

Aventurischer Bote

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

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

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

Ansonsten gilt:

*Landauf, landab die Hörner schallen,
wenn Sterne hoch vom Himmel fallen.
Orks und Dämonen tummeln sich,
die Menschen streiten ritterlich.
Wie all dies wirklich ist gewesen,
kann man getreu im Boten lesen!*

2,50 EUR

105

Ausgabe

Januar/Februar 2004

PRA/RON 34 Hal/1027 BF

Dunkle Wolken über der Zukunft

**Böse Omen zu Jahresbeginn. Feuerrad um Praiosscheibe.
Bote des Lichts bricht die Verkündung des Jahresorakels ab.**

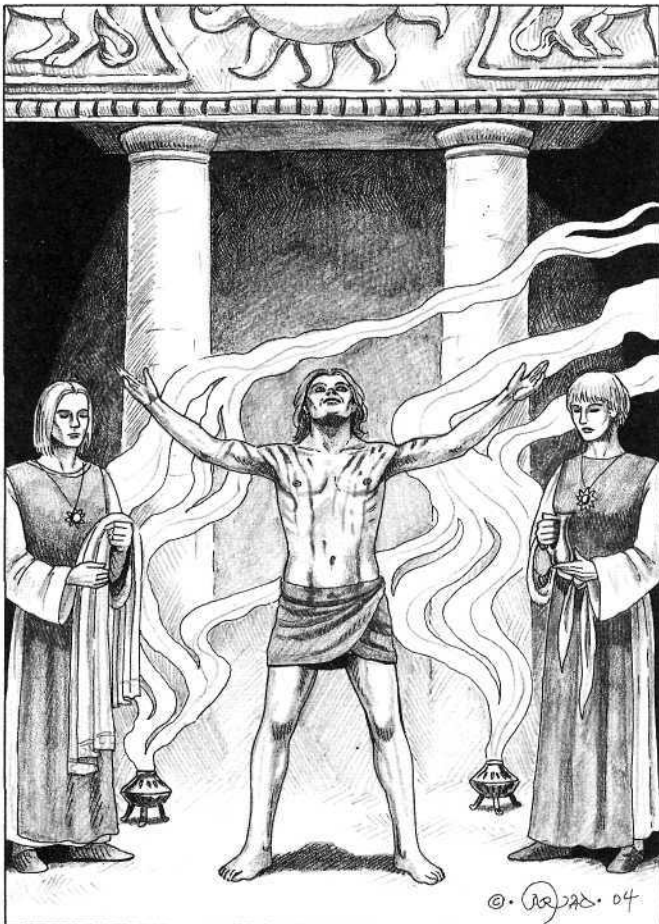
GARETH. Die Namenlosen Tage lagen schwer auf den Landen der Sterblichen. Ein mächtiger Sommersturm brauste am Fünften Tag über die Metropole Gareth hinweg und verdunkelte Straßen, Häuser und Tore. Der von vielen befürchtete Untergang der

Welt in der kürzesten Nacht blieb jedoch aus, und mit den ersten Sonnenstrahlen des 1. Praios 1027 BF dankten Kinder und Greise, Korbmacher und Gardisten dem Götterfürsten für ein weiteres Derenjahr. Viele setzten große Hoffnungen in den neuen Götterlauf. Die Zeit sei gekommen, dass bessere Monde anbrechen.

Wie alljährlich waren viele Pilger zum höchsten Feiertag des Götterlaufes in die Kaiserstadt gekommen. Die Menschen krochen aus ihren verschlossenen und versperrten Häusern, um die Luft des neuen Jahres zu atmen. Stolz führten die Priester des Praios mit Fanfarenschall, Pauke und Gong große Sonnenprozessionen durch die Stadt. Die Tempelschätze leuchteten weiß, golden und bernsteinfarben in der Sonne, in die Höhe gereckt von Lichtbringern und Lichtträgern, den würdigsten Geweihten der Tempel. Greifenstandbilder aus

geflochtenem Lorbeer, Holz, Alabaster und mit Blattgold überzogen wurden durch die Straßen getragen. Hunderte Geweihte und aberhünderte Akoluthen priesen den König der Götter, tausende Gläubige taten es ihnen gleich. Sie führten Opfergaben mit sich, die sie dem Herren Alverans im Tempel darbrachten: Heiligenfiguren, Kerzen, Bernstein.

Die Stadt des Lichts, die Heimstatt des Herren Praios auf Deren, öffnete ihre Pforten und erwartete die großen Prozessionen.



