aschenfeld (Schwester Silvanas und Adrams, Hauptfrau im Heer, sollte Adram den Weg ebnen), Peridan Haffberger (Hauptmann der Stadtgarde; durch Silvana, die er für seine Geliebte hielt, korrumpiert, änderte Wachpläne, führte Stadtwachen in die Irre), ein Spion, der u. a. einen KGIA-Agenten ermordete. (Weitere Informationen bei Bedarf bei Friederike Stein, Kanzlerin Darpatiens.) Kelidane ist flüchtig; über sie wurde das Anathema gesprochen. Sie und Silvana sind in dem großen Plan sicher nicht die einzigen Drahtzieher gewesen. Doch nur allzu viele ihrer Zuarbeiter und Kontaktleute sind entkommen oder, so muss man fürchten, noch immer in Wehrheim, Perricum oder anderswo aktiv — für Sie, werter Meister, Aufhänger in Hülle und Fülle für Kleinkrimis, Agententhiller und Schwarze-Lande-Expeditionen!

Weitere Infos zu Darpatien siehe unter: www.darpatia.de

Friederike Stein

Magisterin der Magister ernannt Stellvertreter für den Abtprimas des Heiligen Drachenordens, Seite 23

Meisterinformationen:

Die Wahl (oder nach anderer Lesart kirchenpolitische Einsetzung) des satorischen Stellvertreters für Abtprimas Eternenwacht wird deutliche Folgen für die Draconiter haben. Die genauen Konsequenzen sind bisher noch nicht abzusehen, aber diese Geschehnisse werden in den nächsten Boten weiterverfolgt.

Meistern, die ihre Spieler nach dem Ordensvorstand der Draconiter suchen lassen möchten, sei zunächst nur Folgendes an die Hand gegeben: Jegliche Spurensuche führt nur zu einem Resultat: dass offenbar auf der Lichtung ein Kampf stattgefunden hat. Dabei sind die Krallenspuren durchaus als gigantisch zu bezeichnen (und dürften entweder dämonischen oder drachischen Ursprungs sein). Eine besonders gut gelungene magische Untersuchung offenbart auch noch das Wirken eines Verwandlungszaubers, der jedoch deutlich sonderbare, archaische Strukturen aufweist. Der Abtprimas jedoch kann zur Zeit wirklich überall sein.

Martina S. Noeth/ Daniel S. Richter

Gräfin Thesia herrscht weiter im Bornland, Seite 26

Meisterinformationen:

Tatsächlich ist die Wahl der Adelsmarschallin nicht ohne Intrigen abgelaufen. Ischtans Geschichte ist wahr — man hat ihn entführt, um seine Kandidatur zu verhindern. Und auch das Fehlen Ugos von Eschenfurt wirkt befremdlich - denn den trinkfesten Baron hat noch nie ein 'Wolf von der Teilnahme an der Versammlung abgehalten.

Dahinter steckt niemand anderes als Tjeika von Jatleskenau, die Kronvögtin von Neersand und Schwester Graf Alderichs von Notmark. Sie hat die vergangenen Jahre genutzt, um hinter der Fassade einer loyalen Helferin Thesias ihre eigenen Ambitionen zu verfolgen. Mit der Entführung Ischtans schlägt sie einen (weiteren) Keil zwischen Thesia und Alderich und ihre jeweiligen Getreuen. Auch wird das Gerücht, Gräfin Thesia stecke hinter der Entführung, in der nächsten Zeit breiter gestreut werden. Ganz von der Hand zu weisen ist schließlich nicht, dass die Ilmensteinerin von der Intrige einseitig profitiert. Und dieser erste Fleck auf dem glänzenden Ehrenschild der Gräfin wird womöglich nicht der einzige bleiben - je nachdem, welche Pläne Tjeika noch hegt. Natürlich können auch die Helden in diese Intrige verwickelt werden. Eventuell werden sie mit der Entführung beauftragt (wobei Tjeika sich nicht persönlich die Finger schmutzig machen wird und dafür sorgt, dass die Spuren der Auftraggeber in Thesias Umgebung führen), vielleicht werden sie auch von einem tobenden Graf Alderich oder einer misstrauischen Ildara von Schimjontken mit der Aufklärung betraut. Bis zu Tjeika sollten sich die Indizien zunächst nicht zurückverfolgen lassen - wir wollen doch der weiteren Entwicklung nicht zuvorkommen.

Oliver Baeck

Unklare Lage in Thorwal, Seite 27

Meisterinformationen:

Die in diesem Artikel geschilderten Aktivitäten von Tronde und Jurga finden ihre Erklärung in dem im Oktober erscheinenden Abenteuer Die Dunkle Halle, das die Ereignisse zwischen Thorwal, Horasreich und Glorianien zum Abschluss bringt, die im Perraine 1022 BF (ab AB 82) ihren Anfang nahmen.

Da der Ausgang des Abenteuers in der nächsten Ausgabe des Aventurischen Boten in Auszügen präsentiert wird, sollten potentielle Meister abwägen, in wie weit sie diese aventurischen Informationen ihrer Spielrunde zugänglich machen wollen.

Patrick Fritz

Von der Wagenschlacht vor Baliho

"Was bedrückt dich, meine Tochter?"

'Ach, Vater, wenn du noch wärst ... Es ist so anders als damals, wenn du in die Schlacht geritten bist. Meine Ritter sind müde, sie murren ...'

"Ha, damals bei Orkenwall ist Keron ständig vor Müdigkeit im Sattel eingeschlafen, während ich den Schlachtplan erklärt habe. Zum Glück war der Plan nicht zu kompliziert... Deswegen hat Valgor vor jeder Schlacht auch geflücht wie ein Kesselflicker. Er sagte immer, so ein einfacher Plan kann gar nicht funktionieren. Hat aber immer funktioniert..."

"Aber Valgor und Keron sind tot, wie alle deine alten Kämpen."

"Sie haben Töchter und Söhne, die ihren Vätern in der Schlacht keine Schande machen werden. So wie du mir niemals Schande gemacht hast."

"Aber sie glauben nicht an mich! Im Süden steht Marschall Geldor vor einer gewaltigen Schlacht, die eigentlich ich schlagen sollte. Aber wie kann ich dies, wenn meine Weidener nicht an mich glauben?"

Kurzes Schweigen. "Sie glauben nicht an dich? Das ist schlimm. Weißt du, woran das liegt?"

"Daran, dass ich nicht du bin, Vater! Sie respektieren mich, weil ich deine Tochter bin. Aber sie verübeln mir, dass ich nicht mehr als das sein kann."

"Misstraue den Weidenem nicht zu sehr, meine Tochter. Sie wollen dich lieben."

"Du sagst es ja selber, Vater: Sie wollen, aber sie können nicht. Wenn sie es aber jetzt nicht können, werden sie es niemals können. Habe ich nicht selbst in der Dämonenschlacht an der Spitze unserer Truppen die Ogermauer gestürmt? Habe ich nicht eigenhändig das Herzogtum aus den Klauen Baeromars gerissen? Habe ich nicht sogar meinen eigenen Gatten auf dem Altar der Freiheit geopfert? Lieben nicht alle Weidener den Sieger? Warum also, Vater, lieben sie mich nicht?"

'All das hast du getan, meine Tochter. Und du hast es gut getan. Allein, wofür? Das spürt unser Land genau. Das erste hast du getan, um Dietrads Tod zu rächen. Das zweite hast du für deinen Sohn getan, um ihm den Thron Weidens zu erhalten. Und das letzte hast du getan, damit das Reich nicht unfrei werde. Weiden erwartet, dass du endlich etwas nur für Weiden tust. Dann wird es dich lieben.'

Erneut Schweigen. "Ich verstehe ... Nun denn, Vater, du wirst mich entschuldigen, ich habe eine Schlacht zu schlagen ..."

—belauscht von einem Grünrock auf der Turmkrone von Ingramms Leuenturm zu Trallop, 3. Phex 33 Hal

Eine quälend lange Bedenkzeit hatte Herzogin Walpurga von Löwenhaupt, die Herrin des Mittnächtlichen Herzogtums, alleine auf dem

mächtigen Bergfried der Bärenburg in Trallop zugebracht, bevor sie sich in der Nacht vom 3. auf den 4. Phex zum Ausbruch aus der belagerten Stadt entschlossen hatte. An der Spitze ihrer zwanzig getreuesten Ritter hatte die Herzogin im Morgengrauen die Mhokolash" am Horastor niedergelassen, durch das einst



Kaiser Murak-Horas die Elfenkönigin Amaranandel geführt. Und wie einst den Horas begleiteten die Segenswünsche der Tralloper nun ihre Herzogin. Am 7. Phex erreichten die Ritter Baliho und die Freude der Städter kannte keine Grenzen. Allein, die Herzogin vermochte das Lächeln ihrer Schutzbefohlenen nicht zu erwidern, denn man lacht nicht, wenn man Hass im Herzen trägt, und davon war der Herzogin Herz überfull: Wie Leuchtfener hatten die schwelenden Überreste der vormalig so schmucken Ortschaften am anderen Flussufer Frau Walpurga den Weg gen Süden gewiesen. Wederath, Mittenberge, Leinhaus waren ein Raub der Flammen geworden. Und so prägte Sorge und Gram das Wiedersehen zwischen Frau Walpurga und Herrn Geldor von Eberstamm-Mersingen, dem alten und neuen Marschall Weidens, der hier zu Baliho sein Heer versammelt hatte, um dem Kaiserhaus seine Reichserzstadt zu bewahren: 300 Panzerreiter der kaiserlichen Bärengarde, dazu Söldner des Sturmbanners sowie Schützen und Pikeniere des Garderegiments Drachenpforte. Zu den Kaiserlichen hatten sich fast 80 der freien Landritter des Herzogtums gesellt sowie 100 der von Frau Walpurga entsandten Rundhelme.

"Es war richtig, unsere Truppen hier zu sammeln", begann der Marschall seine Ausführungen, sobald die Herzogin in sein Befehlszelt getreten war, "denn Baliho ist das Ziel der Orks. In den nächsten zwei Tagen wird die

**) ein Orkstamm*

Ebene unter den Rädern ihrer Wagen erzttern. Wir haben lange erwogen, uns in der Stadt zu verschanzen, allerdings habe ich diese Option verworfen. Die orkischen Kriegswagen reichen bis an die Mauerkrone und sind rollende Kampfbühnen. Wenn die an die Mauer kommen, dann ist das Schicksal der Stadt besiegelt. Deswegen müssen wir sie auf offenem Feld stellen. Ich habe zwei Pläne für die Schlachtaufstellung vorbereitet, über die ich

Euch entscheiden lassen wollte. Der erste ist konventionell gebaut und hat relativ gute Erfolgsaussichten, erfordert aber, dass sich alle Einheiten genau an den Einsatzplan halten. Der zweite ist ... ähm ... risikoreicher, hat aber den Vorteil der geringeren Komplexität für sich. Um genau zu sein, ist er absolut simpel. Ich bin mir nicht sicher, ob ..."