In dieser Ausgabe

- | | |
|--------------------------------------|----------|
| Dunkle Wolken über der Zukunft | Seite 1 |
| Der Pakt mit dem Wurm | Seite 3 |
| Küstenpiraten vor Windhag | Seite 5 |
| Rhodenstein befreit | Seite 6 |
| Krieg am Yaquir | Seite 8 |
| Die Gleißende tritt aus dem Schatten | Seite 21 |
| Drachenorden öffnet Bleikammern | Seite 24 |
| Jurga Trondesdottir Erste Hetfrau | Seite 26 |
| In aller Kürze | Seite 28 |

Das Jahresorakel

Jedes Jahr zur Sommersonnenwende, dem ersten Tag eines neuen Jahres, wird das Orakel für den beginnenden Götterlauf gesprochen. Die Praios-Kirche erwählt hierfür einen Geweihten oder tief Gläubigen als Verkünder. Das künftige Orakelgefäß muss aufrichtig, gehorsam und gottgefällig sein. Es verbringt die Namenlose Tage in Einsamkeit, Pein und erleuchtet von zahllosen Lichtern, die ihn für viele Tage blenden. Viele wissen nach der Verkündung nichts mehr von ihren Worten. Das Orakel nimmt verschiedene Formen an und bleibt oft sehr diffus, oft nennt es nur Satzfragmente. Selten war ein Orakel so strukturiert wie das des Jahres 1027 BF.

Der Ritus der Weissagung reicht bis in die Dunklen Zeiten zurück. Im Nachhinein wurde erkannt, dass die Ermordung Priesterkaiser Kathays (414 BF), der Krieg der Magier (590 BF) und das Erscheinen Rastullahs (760 BF) im Jahresorakel vorhergesagt worden waren.

Zur Mittagsstunde des 1. Praios, wenn die Sonne so hoch steht wie zu keinem anderen Zeitpunkt im Jahr, sollte das Jahresorakel verkündet werden. Zuvor hatte der Bote des Lichts (höchster Praios-Geweihter Aventuriens mit Amtstitel Heliodan und Sitz in der Stadt des Lichts zu Gareth) die Messe im Tempel der Sonne, dem prachtvollsten aller Götterhäuser Aventuriens, vor den Adligen Garetiens und des Reiches gehalten, doch anschließend würde er von seinem Balkon des Gurbanpalastes¹ aus die Gebete des Volkes empfangen, die Neujahrspredigt halten und die berühmten Worte sprechen: "Friede den Menschen, Treue den Fürsten, Gehorsam den Göttern!"

Während sich Tausende bei strahlendem Sonnenschein innerhalb der weitläufigen Umfriedung der Stadt des Lichts sammeln, füllten sich auch auf dem samtgeschmückten Balkon des Lichtboten die Thronessel: *Pagol Greifax von Gratenfels*, Wahrer der Ordnung Mittellande, Großinquisitor *Rapherian von Eslamshagen* und viele andere Würdenträger nahmen bereits Platz. Unten ordneten die Sonnenlegionäre die Gläubigen und wiesen ihnen Plätze zu: Arme und Unfreie weit weg vom Balkon, Bürger und Adlige nach vorne. Weihrauchglocken und Kerzen brannten überall, Geißler zerschlugen sich den Rücken. In den Gärten blühten Königskerze, Aurikel, Greifenschnabel und Praiosblume.

Dreimal wurde der gewaltige Gong des Heiligen Owilmar geschlagen, dessen Klang wie ewig verhallte. Schließlich erschien der Bote des Lichts im vollen Ornat und war in diesem Moment das lichte Zentrum dieser Welt. Zehntausend Knie gingen zu Boden, ein Meer von Häuptern neigte sich. Hilberian Praiogriff II. Heliodan vereinte den Glanz und die Würde in sich, die jeder an diesem Tag zu erspüren suchte. Er begrüßte die Gläubigen, dankte dem Götterfürsten für diesen Tag und ließ die Chöre die Lobpreisungen des Praios und den I. Gurbanischen Choral anstimmen.