Das feine Lächeln der Herzogin war nicht zu deuten, als sie dem Marschall mit dem Wort alle Bedenken abschnitt: "Wir nehmen den einfachen Plan, Meister Geldor. Ich bin mir sicher, er wird funktionieren ..."

Aus dem Feldbuch Hauptmann Weidmars von Arpitz, Adjutant des Marschalls von Weiden: »Ebene von Baliho, 9. Phex 33 Hal — Morgengrauen

Marschall Geldor hat die Pikeniere und Schützen in einer langen Phalanx mit Front nach Süden 1000 Schritt vor den Mauern Balihos aufgestellt. Das Gelände ist klug gewählt: Die Reihe der Fußkämpfer zieht sich zwar beinahe 400 Schritt auseinander und ist gerade zwei Glieder tief, allerdings kann sich die Linie im Westen an die überfluteten Auen des Pandlari und im Osten an die Böschung der oberhalb des Rotwassers verlaufenden Reichsstraße 2 anlehnen und ist somit gegen Umgehung einigermaßen geschützt. Auf der gesamten Länge dieser Front, bis an die Böschung der Reichsstraße heran, hat das Sturmbanner einen zwei Schritt breiten und ein Schritt tiefen Graben gezogen, der sich inzwischen mit eiskaltem, schlammigem Pandlarilwasser gefüllt hat. Auf der Reichsstraße haben die Streitwagen der Kriegerakademie von Baliho Aufstellung genommen. Obwohl die Kunst des Streitwagenfahrens dort seit Jahren nicht mehr unterrichtet wird, hat Marschall Geldor die wenigen Abgänger herbeigerufen, die diese Kunst noch erlernt haben. Jenseits des Grabens und der Reichsstraße erstrecken sich die weiten Kuhweiden der wohlreichsten Stadt des Reiches, das perfekte Gelände für eine Reiterschlacht. Hier stehen die Ritter des Herzogtums, mit ihrer Herzogin an der Spitze. Alles ist still.

9. Phex 33 Hal — Sonnenaufgang

Die Pferde hören es zuerst. Tralloper Schlachtrösserkennen keine Furcht, doch das nervöse Zucken

von Ohren und Nüstern deutet den Reitern an, dass etwas Großes näher kommt. Als sich auf dem Treidelpfad am Pandlarilufer die ersten der jeweils von 10 kapitalen Steppenrindbullen gezogenen Kampfplattformen behäbig, aber unauffällig aus dem Nebel schälen, lässt die Herzogin Reiter und Pferde auf ihren Positionen verharren. Erst als die ersten Kriegswagen unter Bedeckung leichter orkischer Reiter und Fußtruppen auf der ganzen Breite des Schlachtfeldes vorzurücken beginnen, lässt Frau Walpurga das Horn Fantholi erschallen und 500 Trallopier Riesen setzen sich in Bewegung.

Doch was gönnen Ritter, selbst wenn sie einer tausendjährigen Tradition des berittenen Kampfes entstammen, gegen rollende Festungen ausrichten? Gar nichts. Aber gegen Khurkach", die sich nur mit einem Arbach" und ihrem Mut bewaffnet der grün-weißen Woge entgegenstellen? Alles! Während die Kriegswagen unbehindert ihren Weg über die Ebenefortsetzen, ist der Rest des orkischen Heeres wie gegen eine Wand aus dampfenden Pferdeleibern und blankem Stahl gelaufen.

Dies ist der Moment, in dem sich die Streitwagen der Balihoer Akademie in Bewegung setzen und zwischen die weit größeren Kriegswagen stoßen. Was vermag ein Vierspänner, selbst wenn er von den stärksten Rössern der Welt gezogen wird, gegen einen hölzernen Koloss von mehreren Quadrern Gewicht auszurichten? Gar nichts. Aber

mehrere davon vermögen sehr viel! Wie Wespen umrunden die wendigen Vierspänner die klobigen Wagen der Orks und werfen wiederholt ihre Wurfhaken aus, um die Gefährte zum Zusammenbruch zu bringen. Treffen nur ein oder zwei Wurfhaken einen der Kolosse, so geschieht es durchaus, dass die komplette Deichsel des kleineren Streitwagens krachend zerbricht, während der Koloss unbeirrt seine Bahn fortsetzt. Treffen jedoch drei oder vier der Haken ihr Ziel, so vermögen sie die hölzernen Scheibenräder der primitiven Gefährte abzureißen oder deren empfindliche Achse brechen zu lassen.

Am Graben, 9. Phex 33 Hal — Mittagsstunde
Die Wagen haben den Graben erreicht, Marschall Geldors Vierspänner bleiben zurück. Es sind auch nur noch ein halbes Dutzend übrig. Fünf Kriegswagen haben sie zerstören können, doch nun müssen sie sich zur Reichsstraße zurückziehen. Was vermag eine nur einen Meter hohe Brustwehr gegen einen Wagen auszurichten, dessen Räder alleine drei Meter hoch sind? Auf Dauer gar nichts. Doch sie kann den Vormarsch des Wagens derart verlangsamen, dass die Pikeniere ihre Waffen gegen die Zugtiere zum Einsatz bringen können. Das Blut der Tiere färbt das Wasser im Graben rot. Ein Gespann geht mitsamt Wagen durch und findet sein Ende in den sumpfigen Auen des Pandlaril. Drei weitere Wagen verrecken im Graben, weil ihre Gespanne zu dezimiert sind, um die Gefährte

aus dem Schlamm zu ziehen. Doch das verbliebene halbe Dutzend überwindet auch dieses Hindernis und ewig vermögen Frau Walpurgens Ritter die Fußtruppen nicht hinzuhalten. Und wenn erst die Bedeckung heran ist, dann reichen auch diese sechs Wagen, um Baliho zu erstürmen ...

Da erscheint am südlichen Stadtrand eine Staubwolke, die rasch näher kommt. Weite Staubmäntel und breite Schlapphüte flattern im Wind, als die Kuhburschen in die Schlacht eingreifen, um ihre Heimat zu schützen. Sie sind die Paladine der Rinderbarone von Baliho. Für sie, die täglich mit Rindern arbeiten, ist auch ein wilder Steppenrindbulle nur eine bessere Kuh.

Seilschlingen wirbeln über den Köpfen und helle Schreie sind zu vernehmen, als die wilde Bande heranbraust und den Untergang der Kriegswagen besiegelt.

Als die orkischen Fußtruppen, die noch immer im Kampf mit den Rittern der Herzogin stehen, tatenlos dem Untergang ihrer mächtigsten Waffe zusehen müssen, fliehen sie gen Süden in die Wälder. In der Nacht überqueren sie am Werder von Ahmorden das Rotwasser und ziehen nach Norden ab.

Die Legende berichtet, dass Herzogin Walpurga beim triumphalen Einzug in die gerettete Stadt den Rinderbaronen Boswitz und Ganjaneffhuld voll zugenickt habe. Es wäre das erste Mal in der Weidener Geschichte.

Jan A. Liedtke

*) orkische Kaste der Jäger und Krieger
**) orkischer Krummsäbel



Hesinde zum Gruße, hochverehrte Leser des Aventurischen Boten!

Erneut wenden wir uns an unsere Leserschaft und erneut handelt es sich um das allseits beliebte Motto unseres so sehr geschätzten Aventurischen Boten.

Vor einiger Zeit haben wir Sie bereits dazu aufgerufen, uns die poetischen oder prosaischen Ergebnisse Ihrer hesindianischen Überlegungen zuzusenden, damit das uns sehr lieb gewonnene Motto auf der Titelseite auch weiterhin ein rahjagefälliges Schmünzeln auf die Gesichter unserer Leser zaubert.

Nahezu überwältigend war weiland die Teilnahme, was uns einiges an wirklich brauchbarem Textgut verschaffte, aber auch gleichermaßen signalisierte, das unser Motto sich einer recht großen Beliebtheit erfreut.

Nunmehr möchten wir Sie, verehrte Leser, neuerlich darum bitten, uns mit Ih-

Seine wohlgeborene Exzellenz Marschall Frankwart Gerdenwald von Ebelried und Kollerbruch nebst seiner Gemahlin Ihro Hochgeborenen Rondraga Gerdenwald von Gobiansforst, Baronin zu Erlschwerd, geben sich die Ehre kund zu tun, dass ihnen am 28. Tsa des Jahre 1026 nach dem Fall des vieltürmigen Borparan eine gesunde Tochter geboren worden ist.

Fianna Faralda Gerdenwald von Erlschwerd.

Möge die junge Herrin TSA für ihre Huld und Gunst gepriesen sein!

ren Vorstellungen eines witzigen und stimmungsvollen Botenmottos zu bereichern, denn allmählich verlangt unser Mottoarchiv nach neuen Werken aus berufener Schreiber..., nein, Dichtehand.

Sollten Sie also geneigt sein, uns in dieser schweren Arbeit - nämlich das Ersinnen neuer Mottos - zu unterstützen, dann sollten Sie weder Mühen noch Wege scheuen und uns schreiben.

Natürlich wird der Verfasser eines Mottos, das wir auch veröffentlichen, in guter Tradition wieder namentlich im Impressum erwähnt und kann sich zudem des Dankes der gesamten Botenredaktion sicher sein. Ruhm und Ehre sollen also sein Lohn sein, wie es sich für einen guten Künstler geziemt.

Wir freuen uns auf Ihre Vorschläge und sind uns sicher, dass wieder viele brauchbare Kleinodien darunter sein werden, die den Weg auf die Titelseite des Aventurischen Boten finden und sicherlich auch verdient haben.

Zusendungen bitte via Datenlimbus an: **avbote@fanpro.com** oder aber mittelst herkömmlichem Kurier an unsere unverzichtbare und liebevollende Sekretaria: **Mechthild Henschel, Otto-Suhr-Straße 13, 26131 Oldenburg.**

Wir bedanken uns vorab für Ihre Bemühungen. Mögen die Allmächtigen Zwölf Göttlichen Geschwister über Sie wachen und stets ihre schützenden Hände über Sie halten!

Im Schutze der herannahenden Orks – Bauernaufstände in Bredenhag

ALBERNIA. Seit Mitte Efferd wurde die Grafschaft Bredenhag von Bauernaufständen erschüttert. Wohl unter der Führung einer schon seit längerem marodierenden Räuberbande versuchten Bauern, den herannahenden Orksturm zu nutzen, um sich gegen die harte Hand des Grafen Jast Irian Crumold von Bredenhag aufzulehnen.

Der Aufstand begann, als sich die Bauern Anfang Efferd den Anordnungen des Grafen widersetzen, der forderte, dass man sich den alten Gesetzen beugen und die Waldländer des Farindels respektieren solle.

Zunächst kam nur ein Verwalter des Grafen um, zu Tode geprügelt vom blindwütigen Mob, als er sie von ihrem Land verwies. Doch als bald zeigte sich die Handschrift der Räuber, als Mitte Efferd eine halbe Schwadron der gräflichen Streiter von wohl organisierten Aufrührern niedergemacht wurde. Gerade in der Zeit, als der Graf gegen den Ork zu den Waffen rief, verweigerten die Bredenhager ihrem Herrn die Gefolgschaft. Letztlich konnte der Aufstand jedoch mit Hilfe einiger tapferer Recken der alten albernischen Häuser Stephan und Fenasian niedergeschlagen werden.

Den wohl entscheidendsten Einfluss hatte jedoch ein Fähnlein der Nordmärker Flussgarde, die der Herzog von Nordmarken selbst dem Grafen, seinem künftigen Schwiegersohn, zur Hilfe geschickt hat.

So konnte also das Lager der Räuber schließlich ausgehoben werden. Etwa vierzig Räuber ereilte gleich dort ihr Schicksal, weitere zwanzig wurden nach dem Urteil des Grafen in aller Öffentlichkeit ihrer gerechten Strafe zu-

geführt, auf dass ihr Beispiel allen anderen eine Mahnung sei. Wenngleich letztlich der Gerechtigkeit genüge getan wurde und der Graf seiner Königin am Vorabend der großen Schlacht vor Havena den Kopf des Anführers der Räuber übergeben und ihr die Bredenhager Landwehr an die Seite stellen konnte, verbleibt die Frage, wie es zu solch häufigen Übergriffen des einfachen Volkes kommen kann. Will man diese Frage am Beispiel Bredenhags beantworten, dann zeigt sich, dass es nicht der Hunger war, der dem einfachen Volk die Sinne trübte.

Eher mag es sein, dass der Beschluss des Grafen, einige Freibauern am Abholzen des Waldlandes zu hindern - ein Privileg, das ihnen seine Vorgänger schon seit Generationen gewährt hatten — für böses Blut sorgte. Dies umso mehr, als dass es den Anschein hat, er wolle lediglich bei seinen ausgedehnten Spaziergängen im Wald nicht vom Lärm der arbeitenden Waldbauern gestört werden.

Doch der Aufstand von Bredenhag ist kein Einzelfall. Um nur wenige andere zu nennen, sei der Aufstand der Bauern in Perricum erwähnt, über den in diesem Boten an anderer Stelle berichtet wird. Aber auch den Aufstand in den Garethischen Vorstädten möchten wir dem Leser in Erinnerung rufen, ausgelöst da-

mals vom Protest des Pöbels der Elendsquartiere gegen den Beschluss der Garethischen Ritterschaft, einen Siegestempel bei Puleth zu begründen. Auch dieser Aufstand konnte nur allzu blutig niedergeschlagen werden; die Rolle des 'blutigen' Ugo von Mühlungen ist von Königin Rohaja bekanntlich hinreichend gewürdigt worden (AB 93).

Doch auch der Graf von Bredenhag, der im Übrigen zusammen mit Ugo von Mühlungen auf Maraskan diente, hatte selbst schon zuvor seine Erfahrungen mit Aufständen gemacht: Bereits im Jahre 29 Hal war er vom Vogt zu Honingen zu Hilfe gerufen worden und hatte die dortigen Bürgeraufstände ebenfalls blutig niedergeschlagen. Wenngleich auch der jetzige Aufstand der Bredenhager Bauern gegen den Adel durch nichts zu rechtfertigen ist, wurde der Redaktion des Boten aus verlässlicher Quelle zugetragen, dass im Königspalast zu Havena auch die näheren Umstände der Regentschaft Graf Crumolds durch die Rechtsgelehrten untersucht werden. Die nordmärkischen Gäste des Grafen indes sind — nachdem auch sie gegen die Orken in der Schlacht bei Havena gekämpft haben — wohl behalten nach Elenvina zurückgekehrt.

Wolfgang Wagner

Entsatz aus der Mark Greifenfurt kommt Weiden zu Hilfe!

"Es war eine dunkle Nacht gewesen, als plötzlich die Flammen im Finsterkamm aufloderten und der Schall der Kriegshörner über das Greifenfurter Land brandete wie die Wellen an den Strand von Perricum. Krieg, Krieg! Von überall her strömten Bewaffnete auf die Wacht am Finsterkamm zu, allerorten ließ man Sensen und Dreschflügel fallen und stürmte den Wehrtempeln und Burgen entgegen. Botenreiter hatten die Nachricht gebracht von den Orken, die in die Weidener Grafschaft Heldentruz einfielen. In dieser Zeit höchster Not, in der Weiden bebenden Herzens dem Schwarzpelz entgegensah, ertönten die Hörner über Stadt und Feste Weihenhorst und ein Heer verließ die Mauern, das in der Mark seinesgleichen suchte. Lange hatte man beraten und war zu dem Schluss gekommen, dass man der Schwester Weiden am meisten nütze, wenn man dem verhassten Schwarzpelz in den Rücken fallen würde, um den Finsterkamm ein für alle Mal zu räumen von dem zottigen Gezücht. Edelbrecht von Eberstamm, der Gatte der 'Greifin', wie die Markgräfin bei

uns heißt, hatte die Edlen der Mark ebenso zusammengerufen wie seine Falkenritter. Hinauf in den Finsterkamm wollte man marschieren, auf dem Saljethweg, den einst die Orken selbst genommen hatten unter dem Schwarzen Marschall Sadrak Whasso.

Stolz flatterte das Banner der Kaiserlichen in der Hand des Greifenfurter Marschalls Rondradans von Orkenwall, Sohn jenes Märker Helden, der wie kein Zweiter den Schwarzpelz das Fürchten gelehrt hatte. Wild schnaubte das Streitross Edelbrecht von Eberstamm, der an der Seite des Marschalls der Mark in den Kampf zog. Doch obschon die Wimpel und Banner fröhlich im Winde flatterten, verriet die Eile der Bewaffneten nur zu sehr die Gefahr, in der der Waffenbruder schwebte. Auch hatte man ausgemacht, dass nach dem Kriegsrat eine zweite Truppe aufbrechen würde — allesamt Berittene, die den Eilenden in wildem Galopp folgen würden, um gemeinsam mit ihnen dem Ork den Garaus zu machen. Und so zogen die Kämpen der Mark im Verbund mit den Kaiserlichen in den Finsterkamm,

hinauf in die dunklen Schluchten und zerklüfteten Täler, um die schwarzpelzigen Horden mit der Kraft des gerechten Zorns zu packen und sie zerschellen zu lassen wie Treibholz in der Brandung."

Bericht eines Geschichtenerzählers in Greifenfurt
Volker Weinzheimer

Anzeige



Ausgabe 21 - 1. Phex 33 Hal
(geplant für August/September 2003)

Der Gareth & Märker Herold ist das Provinzfanziere für die Provinzen Garethien und Greifenfurt und allen Spielern Informationen und Hintergründe zum Spiel in den Provinzen.
Erhältlich ist der Gareth & Märker Herold bei
Christoph Daether, Schäferort 2, 38364 Schöningen,
eMail: herold@garetien.de

Weitere Informationen sind ebenfalls dort zu erhalten.

AUS DEN KIRCHEN

Orden der Schwerter zu Gareth

Großmeisterin von Schwert der Schwerter abgesetzt?

GARETH. Während des alljährlichen Ordenskonventums des Ordens der Schwerter zu Gareth kamen überraschend Vorwürfe aus der Löwenburg gegen Großmeisterin Cleo Eyvon auf, als Geweihte der Herrin Rondra einen Kontrakt mit gemeinen Söldnern geschlossen zu haben. Um sich den Anschuldigungen zu stellen, brach Ihre Exzellenz unverzüglich nach Perricum auf.

Wie in jedem Götterlaut waren auch im Boronmond dieses Jahres zahlreiche Angehörige des noch recht jungen rondrianischen Ordens der Schwerter zu Gareth zusammengekommen, um im Heiligen Ordenskonvent den Beschlüssen der Ordens-Obrigkeit zu lauschen, verdiente Gefährten zu ehren und der gefallen Kameraden zu gedenken.

Dieser 18. Konvent nach der seit Ordensgründung im Jahr 1008 BF ungebrochenen Tradition wurde ausgetragen auf Burg Osenhrück. Dieser innerhalb des Ordens auch Keshal Zyathach geheißene Ort liegt innerhalb des Reichsforstes. Grund für die Versammlung war die Kürung des designierten neuen Ordensmarschalls für Garetien und das zentrale Mittelreich, Seine Gnaden Tiro Aarwulfingen von der Seefeste. Standen die Zeichen innerhalb des Ordens bereits in den letzten Götterläufen auf Sturm, so muss man jedoch nach diesem Konvent von einem wahren Rondnkan sprechen.

So ist es innerhalb der Kirche kaum mehr ein Geheimnis, dass sich die Großmeisterin des Ordens, Ihre Exzellenz Cleo Eyvon - eine eher liberal eingestellte Geweihte und der Abtmarschall des Ordens, Seine Hochwürden Anshag von Eichenbrück - ein Traditionalist nicht sehr nahe stehen. Seit Seine Hochwürden von Eichenbrück vor nunmehr drei Götterläufen von Ihrer Erhabenheit Ayla von Schattengrund zum neuen Abtmarschall des Ordens bestimmt wurde, erschütterten den Orden zahlreiche Flügelkämpfe der Minderheit der Traditionalisten mit der Mehrheit der eher der Großmeisterin zugeneigten Ordensritter um Glaubens- und Traditionsfragen und die Ausrichtung des Ordens. Gleichwohl kämpfte der Orden wacker in Tobrien und Weiden gegen den dräuenden Feind, aber so ganz mochte man nicht den Mantel des Schweigens über die offene Feindschaft zwischen den beiden Geweihten decken können.