Schließlich sollte der große Moment kommen: die Verkündung des Jahresorakels. Unter dem Balkon wurde mit Goldstaub

und Kreide ein gewaltiges Siegel des Praios gezeichnet, das noch aus altbosparanischen Tagen überliefert ist: verschlungene Symbole mit einem Durchmesser von fünf Schritt. Zwischen die Sonnenspiegel und zyklöpäischen Weihrauchschalen des Siegels trat nun der für dieses Jahr gewählte Verkünder: *Arrius von Wulfen*, der Hofgeweihte der Reichsregentin, ein Mann von unerschütterlichem Glauben. Unbekleidet und voller blutiger Striemen trat er in das grelle Sonnenlicht. Sein Blick war zum Himmel entrückt und das Grün seiner Augen schien bis zum entferntesten Gläubigen zu strahlen. Ein letztes Mal schlug er sich mit einer natürlich gewachsenen Geißel, der Aurusdistel, auf die Haut. Ein letztes Mal salbten drei Akoluthen seine Wunde. Die Gläubigen senkten still den Blick. Der Verkünder wandte sich der Menge zu und trug erschöpft, aber laut das Orakel vor:

"Siehe den Tag! Er endet, wenn die Nacht anbricht!"

Siehe die Gier! Sie fällt den Becher, wenn Steine schreien und Vögel weichen!

Siehe die Angst! Sie lacht, wenn der Himmel das Trauergewand näht!

Siehe das Siegel! Es bricht, wenn die Federn golden fallen!"

Hier aber geschah das Unfassbare. Während die Worte wiederhallten, erhob sich ein Kreischen und viele Arme wiesen gen Himmel: Die Praiosscheibe wurde umtanzt von roten Flammen, die gierig über das Himmelsblau fauchten. Rot färbte sich die Welt, dunkle Schatten huschten vor der Sonnenscheibe umher.

Der Bote des Lichts starrte offenen Mundes zum Himmel. Dann wandte er seinen Blick dem Verkünder zum, der unbeirrt fortfuhr:

"Siehe den Abgrund! Er verschlingt, was am Ochsenflusse grast!"

Unruhe erfasste alle an dieser Sonnenwende. Praios' Auge war ein blutiges Fanal. Irgendwo in der Menge brach Panik brach aus, Menschen traten sich in der großen Masse zu Tode. Der Bote des Lichts sprang auf, leichenblass hob er das in seiner Hand zit-

ternde Zepter: "Genug! Es ist nicht für sie!"

"Siehe den Zorn! Er leert den Becher, wenn Löwe und Einhorn nicht vereint!"

"Bringt ihn zum Schweigen! Sofort!", donnerte der Heliodan und seine Stimme ließ alle erbeben. Sonnenlegionäre und Zeremonienhelfer stürzten auf Arrius von Wulfen zu, der noch immer das Orakel gear. Schaum lief ihm aus dem Mund.

"Siehe den Goldenen Altar! Er vergeht in Flammen, wenn ..."

Zu Boden geworfen verstummte der Verkünder und stieß nur noch erstickte Laute aus. Kräftige Arme schleppten ihn schnell ins Dunkel des Heliodanspalastes. Aufruhr griff um sich. Die Praios-Gläubigen schlugen die Hände über dem Kopf zusammen und verbargen sich vor dem Himmel.

Der Bote des Lichts aber stürzte zornig seinen Thron um und verschwand mit rauschenden Gewändern ins Innere des Palasts. Seine Berater folgten ihm auf den Fuß.

Die roten Flammen um die Sonne verschwanden bald wieder. Warmer Schein fiel auf die Masse der Gläubigen, die Zuflucht im Gebet suchten.

Stunden vergingen, doch der Bote des Lichts erschien nicht wieder und niemand sprach die Worte, die jedes Jahr gesprochen werden: "Friede den Menschen, Treue den Fürsten, Gehorsam den Göttern!"

AW

Stimmen zum Orakel

Rapherian von Eslamshagen, Großinquisitor: "Wir verschweigen nicht, dass wir etwas verschweigen. Doch befehle ich Euch, uns nicht zu fragen, auf dass keine Lüge uns versuche."

Valnar Yitskok, Erzwissensbewahrer zu Gareth: "Ein göttliches Orakel seiner Zunge zu berauben und seine Verbreitung zu unterbinden, darf sich niemand erlauben. Unweise ist es, Alverans Ratsschluss für sich selbst zu behalten. Ich bete zur Herrin und zu den Sternen, dass wir das Wissen finden, unser Schicksal zu gestalten."

Amir Honak, Patriarch von Al'Anfa: "Das Orakel unseres minderen Bruders im Amte, des Erhabenen des Praios zu Gareth, weist uns den Weg aus der Vergangenheit in das Künftige: Borons Nacht wird sich wieder erheben und triumphieren über die Stadt Mherwed am Ochsenfluss Mhanadi und spalten den Goldenen Altar des Götzen Rastullah!"