Erst am Ende des Konventes konfrontierte Hochwürden von Eichenbrück die Großmeisterin mit einer Depesche aus Perricum. Genial) dieses Schreibens wurde sie auf höchsten

Anshag von Eichenbrück

Anshag von Eichenbrück wurde in Trallop als Sohn des Hauptmanns der Stadtwache und einer Bürgerstochter geboren. Aufgewachsen im klassischen Umfeld des Weidener Rittertums, prägten ihn die rondrianischen Tugenden und die strenge und harte Hand des Vaters schon früh. Als Knappe eines befreundeten Ritters verbrachte er seine Jugendjahre in der Mark Sichelwacht. Nach der Beendigung seiner Knappschaft trat er als Novize in den Tempel der Herrin Rondra zu Baliho ein, wo er im Jahre 9 Hal zum Priester geweiht wurde. Für seine strenge Hand bekannt, wurde er in den folgenden Jahren vor allem für die Ausbildung der Novizen eingesetzt, bevor er im Jahre 12 Hal an den Rondratempel zu Baburin kam. Nach seiner Zeit in Baburin diente er in der Leibgarde Ihrer Erhabenheit, des Schwerts der Schwerter, und rückte bis zum Stellvertreter des Leibmeisters Ucurian von Quellensprung auf. Als Clotho von Beraniaburg, der frühere Abtmarschall des Ordens der Schwerter zu Gareth, aus seinem Amt ausschied, weil er zu einer heiligen Mission berufen wurde, bestellte das Schwert der Schwerter Anshag von Eichenbrück zu dessen Nachfolger.

Der Abtmarschall und Interims-Großmeister ist eine große und sehr muskulöse Person Anfang Vierzig. Das schwarze Haar trägt er nach Weidener Art gestutzt, und ein urwüchsiger Bart zierte sein Gesicht. Der kritische Blick seiner braunen Augen und die von Natur aus sehr laute Stimme flößten schon manchem Neuankömmling und Novizen Unbehagen ein. Weit weniger auffällig ist da schon der Umstand, dass an seiner linken Hand der kleine Finger fehlt - ein Mitbringsel aus Maraskan.

Befehl der Erhabenen Ayla von Schattengrund ihres Amtes enthoben, um sich zunächst in der Löwenburg einzufinden und Rechenschaft über einen Kontrakt abzulegen, der vor Jahren zwischen ihr, damals als Abtmarschallin des Ordens, und dem Söldnerbund 'Sturmbanner', der sich in Vergangenheit und Gegenwart mehrmals im Kampf um Tobrien verdient gemacht hat, geschlossen worden war. Als äußerst zweifelhaft wird diese vertragliche Verbindung zwischen einem Rondra-Orden und käuflichen Kor-Jüngern derzeit auf der Löwenburg angesehen.

Aufregung und Tumult machten sich in der sonst rondrianisch-stoischen Versammlung breit. Großmeisterin Eyvon brach sofort gen Perricum auf. Hochwürden von Eichenbrück war indes für eine Stellungnahme nicht zu erreichen.

"Seine Hochwürden wünscht nicht, interne kirchliche Belange auf den Schmierseifen irgendwelcher Gazetten wiederzufinden", hieß es aus dem Umfeld des Abtmarschalls knapp. Aus Andeutungen jedoch darf man schließen,

dass sich das Gesicht des Ordens unter der neuen Führung sehr in Richtung Irtraditionismus ändern wird. Von "eisernen Besen, die rigoros kehren sollen" ist die Rede.

Mit der Klärung dieser Vorwürfe wurde auf der Löwenburg Seine Exzellenz, der Hohe Siegelbewahrer und Rote Rat Jaakon von Turjelief, betraut. Nach einer ersten Erörterung sollen beide Geweihte zum Feldlager Ihrer Erhabenheit aufbrechen, wo die Großmeisterin Rechenschaft ablegen soll.

Nichtsdestotrotz steht bis zur endgültigen Klärung der Angelegenheit nunmehr Anshag von Eichenbrück als Interims-Großmeister vor. Als dessen Vertretung wurde indes mit Ariane von Beraniaburg die Gemahlin seines Vorgängers bestimmt.

Zuerst der Streit um eine neue Senne, die Umstände um die Ernennung einer neuen Meisterin des Bundes und jetzt die drohende Spaltung eines Ordens - Kirche der Donnernden, wann kommst du zur Ruhe?

*Armin Harzenetter/Christian Hütting
mit Dank an alle beteiligten Spieler*

besindegefällige Häppchen

Was ist eigentlich ...

... die Gewandverordnung?

Ein noch heute gültiges Werk aus der Zeit Kaiser Retos (genauer Titel: »Von der gefälligen Gewandung im Neuen Reich«). In diesem Traktat wird bis ins kleinste Detail beschrieben,

welche Kleider, Pelze oder Schuhe dem Adel und Hochadel, dem Bürger, Bauern oder Tagelöhner zustehen. In den freien Reichsstädten wird diese Verordnung noch zusätzlich durch detaillierte Zunftgesetze erweitert, die bis auf die Falte genau definieren, wie viel Stoff ein Braumeister oder eine Schmiedegesellin im Praiostagsornat am Leibe tragen darf. Und je nach Tageslaune des Büttels kann sich hier für fremde Gäste ein erstaunliches Potential an Querelen ergeben ...

Redaktionsschluss

für den

Av. Boten No. 104

ist Sonntag, der

26. Oktober 2003

Magisterin der Magister ernennt Stellvertreter für den Abtprimas des Heiligen Drachenordens

KUSLIK. Nach dem plötzlichen Verschwinden des Titular-Erzwissensbewahrers und Abtprimas der Draconiter, Seiner Eminenz E. Q. Eternenwacht (der Bote berichtete), trat eilig das höchste Gremium des Hesinde-Ordens, der hohe Drachenrat, zur Beratung und Disputatio in den Hallen der Weisheit zu Kuslik zusammen.

Gemäß der Statuten des Ordens hätte eigentlich die Erzprokuratorin die Vertretung des Abtprimas in dessen Abwesenheit übernehmen sollen. Desideria von den Schlangen jedoch berief den Drachenrat zur Ernennung eines Vicarius* ein, da sie nach dem Tod der Erzsiegelbewahrerin Saria von Merici (*Anm. der Red.: Die Ereignisse um dieses Verbrechen wurden eingehend im Bosparanischen Blatt N° 22 ff 23 behandelt*) bereits zwei Ämter auszufüllen hat und die zusätzliche Bürde für sie kaum zu bewältigen gewesen wäre. So fand sich das elitäre Gremium des Ordens Ende Firun im Drachensaal zu Kuslik ein.

Das erste einstimmige Votum des Rates, den Abt Erechton zum Vicarius zu bestellen, wurde jedoch von der Magisterin der Magister mit der Begründung abgelehnt, dass dieser im Zwölfgöttlichen Konzil zu Perainefurten als ihr Legat bereits genügend Pflichten innehatte. Die weiteren Beratungen gestalteten sich schwierig, da der Drachenrat konservative wie liberale Geweihte, Pastori respektive Satori genannt, in seinen Reihen vereint. Demzufolge stellten sich mit den weiteren Kandidaten, der Erzäbtissin der Mittellande, Canyraith von der Lohe, eine Vertreterin aus dem Lager der Satori, und mit der Erzäbtissin der Tiefen Lande, Syldake Angranür Lohnfels, die sich selbst nominierte, eine Pastora zur Wahl. Die von Gebeten und Messen begleiteten Beratungen dauerten hesindegefällige sechs Tage an, ohne dass die erforderliche einstimmige Entscheidung erzielt worden wäre.

Überraschenderweise betrat am sechsten Tage,

am ersten Tsä, die Matriarchin des Immerwährenden Hortes der Hesindianischen Gaben, die Erhabene Haldana von Ilmenstein selbst

Desideria von den Schlangen losgeschickten Getreuen kehrten nur mit dem Stab des Abtprimas zurück, den sie auf einer kleinen Lich-

Yerodin ter Istador – Wer ist das neue Oberhaupt des mächtigen Draconiterordens?

Der neu ernannte Vorsitzende des Sacer Ordo Draconis ist in der Hesinde-Kirche beileibe kein Unbekannter. Der Erzmagister ist bereits seit über fünfzehn Jahren Prätor der Zweiten Kammer des Argelianischen Gerichtes* und gilt als sehr versiert, was Magie und Magierecht anbelangt. So manches göttingefällige Urteil gegen den Widerstand machtbesessener Magiergilden, Geweihter und Adliger konnte der Sator erstreiten, der zudem als enger Berater, wenn nicht gar als Freund der Erhabenen gilt. Er stand mehrere Jahre dem Hort der Draconiter in Silas vor und hat einige einschlägige Schriften zum Thema Magierecht verfasst, in denen er kunstvoll die Kluft zwischen Kirche und Magiergilden zu schließen verstand.

Es war dem Rechtsgelehrten stets wichtig vor Ort zu sein, wenn das Argelianische Gericht tagt, und so seine Fähigkeiten gewinnbringend für die Göttin und den Orden am Nabel der Hesindianischen Welt einzusetzen. Er arbeitet nun schon seit mehreren Jahren im Haupttempel der Hesinde zu Kuslik und bereitet seit längerem eine neue Argelionsausgabe des Codex Albyricus vor. In den Hallen der Weisheit gilt Yerodin ter Istador als mahnende Stimme der Wahrheit, so unbequem sie auch sein mag, so dass viele Scholaren ihn hinter seinem Rücken mit dem Spitznamen "hoher Drache" bedenken – natürlich auf Naclador, den Hüter des Tempels der Wahrheit, gemünzt.

*) internes Organ der Hesinde-Kirche, für interne Gerichtsbarkeit verantwortlich

das Rund und benannte einen Kandidaten, der bis dato nicht in Erwägung gezogen worden war, jedoch sofort von den beratenden Geweihten einstimmig angenommen wurde: Yerodin ter Istador, ein als Diplomat und Satori bekannter Geweihter, ist nunmehr bis auf weiteres das neue Oberhaupt des Sacer Ordo Draconis.

Währenddessen läuft auch nach Beendigung des Drachenrates die Suche nach dem Abtprimas ohne Unterlass weiter. Eminenz Eternenwacht war am sechsten Hesinde von einem Ausflug nicht ins Oktogon" zurückgekehrt. Die von der besorgten Erzprokuratorin

tung mit aufgewühltem Erdboden gefunden hatten. Weitere Untersuchungen zeigten tiefe Krallenspuren, offensichtlich Spuren eines Kampfes, die an einer bestimmten Stelle abrupt endeten, ohne einen Hinweis auf den Verbleib des Hochgeweihten zu liefern. Obwohl magische Investigationen bisher ebenso wenig Aufschluss geben konnten wie die Spurensuche der Waldläufer, sind unentwegt zahlreiche von den Draconitern entsandte Gruppen unterwegs, um Licht in das Dunkel der Geschehnisse zu bringen.

Martina S. Nöth/Daniel S. Richter

*) gemeint ist ein Stellvertreter

***) das oberste Ordenshaus der Draconiter in Thegün

Das Schwert der Schwerter kehrt zurück nach Perricum

Die Dokumentenmappe, die dem Schwert der Schwerter im Heerlager von Schwürzhofen übergeben wurde, war außergewöhnlich prall gestopft. Mit dem Siegel der Löwenburg versehen, wurde so der Report Seiner Exzellenz Granus Algoniar von Honingen über die Unruhen in der Grafschaft Perricum überbracht. Zudem fand sich unter den beunruhigenden Berichten eine persönliche Notiz Seiner Exzellenz an die Erhabene, in der er unumwunden klar machte, dass die beständige Abwesenheit der Erhabenen von der Löwenburg sich durchaus ungünstig auf die Gesamtsituation außerhalb des Kriegsgebietes auswirke. Der Vorwurf der Vernachlässigung ihrer sonstigen Pflichten schwang deutlich zwischen den Zeilen mit. Jaakon von Turjeleff, der Siegelbe-

wahrer, kochte vor Ärger, als ihm die Erhabene jene Zeilen zu lesen gab.

"Allerdings", erläuterte Ayla von Schattengrund trocken, "fügt sich seine Ermahnung nahtlos an den Bericht Jessidoras."

Die Erhabene schob Jaakon ein Bündel Papiere zu, das nicht minder umfangreich war und das Siegel der Schatzmeisterin trug. Jaakon überflog die Papiere, legte sie dann unwirsch beiseite und seufzte tief. "Ihr solltet vielleicht doch rasch zurückkehren, Erhabene", schlug er mit ernster Miene vor.

Noch am gleichen Tag wurde die Nachricht von der geplanten Rückkehr des Schwerts der Schwerter auf die Löwenburg an Rondrasil Löwenbrandt, den Heermeister, geschickt, und auch allen Heerführern entlang der Front

wurden entsprechende Schreiben überbracht. Von den Befehlshabern im Heerlager von Schwürzhofen nahm die Erhabene persönlich und schweren Herzens Abschied. Teile des rondrianischen Feldlagers wurden abgebaut, doch es wurde rasch klar, dass die Erhabene die meisten Geweihten an Ort und Stelle belassen wollte. So brach das Schwert der Schwerter Tags darauf lediglich mit ihrer Leibgarde und einem kleinen Teil des Trosses gen Perricum auf.

In diesem Aufruhr gänzlich unbeachtet, übernahmen sechs rondrianische Botenreiter versiegelte Schreiben aus der Hand des Siegelbewahrers und machten sich auf zu den Hochburgen der Kirchensennen.

Susi Michels

Sieg über die Orken!

Thorwaler eilen Alberniern zur Hilfe. Geist der Fürstin Selma Bragold erscheint.
Sadrak Wassoï gefangen!

PFALZGRAFESCHAFT BERNGAU. Zur Praiosstunde des 3. Firun schien alles verloren. In einer sumpfigen Niederung unweit Havenas fochten die letzten Getreuen der Königin einen verzweifelten Kampf. Umgeben von Feinden, Morast und Nebel sank Ritter um Ritter in eine schwarze Flut und ward nicht mehr gesehen. Die letzte Hoffnung schwand dahin, als schließlich auch Albernias Banner fiel. Doch dann drehte der Wind. Und unter Belemans frischem Atem wendete sich das Schlachtenglück.

Am 3. Tage im Mond des grimmen Jägers trafen einen Tagesmarsch östlich Havenas die Heere des Königreiches Albernia und des Orken Sadrak Whassoï, welcher auch der Schwarze Marschall geheißen, aufeinander. Mit Efferds Segen und Rondras Mut siegte die Streitmacht der Menschen und vernichtete die Armee des Feindes vollkommen. Der berühmte Anführer des Feindes geriet dabei in Gefangenschaft.

Zwei Wochen zuvor, am 18. Hesinde, hatte die befürchtete Botschaft vom Fall Winhalls das königliche Heerlager zu Honingen erreicht. Binnen weniger Tage hatte ein unheiliger Frost den Tommel auf großer Breite zufrieren lassen. Damit war der einzige Trumpf der Verteidiger — die schmale Furt — verloren und die Streiter der Gräfin Rhianna Conchobair wurden überrannt.

Nur wenige Tage später erschien das Heer des Schwarzen Marschalls vor den Toren der alten Grafenstadt. In Eilmärschen war der Ork nach Süden gezogen, hatte jeden befestigten Ort ignoriert und stand nun dem überraschten königlichen Heer gegenüber.

Als sich die Edlen des Reiches in Honingen zum Kriegsrat trafen, waren die Mienen besorgt. Die Streitmacht des Feindes war der eigenen an Erfahrung und Zahl überlegen, da sich das Aufgebot Bredenhags noch immer nicht zum Heerbann gesellt hatte. Dennoch blieb anscheinend keine Wahl, als einem überlegenen Feind gegenüberzutreten, wollte man ihm den Boden Albernias nicht wehrlos preisgeben.

Des Nachts war auch eine Gruppe von Nordleuten eingetroffen. Jurga Trondesdottir habe einen Heerzug ausgerüstet und wolle Albernia zur Hilfe eilen, berichteten sie. Aber die Hilfe Thorwals war noch fern, irgendwo an der Küste, und der Feind lag vor den Toren.

Doch es kam nicht zur Schlacht. Im Schütze der Nacht brach der Schwarze Marschall sein Lager ab und umging, so seine Kriegslist, die Truppen des Königreiches. Als morgens der Weckruf über Honingen schallte, war das Lager des Gegners verlassen. Die Orks marschierten auf festen Straßen nach Südwesten. Ein Wettmarsch begann. So rasch wie nur wenige Heere jemals zuvor eilten Albernias Wäch-

ter nach Süden. Doch so schnell sie auch marschierten, die leichten Truppen des Feindes vergrößerten ihren Vorsprung mit jeder Stunde. Schon sah man die Hauptstadt des Reiches, all ihrer Verteidiger entblößt, dem Ansturm des Feindes ausgesetzt.

Der Schwarze Marschall jedoch wusste seine Verfolger abermals zu überraschen. Im Marschlager zu Seshwick überbrachten Kundschafter die Nachricht, dass die Schwarzpelze die Reichslandstraße hinter Otterntal verlassen hatten. Zu Tausenden, so lauteten die Worte der Späher, liefen sie nun durch die Heide des Abagund — geradewegs nach Süden zu, wo sich am Ufer des Großen Flusses zwi-

von Barras Gorbai geplündert. Nur mit Mühe war es einigen Recken dort gelungen, ein altes Fürstengrab zu schützen. Dabei sei jedoch eine der Grabbeigaben, ein mit einem Kupfergriff versehener Obsidiandolch - wohl ein Beutestück aus alten Zeiten -, in die Hand der Orken gefallen.

Unterdessen hatte das königliche Heer den 'Umweg' des Gegners genutzt und diesen auf der Reichslandstraße überholt. Während sich der Heerwurm der Schwarzpelze durch Draustein, Niriansee, Weidenau und Altenfaehr fraß, eilte das Banner Albernias auf guter und fester Straße nach Westen.

Einen Tagesmarsch vor Havena fand der Schwarze Marschall seinen Weg versperrt. Im Rücken den Großen Fluss und vor sich die Verteidiger Albernias stellte sich der Ork zur Schlacht.

Im Volksmund wird jener Ort als Hammer und Amboss bezeichnet. Das Feldzeichen der Orks ragte auf einem unmittelbar am Ufer des Flusses gelegenen Hügel, dem Hammer, in die Höhe. Von dort fällt das Gelände nach Nordwesten zu einer sumpfigen Niederung um einen kleinen Bachlauf ab, um sich dann wieder zu einem zweiten, lang gezogenen Hügel zu erheben. Auf diesem zweiten Hügel, dem Amboss, wehte das Banner der Königin.

Noch immer war das Heer Albernias seinen Gegnern an Zahl und Kampferfahrung unterlegen. Doch am Abend vor der Schlacht sollte gleich zweifach unerwartete Hilfe eintreffen.

So schnell der Marsch der Königin auch gewesen sein mochte — ein anderer war

noch schneller marschiert. Über dreihundert Soldaten der albernischen Regimenter des Reiches hatten unter Führung des Barons Reto Helman von Lyngwyn, dem Sohn des albernischen Marschalls Throndwig, wider jeden Befehl ihr Lager in Rommilys verlassen, um der bedrängten Heimat zu Hilfe zu eilen. In Garetien hatte die Goldene Lanze sie als Deserteure gejagt und viele von ihnen erschlagen. Steinbrücken hatten sie kampfflos passiert und auch den ganzen Kosch unbehelligt durchquert. In Schnee und Eis waren sie über den Greifenpass geeilt, weiter durch Nordmarken gestoßen und hastigen Schrittes bis in den äußers-



schen Crumold, Draustein und der Königspfalz der Gundelwald erhob.

Was genau der Schwarze Marschall in jenem Wald zu finden hoffte, wird wohl auf immer ein Geheimnis bleiben. Nachdem es einigen Streibern der Königin jedoch gelungen war, ein altes, im Wald gelegenes Unheiligtum der Orken zu zerstören, änderten die Orken erneut ihre Marschrichtung und zogen diesmal tatsächlich nach Westen und auf Havena zu.

Vor dem Hintergrund dieser Nachricht erregte daher eine andere Kunde nur am Rande Besorgnis. Im Norden, am Rande des Farindels, hatten Schwarzpelze das Kloster der Travia

ten Westen marschiert. Zweihundert erreichten ihr Ziel — gerade zur rechten Zeit, um ihre Waffen unter das Kronenbanner zu stellen.

Am Abend des 2. Firun trafen auch endlich die lange vermissten Truppen des Grafen von Bredenhag ein, der sich bei seinem Marsch offenbar Zeit gelassen hatte.

Graf Jast Irian Crumold stammt aus einer der ältesten Familien Albarnias, die den Bennains seit jeher skeptisch gegenüberstehen. Im westlichen Königreich ist er ob seiner harten Hand umstritten und ein wenig geliebter Landesherr. Statt sich dem Heer der Königin anzuschließen, hatte der Graf mit seinen Truppen wochenlang bei einer Rodung am Südrand des Farindels ausgeharrt. Erst als die Barone von Eichenwald, Weyringen und Wallersrain ihn über die Not der Lage unterrichteten, hatte er sich zum Aufbruch bewegen lassen und brachte nun 800 Streiter mit sich. Nun endlich war das Heer Albarnias stark genug, den Waffengang mit mehr als nur dem Mut der Verzweiflung zu wagen.