Jast Gorsam vom Großen Fluss, Herzog der Nordmarken: "Es soll nichts übereilt werden, mein Junge. Die Provinzen müssen stark sein für alles, was kommt. Das Reich wird nur überleben, wenn es seine faulen Glieder abschlägt und seine gesunden Glieder stärkt."

¹ Der prächtige Gurbanpalast oder 'Neuwe Kammer', ein zweistöckiges Schloss, ist nach dem Tempel der Sonne der größte Bau der Stadt des Lichts. Seit Gurban Praiobur II. (455-465 BF) beherbergt er die Gemächer des Lichtboten.

Der Tag endet

Die junge Frau zügelte ihren Braunen und blickte auf den Hügel, der sich grün bewachsen am Rande Neu-Gareths erhob. "Wer ist dort oben? Könn't ihr es erkennen?"

Die Begleiter warfen flüchtige Blicke auf die Anhöhe, hinter der der abendliche Himmel glühte. Pferdehufe klapperten auf dem Straßenpflaster.

"Das, Herrin, ist der *Greif*, der Herold des Reiches." Helidar war nie um eine Antwort verlegen. Die Wachen hielten, als sie merkten, dass die Königin innehielt.

"Was macht er dort?"

"Nun", wandt sich Helidar, "das weiß niemand so recht. Seit einigen Tagen sitzt er schon dort und betrachtet den Tempel der Sonne. Er hält Zwiesprache mit dem Herre Praios, sagen viele. Aber vielleicht will er nur einfach mal ruhen."

Rohaja biss sich auf der Unterlippe herum und wendete dann ihr Pferd: "Sagt in der Residenz, dass ich später eintreffe. Wachen!"

Sie rief die Männer der Panthergarde herbei. "Nur zwei von euch. Bleibt an der Straße."

Helidars kurzen Protest hörte sie kaum noch. Sie ritt ruhig den Hügel hinauf, das Pferdegeschirr klirrte laut. Gras wurde unter Hufen zerdrückt. Summende Bienen vollbrachten die letzten Aufgaben ihres langen Tagwerks.

Der Greif war ein schwarzhäutiger Mann mit langen, geschmückten Bartfäden. Er saß auf seine Arme gestützt entspannt zwischen Mohn und Löwenzahn und blickte auf Gareth herab. So hatte Rohaja einen Praios-Diener selten ge-

sehen. Seine buntgoldene Tracht spiegelte die untergehende Sonne wieder.

Rohaja saß ab.

"Die Zwölfe zum Gruße!", rief sie hinüber.

Der Mann mit dem schwarzen Gesicht lächelte sie an. Rohaja stutzte unsicher und trat vor ihn. "Seid Ihr der Greif?"

Bislang hatte sie ihn noch nie so nah vor sich gesehen. Der Greif dreht sich zu ihr hin und blinzelte bei ihrem Anblick, als würde er in helles Licht blicken. Seine Züge glätteten sich. "Viel wichtiger ist: Wer seid Ihr?", raunte er.

Rohaja sog Luft ein.

"Nun, wie Ihr sicher wisst, die Thronfolgerin des Kaiserreichs, Königin von Garetien, Kosch, Dar..."

"Das sind Eure Titel. Doch wer seid Ihr?"

Er wagte, sie zu unterbrechen! Darf er das, selbst als — so sagt man — Sendbote Praios?"

"Ich bin Rohaja von Gareth!", rief sie und stemmte ihre Arme in die Hüfte, bis sie merkte, was sie da sagte.

Der Greif lachte. "Ja, das ist Euer Name. Gegeben von Euren Eltern und Euren Vorfahren. Aber wer seid Ihr? Habt Ihr denn gar nichts Eigenes?"

Rohaja öffnete ihren Mund. Schloss ihn. Öffnete ihn wieder. Der Greif wies auf den Platz neben sich.

"Setzt Euch doch zu mir. Eines seid Ihr nämlich nicht: ein Fisch."

Rohaja zögerte einen Moment, eine Zornesfalte erhob und glättete sich wieder. Sie legte ihr glänzendes Schwert auf die Wiese. Das Gras war weich.

Die junge Königin warf ihr blondes Haar zurück und blickte auf die alte Kaiserstadt. Tür-

me, Mauern und Dächer waren vom scheidenden Licht der untergehenden Sonne erleuchtet. Einige Zeit ließ sie ihren Blick über die Villen Neu-Gareths, die Residenz und den prachtvollen Tempel der Sonne gleiten. Ja, es war gut, wieder zu Hause zu sein.

"Warum sitzt Ihr hier?", fragte sie. Der Greif schien zu überlegen.