Der 3. Firun begann gut für den Feind. Während der Nebel die Sicht der Bogenschützen behinderte, drangen die orksischen Truppen rasch über den Bach und verwickelten die albarnischen Fußtruppen in den Kampf. Mensch gegen Ork. Die menschlichen Linien gerieten ins Wanken. Weite Teile des Fußvolkes bestanden aus einfacher Landwehr, die zwar die langen Bögen zu führen wusste, aber im Nahkampf den Orks nicht viel entgegenzusetzen vermochte. Stück um Stück wurden die Truppen den Hang hinaufgedrängt. Riesige Oger rissen mit Axt und Keule blutige Lücken in die Reihen der Menschen, und die Kampf Hunde zerfleischten jeden, der zu Boden stürzte. Schließlich brachen die Linien des Fußvolkes, und die Schwarzpelze stürmten mit entsetzlichem Gebrüll den Hang hinauf.

In diesem Moment ritt Königin Invher ni Bennain vor und trieb ihr ROSS vor die Reihen der Ritter, die hoch auf dem Hügel auf ihre Zeit warteten.

"Albarnier", rief die Königin mit heller Stimme. "Gestern sprach ich euch von Mut und Kraft für die Schlacht. Heute spreche ich euch von Schicksal. Dort unten droht ein Feind, der

schon einmal unser Land beherrschte und unser Volk seiner Freiheit beraubte. Unsere Verfahren waren nur wenige, weniger als wir es heute sind. Dennoch wiesen *sie* dem Ork mit der Klinge den Weg aus unserem Land. Sie erstritten sich die Freiheit, die unser Erbe ist. Heute ist es an der Zeit, dass wir uns dieses Erbes würdig erweisen. Heute ist es an uns, zu wahren, was unser aller wichtigstes Gut ist: nicht unser Leben, sondern unser Land und unsere Freiheit."

Mit diesen Worten reihte die Königin sich ein unter ihre Ritter. Als sie ihre Lanze in den Himmel hob, da hoben sich alle Lanzen und es war, als wüchse ein Wall aus hunderten von eisernen Dornen in die Höhe. Dann galoppierten sie an und der Hufschlag all ihrer Rösser klang wie Donnerrollen.

Dem Ansturm der Ritter, die nun den Hügel hinunterjagten, vermochte der Feind nicht zu widerstehen. Binnen weniger Minuten war jeder Ork, der den Bach nach Westen überquert hatte, tot — aufgespießt von langen Lanzen oder zermalmt unter den Hufen der Streitrosser.

Doch in der Niederung am Fuß des Hügels verlor der Reiterangriff zusehends an Schwung. Auf dem morastigen Boden, auf dem sich die Pferde nur schwer bewegen konnten, und zwischen licht stehenden Bäumen und Büschen kam die Reiterei schließlich zum Stehen. Die Ritter um die Königin saßen in einer Falle — und der Schwarze Marschall zögerte nicht, sich dies zunutze zu machen. Auch er hatte Reserven zurückgehalten, darunter die erfahrensten Streiter seiner Leibgarde. Diese schlagkräftigen Truppen warf er nun in den Kampf. Rasch schloss sich ein Ring um die Reiter und um die Königin, der sich enger und enger zusammenzog. Als schließlich das blaue Banner mit den drei weißen Kronen fiel, schien alles verloren.

Doch dann erhob sich ein frischer Wind von Westen her. Der Beleman zerriss den Schleier des Nebels, der über dem Schlachtfeld lag. Auch die Wolken rissen auf und ein einzelner Sonnenstrahl drang warm und klar zu Boden. Und siehe, dort, wo er wie ein goldener Fingerzeig den Boden traf, droben auf der Hügel-

kuppe, da erschien eine Gestalt. Eine Frau von großer Schönheit, umgeben von einer schimmernden Brünne, ihr Schwert wie einen Lichtstrahl in der Hand. Weithin sichtbar saß sie dort auf ihrem mächtigen ROSS, weithin sichtbar war auch ihr Wappen und alle blickten sie an. Für einen Augenblick hielt der Kampf den Atem an.

"Bragold", flüsterte einer in den Reihen und ein anderer nahm das Flüstern auf.

"Selma Bragold, die heilige Fürstin", fügte ein Zweiter hinzu, "seht nur, ihr Wappen!"

Auf der Kuppe erhob die Gestalt das Schwert, und wie zur Antwort erhob die Königin weit unten das ihre. Da verschwand der Sonnenstrahl und mit ihm die Gestalt. Die Königin aber erhob die Stimme, und der Westwind nahm sie auf und trug sie an jedes Streiters Ohr.

"Albarnier", rief sie, "heute erfüllt sich unser Schicksal. Albarnier, lehrt sie den Westwind fürchten!"

Da erhob sich auf den Feldern ein lautes Geschrei und tönte lauter als Donnerrollen. Noch einmal erhob ein jeder die Waffe. Noch einmal erhob sich auch Albarnias Banner in die Höhe. Selbst jene, die schon mutlos fliehen wollten, und jene, die vor Erschöpfung glaubten, nicht mehr streiten zu können, rafften sich noch einmal auf. Einmal noch warf sich ein jeder in den Kampf mit aller Kraft, allem Mut, den er zu geben hatte.

Während all dies geschah, hatte niemand mehr auf den Fluss geachtet, der im Rücken des Feindes dahinströmte. Niemand, nicht Freund und nicht Feind, hatte die Schemen gesehen, die sich dort im Nebel bewegten. Dann, als der Nebel zerriss, glitten sie lautlos hervor. Schlank und kühn stießen die Drachenschiffe ans Ufer: Die Thorwaler kamen! So kam es, dass die vereinten Heere aus Albarnia und Thorwal den Sieg über die Orks davontrugen und alle Feinde erschlagen wurden bis auf die wenigen, die in die Sümpfe des Delta geflohen waren, wo sie ertranken. Sadrak Whasso aber, der von allen gefürchtete Schwarze Marschall, wurde gefangen und in Ketten gelegt.

Robert Albrecht

Thorwaler Drachenschiffe auf dem Großen Fluss!

ALBARNIA. "Die Thorwaler kommen!" — kündete dieser Ruf in der Vergangenheit stets Schrecken, so wird er von vielen Bewohner des Königreiches Albarnia zur Zeit eher mit Erleichterung aufgenommen.

Es ist inzwischen eine erkleckliche Anzahl an Drachenschiffe, die ihren Weg an Havenas Hafenmauern gefunden haben und ihre Fracht entladen: Nahrungsmittel und Hilfsgüter zur Versorgung der von den Schwarzpelzen vertriebenen Flüchtlinge aus der Grafschaft Winhall. Offenbar haben die Nordleute die großzügige Unterstützung nicht vergessen, die ihnen vor drei Jahren nach dem Brandangriff auf die Stadt Thorwal von Seiten Albarnias zuteil wurde.

Von Bord gingen zudem etliche winterharte,

kampferprobte Nordmänner und -Frauen, die den seit Wochen gegen die Orks kämpfenden, erschöpften Truppen des Königreiches eine willkommene Unterstützung bieten.

So patrouillieren inzwischen auch einige Drachenschiffe der Nordleute mit königlichen Gardisten an Bord auf dem Großen Fluss, um den anliegenden Ländereien Albarnias Schutz gegen immer noch marodierende Orktruppen zu gewähren.

Unter diesen Schiffen befindet sich auch einer der neuen 'Winddrachen' Thorwals, des-

sen abgerundete Formen mit den zwei Masten einen gewöhnungsbedürftigen Anblick bieten. Doch ist man allerorten meist erfreut, wenn das Schiff mit dem weithin blau leuchtenden Drachenkopf am Bug anlegt, um die Anwohner nach Orks zu befragen.

Die Zeiten Thorwaler Überfälle jedoch scheinen mit der neuen Freundschaft zumindest vorerst der Vergangenheit anzugehören.

D. Erdmann

Gräfin Thesia herrscht weiter im Bornland

FESTUM, im Frühjahr 1026 BF. Alte und neue Adelsmarschallin des Bornlandes ist Gräfin Thesia von Ilmenstein. Die im Firunmond geplante Wahl des neuen Staatsoberhauptes fand nicht statt: Es hatten sich keine Kandidaten eingefunden.

Auf der Adelsversammlung im Firun 1024 (siehe AB 92, S.4) hatte Gräfin Thesia eigentlich angekündigt, ihr Amt fünf Jahre nach ihrer Wahl zur Verfügung zu stellen. Vorgegangen war ein hitziger Disput zwischen Verfechtern zweier Traditionen: Soll das Marschallsamt ab dem Tage der Wahl fünf Jahre währen, oder ist der 8.

Firun jedes fünften Jahres der maßgebliche Termin? Nach heftigem Streit entschied man sich für Ersteres. Erkoren worden war Gräfin Thesia nach der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden, ihre Amtszeit wäre daher im Praios des Jahres 1026 zu Ende gegangen.

Ein halbes Jahr vor diesem Termin beschloss die Adelsversammlung mit überwältigender Mehrheit, die Wahl auf den Firunmond des Jahres 1026 zu verschieben. Darauf konnten sich die verschiedenen Lager ohne größere Mühen einigen. Zwischen den Adligen hatte Tjeika von Jatleskenau vermittelt, Thesias Amtsvorgängerin und jetzige Kronvögtin zu Neersand. Die einen waren nicht schwer zu überzeugen, sie freuten sich auf eine verlängerte Amtszeit der verehrten Marschallin. Den anderen machte Tjeika die Zustimmung durch den Hinweis auf die Tradition schmackhaft: Durch diese Verschiebung kam man — endlich! — wieder in die althergebrachte historische Folge zurück. Die erste Wahl hatte im Firun 756, ein Jahr nach der 'Großen Einung' - der Gründung des heutigen Bornlandes - stattgefunden. Im Laufe der Jahrhunderte hatte sich der Turnus verschoben, weil manch ein Marschall im Amte verstarb oder politische Wirren eine rechtzeitige Wahl verhinderten. Schließlich rückte der Firunmond näher, aber kein Adliger schien willens, sich als Kandidat zur Wahl zu stellen. Viele dürften gehofft haben, dass Gräfin Thesia ihren verkündeten Entschluss noch rückgängig machen würde. Andere fürchteten wohl, die Fußstapfen der bornischen Heldin nicht recht ausfüllen zu können. Nur einer erklärte großspurig seine Kandidatur: ausgerechnet der junge Ischtan von Quelledunkel, der die Gräfin bei der Versammlung im Winter 1024 hart angegangen war — was sie ihm mit gleicher Münze heimgezahlt hatte. Junker Ischtan ist ein treuer Gefolgsmann des Grafen Alderich von Notmark. Unschwer zu erkennen, was er mit seiner Kandidatur bezwecken wollte, zumal der Notmärker und die Ilmensteinerin bekanntermaßen nicht gut aufeinander zu sprechen sind.

Gespannte Stille herrschte am 8. Firun im Versammlungssaal, als endlich die Wahl des neuen Marschalls oder der neuen Marschallin anstand. Einige Sewerier — auch Ugo von Eschenfurt war unter ihnen — hatten am Vorabend zu vorgerückter Stunde noch angekündigt, gegen

Junker Ischtan anzutreten. An dieses — im schweren Rausch abgegebene - Versprechen konnten oder wollten sie sich am nächsten Morgen nicht mehr entsinnen; Baron Ugo war mit einem derart schweren 'Wolf' geschlagen, dass er gar das Bett hüten musste und daher

ker Ischtan — dessen schwacher Bartwuchs ihm so manchen hämischen Spitznamen einbringt — nicht erschienen. Als Graffirutin die Worte zum dritten und letzten Mal sprach, richteten sich nach und nach alle Blicke auf Gräfin Thesia. Würde sie sich im letzten Augenblick noch zur Wahl bereit erklären? Doch die Adelsmarschallin zuckte nicht einmal mit der Wimper.

Dumpffelder Hammer des Landkanzlers auf die Komturenbank (wie der Tisch des Vorsitzenden in der Tradition des Theaterordens genannt wird). Laut hallten die Worte des Schlüsselfelders durch den Saal: "Niemand hier hat sich zur Wahl gestellt. So hat das stolze Land an Born und Walsach keinen Marschall." Unbeschreiblicher Tumult folgte diesen Worten. Lange dauerte es, bis sich der Landkanzler — unterstützt von der Zuchtmeisterin Ildara von Schimjontken — wieder Gehör verschaffen konnte. Doch viel zu debattieren gab es nicht: Anders als die eingangs erwähnte Frage der Dauer einer Amtszeit ist die Nachfolge des Adelsmarschalls in der Verfassung eindeutig geregelt. Findet sich niemand, der das Amt übernehmen will, muss der amtierende Marschall weiterregieren — so lange, bis sich die Adelsversammlung auf einen Nachfolger geeinigt hat.

So ergriff Adelsmarschallin Thesia - zum ersten Mal an diesem Tage - das Wort: "Fünf Jahre habe ich dem Bornland als Marschallin gedient. Ich für meinen Teil denke, das ist genug. Ich möchte zurückkehren nach Ilmenstein und auf der eigenen Scholle nach dem Rechten sehen. — Doch das Bornland hat gerufen, und ich gehorche. Ich bleibe."

Klar ist nun eines: Amtierende Adelsmarschallin des Bornlandes ist auch weiterhin Gräfin Thesia von Ilmenstein. Vieles andere hingegen ist noch längst nicht sicher. Wie lange sie diese Bürde tragen müssen, hängt davon ab, ob und wann sich die Adligen auf einen Nachfolger einigen können. Wer das sein könnte, steht in den Sternen.

Auch wenn er dem vereinzelt Murren über die Ilmensteinerin am ehesten Ausdruck verleihen könnte: Ischtan von Quelledunkel hat seine Chance wohl fürs Erste vertan. Er erschien erst am nächsten Tage wieder auf der Versammlung und gab eine verworrene Geschichte zum Besten: Er sei von Unbekannten entführt und gefangen gehalten worden, um seine Teilnahme an der Wahl zu verhindern. Diese Erklärung wollte ihm jedoch kaum jemand glauben (wollte er erneut einen ungeheuerlichen Verdacht auf Gräfin Thesia lenken?) — die meisten Versammelten sahen darin nur eine Ausrede dafür, dass ihm zuletzt doch der Schneid gefehlt habe.

Dieser Ausgang der Marschallwahlen ist gewiss nicht das Schlechteste, was diesem Land passieren konnte — denn so wird das wackere Bornland weiterhin von seiner größten Heldin geführt.

Oliver Baeck



Gräfin Thesia von Ilmenstein,
Adelsmarschallin des Bornlandes

nicht zur Versammlung erschien. Schließlich sprach Graffirutin II. von Gulmitz zu Schlüsselfeld, als amtierender Landkanzler der Leiter der Versammlung, die althergebrachten Worte: "Wer von den hier Versammelten ist von altem Blut und hoher Geburt? Wer dünkt sich würdig, als Erster unter Gleichen das stolze Land an Born und Walsach zu lenken? Wer stellt sich zur Wahl des Adelsmarschalls?" Niemand meldete sich, niemand stand auf. Der Landkanzler wiederholte die Sätze — ein vieltimmiges Raunen und Tuscheln ging durch den Saal.

"Wo steckt denn der Quelledunkler?"
"Brüderchen Bartlos? Der traut sich nicht!",
hiß es hier und dort. Und tatsächlich war Jun-

Unklare Lage in Thorwal

THORWAL. Haben sich auch die Sichtungungen über Drachenschiffe auf der Tommel nicht als kriegerische Aktivitäten der Nordleute gegen das benachbarte Nostria, sondern als Unterstützung des befreundeten Königreichs Albernia im Kampf gegen die Schwarzpelzbrut herausgestellt (siehe Bericht Seite 24), so scheint der Oberste Hetmann Tronde Torbenson weiterhin eine Politik der Geheimniskrämerei zu verfolgen, die für thorswalsche Verhältnisse äußerst ungewöhnlich ist. Zu Beginn des Hesindmonds brach das Staatsoberhaupt mit dem Winddrachen *Hadred* zu einem bislang unbekanntem Ziel auf. Doch über den Grund der Reise schweigt man sich beharrlich aus. Vor einigen Wochen erreichte uns ein Bericht unseres Korrespondenten Oswin Gerberow, den wir hier wie folgt wiedergeben:

"Der lange Arm der Schwarzpelze scheint sich seit dem Traviatmond auch Richtung Thorwal auszustrecken. Nach der Entdeckung eines neu errichteten orkischen Schreins in der Siedlung Bodon, von wo aus einige Orks zu Plünderungen in den umliegenden Gehöften auszogen, hat man nun selbst in der Hauptstadt der Nordleute die ersten brutal erschlagenen Opfer aufgefunden. Dabei handelte es sich bei den Toten interessanterweise nicht nur um Angehörige der menschlichen Bevölkerung, sondern auch die in einem gesonderten Viertel lebenden Orks — vornehmlich vom Stamm der Truanzhai - berichteten von wahren Blutbädern unter ihresgleichen. Hasgar Tildasson, der Hetmann vom Bodir, versuchte tagelang die gefährliche Lage mit den Frauen und Männern der Stadtgarde unter Kontrolle zu bringen. Doch zunächst sah es aus, als wäre ihnen kein Erfolg beschieden. In den Tavernen der Nordleute hatte man schnell die Orks als Schuldige ausgemacht, während jene wiederum von rotblonden Hünen erzählten, die wie vom orkischen Blutgötzen angestachelt gegen die Schwarzpelze vorgingen. Die Beschwichtigungsversuche von

Jakain, dem Sprecher der orkischen Bevölkerung im Volksrat der Stadt, verhalten nahezu ungehört, während Hetmann Tildasson die Wachen der Stadt verdoppelte und härtere Kontrollen anordnete. Schließlich wurden sogar der Swafnir-Tempel und die 'Schule der Hellsicht' zu Rate gezogen, doch auf einen durchschlagenden Erfolg wartete man auch dann vergebens.

In den letzten Traviatagen beruhigte sich die Lage jedoch ebenso überraschend, wie der Konflikt aufgebrannt war: Nachdem zunächst weitere Todesopfer ausblieben, kam sowohl vom Hetmann vom Bodir als auch vom Volksrat die Kunde, man habe die Situation unter Kontrolle, so dass alle nun wieder beruhigt schlafen können. Was hinter den Ereignissen steckt, bleibt bislang im Dunkeln, denn von den entsprechenden Stellen dringt nur ungewöhnliches Schweigen an das Ohr der Öffentlichkeit. Gerüchte von Einzeltätern, geisterhaften Spukgestalten sowie blutrünstigen Fjarningern machten in Thorwal die Runde, doch weiß man bei den Nordleuten bekanntlich nie, wie viel davon in den Bereich der Fabel und des Volksaberglaubens verwie-

sen werden muss. Noch ungleich wilder wurden die Spekulationen, als Jurga Trondesdottir mit Grimring, der legendären Schicksalsklinge, am neunten Boron zusammen mit zwei Drachenschiffen der Gischtreiter-Otta aus dem Winterhafen aufbrach — und erneut auf die Frage nach dem Ziel ihrer Reise nur mit Schweigen geantwortet wurde. Da eben jene Waffe vor über fünfzehn Jahren, während des letzten Orkensturms, die Truppen der Schwarzpelze von den Siedlungen der Nordleute ferngehalten hat, war man sich jedoch bald einig, dass die Tochter der Obersten Hetmanns gegen die orkische Gefahr loszöge. Doch einen Monat später wurde das Flaggschiff Thorwals, der Winddrache *Hadred*, mitten im tiefsten Winter seetüchtig gemacht und verließ mit Tronde Torbenson an Bord den Hafen auf nordwestlichem Kurs. Wohin und warum er ausgezogen war - darüber wollten die Frauen und Männer des Kriegsrats, die vom Obersten Hetmann seit dem Brandanschlag auf Thorwal zu Rate gezogen wurden, bislang kein Wort verlieren."

Ob die Fahrten von Tronde und seiner Tochter mit den brutalen Morden in Verbindung stehen, bleibt noch abzuwarten. Während man von Jurga Anfang Firun wieder hörte, als von ihren Taten auf dem Schlachtfeld vor Havena berichtet wurde, ist der weitere Weg der *Hadred*, mit der der Oberste Hetmann segelt, bislang völlig unbekannt.

Paddy Fritz

Meisterinformationen zu diesem Artikel finden Sie auf S.18

Friedensschluss im Süden

SÜDMEER/KHEFU. Schon seit Wochen wundert man sich in der Hauptstadt des südlichen 'Königreichs der Kemi' — bis dato den meisten Lesern als die mittelreichische Kolonie Trahlien bekannt — über die regelmäßigen Besuche nordländisch aussehender vornehmer Damen und Herren im Palast der Kronprinzessin Ela, der Tochter der Königin Peri III. Niemals drang auch nur ein Wort oder eine Stellungnahme der Höfe in Gareth und Khefu nach außen, und die Spekulationen in der Hauptstadt des abtrünnigen Dschungelreichs kannten oftmals weder Sinn noch Verstand — sie sprachen über allerlei Dinge, vom kommenden Krieg gegen das Mittelreich war die Rede, von südlicher Hilfe gegen die Länder der Dämonenanbeter bis hin zu einem geheimen Bündnis mit der alten Kolonialmacht. Schließlich jedoch nahm die junge Prinzessin Ela, die in wenigen Monden Königin werden soll, den Menschen die Unwissenheit. Angetan im gold- und edelsteingeschmückten Ornat der Kemi-Königinnen verkündete sie selbst vor den versammelten Diplomaten und wichtigen Magistraten, die sich in ihrem Palast zu Khefu versammelt hatten, dass fernerhin freundschaftliche Beziehungen zwi-

schen dem Königreich der Kemi und seiner einstigen Kolonialmacht herrschen sollten. Hernach stattete sie sogleich dem Herrn Boron den gebührenden Dank ab.

In langwierigen und komplizierten Gesprächen hatten die kem'sche Kronprinzessin und die von einem nicht namentlich genannten, jedoch persönlich von Prinz Storko legitimierten Emissär geleitete Delegation der Garethischen Gäste sämtliche zwischen den Reichen offenen Fragen geklärt. Schließlich waren sie zu einem Kontrakt übereingekommen, der beiden Reichen gut zu Gesichte steht und für die junge Prinzessin ein erster großer Erfolg auf dem glatten Parkett der Beziehungen zu den fremden Höfen ist.

Nach dem Vertrag gilt nun, dass das Ketni-Reich sämtlichen Ansprüchen auf die Stadt Hôt-Alem und ihr direktes, in Zusatz-Passiv festzulegendes Umland entsagt, dass es überdies freien Handel und Wandel von und nach Hôt-Alem gestattet, sämtliche Kaperbriefe gegen unter Garethischem Banner segelnden Schiffen widerruft und keiner dritten Macht Unterstützung bei Maßnahmen gegen die Hafencity Unterstützung gewähren wird.

Im Gegenzug dafür wird das Mittelreich sei-

ne vormalige Besitzung mit allem höfischen Zeremoniell nun auch formell in die Unabhängigkeit entlassen (dies soll nach der Krönung Prinzessin Elsas zur Königin zu Khefu erfolgen), sich des friedfertigen Umgangs mit den Kemi verpflichten und eine generelle Amnestie für alle der 'Rebellion' angeklagten und festgehaltenen Untertanen der Kemi-Krone erlassen. In Hôt-Alem dürfen die Kemi ihr Banner auf der zweithöchsten Zinne der Stadtmauer hissen und einen Gesandten berufen, der uneingeschränkten Zugang zum Fürstprotektor hat.

Damit ist fast genau 20 Jahre nach der kem'schen Rebellion durch einen hesindegefälligen Kompromiss endlich Frieden im tiefen Süden eingeleitet — was jedoch nicht bedeutet, dass damit den munteren kem'schen Spekulationen ein Ende gesetzt sei: Allerorts hört man nun in unserem fieberschwangeren Land weiterhin 'glaubhafte Gerüchte', die von List und Tücke, Verrat und Krieg erzählen, aber auch von einer glorreichen, neuen Ära des Friedens.

Pire Tepesen, Schreiberin aus dem Tiefen Süden.

Perry Steven

IN ALLER KÜRZE**Wundersame Erscheinung
in Keft?**

UNAU. Wie uns nun bekannt wurde, reist seit einigen Monden ein junger Novadi durch die Wüste Khôm, der sich selbst Asch'na Gar nennt (in etwa: 'der Zurückgelassene'). Überall berichtet er den Oasenbewohnern vom "Wunder von Keft", das sich Ende des vergangenen Götterrundes über dem Heiligen Feld der Offenbarung zugetragen haben soll. Vom "Auferstehen Rastullahs" und "Niederschmettern seiner Feinde" ist allenthalben zu hören. Tatsächlich geht eine Welle religiösen Sendungsbewusstseins durch alle Wüstenstämme, wie dies seit der Offenbarung Rastullahs nicht mehr zu verspüren war. Was auch immer sich jüngst im Herzen der Khôm ereignet haben mag — es hat die Novadis zutiefst in ihrem Glauben berührt.

*Niklas Reinke***Markgräfin von Greifenfurt
erkrankt?**

GREIFENFURT. Irmenella von Wertlingen, Herrin der Mark Greifenfurt, scheint erkrankt zu sein. Jedenfalls nimmt dies der Klatsch in der Stadt als Erklärung dafür, dass sie nicht auf dem für die Verteidigung der Mark so wichtigen Kriegsrat zu Weißenhorst erscheint. Das rituelle Pflanzen von Apfelbäumen im Peraine-Garten zu Greifenfurt kann für ihre Abwesenheit nicht ausreichender Grund sein. Welcher Art die Krankheit ist, darüber gibt es so viele Meinungen wie Klatschmäuler. Die schönste Erklärung aber ist jene: In Wahrheit sei sie nicht krank, sondern von Tsä gesegnet.

*Björn Berghausen***Neues vom Windhager Wurm**

WINDHAG. Nach dem grauenhaften Wüten des dreiköpfigen Lindwurms, der seit mittlerweile über einem halben Jahr den Windhag heimsucht, ist in der Markgrafschaft mit den winterlichen Schneefällen vorerst eine zweifelhafte Ruhe eingeleitet — doch die Furcht vor dem tödlichen Feuer dauert an. Die meisten Überfälle des Drachen konzentrierten sich dem militärischen Stab des Markgrafen Radulf Eran Galahan zufolge auf den Schattengrundpass, der nunmehr im Winter ohnehin nur schwer passierbar ist, sowie auf die verschiedenen, nahe des Passes liegenden Steinbrüche, in denen während der kalten Jahreszeit kaum gearbeitet wird. Stattdessen legen die Berichte von mehreren schreckerfüllten Jagdleuten, Hirten und Reisenden, die der Wurm bei verschie-

denen Gelegenheiten im Gebirge aufgegriffen, aber am Leben gelassen hat, nahe, dass das Untier nun häufiger auch weiter im Norden und im Süden des Passes nach neuen Opfern sucht. Übereinstimmend behaupten auch weiterhin viele der Überlebenden, der Wurm habe zu ihnen "in ihren Köpfen" gesprochen und sie aufgefordert, ihm zu bringen, was er suche, und sie hätten dabei das Bild eines gerüsteten und bewaffneten Kriegers vor Augen gehabt.

Während man sich noch den Kopf darüber zerbricht, welchen Sinn diese 'Botschaft' haben könnte, und voller Bangen auf den Frühling und damit erneutes Aufglühen todbringenden Drachenfeuers wartet, spitzt sich die Lage in Harben derweil zu. Nachdem die Versorgungsgüter aus dem Herzen des Reiches monatelang ausgeblieben waren, müssen die Menschen westlich des Gebirges auf militärischen Nachschub und so manche Nahrungsmittel verzichten, so weit sie nicht per Schiff über das Meer an die Küste gelangen. Allerdings gilt die Lage noch nicht als kritisch. Einen weiteren Grund zur Sorge gibt das zahlreiche Gesindel, das der Lindwurm aus den Windhagbergen vertrieben hat und das immer wieder einsame Gehöfte und Gruppen von Reisenden ausraubt.

*pd***Gwain von Harmamund
begnadigt**

PUNIN. Der ehemalige Answinist Gwain von Harmamund, Neffe der letzten almadanischen Fürstin Solivai, der bereits vor einiger Zeit wieder im südlichen Königreich aufgetaucht ist, wurde nun von Königin Rohaja begnadigt. Der bislang unter Landesacht Stehende hatte sich in falsch verstandener Kaiserstreue dem Usurpator angeschlossen, war jedoch seinerzeit in der 'Schlacht der Zwölfe' vor Punin besiegt worden*. Ihm sollte später das Kunststück gelingen, als einer der Ersten jemals aus dem königlichen Verliesen von Al'Muktur zu entfliehen.

Nach Jahren der Flucht stellte er sein militärisches Genie bei der Eroberung Omlads (siehe Artikel in AB 97, der auch sein Konterfei zeigt) in den Dienst der almadanischen Magnaten, um seine fortbestehende Loyalität der Rubinkrone gegenüber unter Beweis zu stellen. Seitdem ist er der überaus erfolgreiche oberste Entscheidungsträger in der 'befreiten' Stadt. Dort konnte er bislang nicht festgenommen werden, da sich die Rechtsgelehrten noch immer darüber streiten, ob Omlad bereits wieder königliches Territorium ist oder nicht.

Die jetzige Begnadigung könnte das erste Indiz

*siehe Artikel in AB 39

dafür sein, dass I.K.H. Rohaja die eigenmächtige Militäraktion der Almadaner nicht in dem Maße verurteilt, wie es Reichsregentin und Reichserzmarshall zu tun scheinen. Auf jeden Fall aber zeigt sie deutlich, dass die Königin erkannt hat, dass sich die Krone dieser Tage nicht erlauben darf, auf militärische Experten wie Gwain von Harmamund wegen lange zurückliegender Verfehlungen zu verzichten.

*Niklas Reinke***!!! Eilmeldung !!!****Droht Krieg im Yaquirbruch?**

PUNIN. Kurz vor Drucklegung dieser Ausgabe des Aventurischen Boten erreichte uns Besorgnis erregende Kunde aus dem südlichen Königreich. In Brig-Lo wurde einer unserer Redakteure zufällig Zeuge des Berichtes eines verängstigten Bootsmanns. Was seine Worte bedeuten mögen, wird uns sicherlich die nächste Zukunft weisen — doch vernehmt selbst den Auszug jenes Gespräches:

"Du kamst von Amhallah? Zur Etilienstund?"
[Anm. d. Red.: Gemeint ist Mitternacht.] Du musst es eilig gehabt haben, Freund."

"Man bot mir gutes Geld, es schien den beiden Magnaten um Leben und Tod zu gehen."

"Wen hast du denn übergesetzt?"

"Ihre Namen nannten sie nicht, aber sie waren abgekämpft und sahen mitgenommen aus, wie nach einem harten Gefecht. Der Caballero sprach zu der dunkelhaarigen Domna, sie möge die Truppen der Südpforte an den Yaquir führen, den almadanischen Marschall benachrichtigen und auch die südaquirischen Truppen in Oberfels alarmieren lassen. Einen Vertrag gälte es einzuhalten, ich glaube, der Name Weidleth fiel."

"Das klingt nach Krieg! Dann gehen wir besser auf den Hügel der alten Schlacht und flehen die Götter um Frieden an."

"Die Domna, die mit der Würde einer Leuin sprach, empfahl ähnliches dem jungen Caballero, den sie 'Prinz' hieß."

"Bei Gevatter Boron! Du meinst den jungen Grafen Selindian?"

"Nein, ich glaube, es war der andere, dieser Es-lam. Er aber antwortete nur: 'Ich kann nicht ruhen, wenn das Reich der Rubinkrone in Gefahr ist.' Und er sagte, dass ihn sein Weg in dieser Stunde nur an einen Ort führen könne: zu semer Königin, um ihr und dem hohen Reichskongress von der heraufziehenden Streitmacht zu berichten!"

Niklas Reinke