'Alles ist vergänglich. Lachen und Weinen, Licht und Schatten. In jedem Moment verlieren wir etwas Wertvolles und wollen es kaum bemerken im Wandel unserer Tage. Es sind Dinge in Bewegung geraten, die nicht unter dem Licht des Götterfürsten wandeln. Ich will mir die Erinnerung bewahren."

Seine Augen waren geschlossen.

"Wenn Ihr glaubt, die Zukunft bringe Düstertes", begann Rohaja, "dann solltet Ihr dem gemütlichen Gras entsagen und wieder die Zügel in die Hand nehmen. Untätigkeit und Zaudern sind das Vorzimmer der Niederlage."

"Nun, ich glaube nicht, dass die Zukunft derart düster ist." Der Greif erhob und streckte sich, offenbar zufrieden. "Denn die Zukunft, Rohaja von Gareth, das seid Ihr."

Herausgekloppte Grashalme fielen aus seinem Gewand.

"Ich hingegen gehe nun", sprach er langsam, fast träumerisch. "Der Tag endet."

Während die große, bronzene Gestalt des Greifen sich langsam entfernte, färbte sich langsam der Himmel. Rot. Violett. Blau. Er sah nicht zurück. Rohaja blickte nachdenklich zum Firmament, das die Nacht ankündigte. Die Nacht beginnt immer im Osten.

Wer war sie?

AW

Der Pakt mit dem Wurm

Der Schattengrundpass ist wieder passierbar

WINDHAG. Während es sich mehr und mehr zu bestätigen scheint, dass manche Bergdörfer Windhags den Zorn des Lindwurms mit Menschenopfern zu besänftigen versuchen, ist es einer einfallreichen Zehntfrau Weißengaus gelungen, eine Art Absprache mit dem Ungeheuer zu treffen: Wer einen Zoll an den Drachen entrichtet, kann den Schattengrundpass wieder passieren.

Bislang war es nur eine erschreckende Vermutung, dass man in manchen Bergdörfern per Los junge Menschen bestimmt, die dem Drachen als Opfer — zum Fraß oder zum Vergnügen — dargebracht werden, auf dass der Wurm das jeweilige Dorf mit seinem Wüten verschone (*der Bote 104 berichtete*). Mittlerweile steht es offenbar außer Zweifel, dass dieser verwerfliche Brauch in der Abgeschiedenheit der Berge tatsächlich Fuß fassen konnte und sich immer mehr ausbreitet.

Die erste glaubhafte Nachricht von diesen ungeheuerlichen Vorgängen überbrachte in der Mitte des Ingerimmondes, kurz nach dem vollen Madamal, ein völlig aufgelöster Vater dem Baron von Widdernhall, Gringulf Sohn des Gromosch. Er berichtete, dass mehrere Weiler am Schattengrundpass zum Frühlingsbeginn beschlossen hätten, einmal im Mond die Namen aller jungen Menschen auf Holztäfelchen zu schreiben, die mindestens einmal, aber noch keine zweimal zwölf Götterläufe alt waren. Diese Täfelchen tat man in einen Krug, aus dem der Sippenführer ein Los herauszog. Der so auserwählte Unglückliche

wird dann zur folgenden Vollmondnacht im Gebirge an einen Pfahl gebunden und seinem Schicksal überlassen. Dieses Mal, so berichtete der verwinkelte Mann, sei es sein eigener Sohn gewesen, der dem Lindwurm vorgeworfen wurde.

Obleich nicht einmal der Nutzen dieses götterlästerlichen Tuns bewiesen ist — zwar nimmt der Drache die Opfer bislang an, überfällt jedoch auch weiterhin die Brüche und Gruben der Gegend —, breitet sich der schändliche Brauch den Gerüchten zufolge weiter aus. Der zwergische Baron Gringulf, der bereits seit gut einem halben Jahrhundert ein misstrauisches Auge auf die Berge und Drachen der Region hat, forderte den Markgrafen nach jenen Geschehnissen nachdrücklich auf, endlich mit aller Macht gegen den Wurm vorzugehen.

Eine erste Entspannung hingegen gab es am Schattengrundpass. Während es bereits seit geraumer Zeit kaum einem Reisenden und schon gar keinem Wagen oder gar Wagenzug mehr gelungen war, den Pass zwischen Hinterland und Harben unbeschadet zu überque-

ren, ist die Passage mittlerweile wieder möglich. Zu verdanken ist dies der Zehntfrau Francka Ulfahan, die in Abwesenheit des Pfalzgrafen Sanin die Weißengau verwaltet. Mit einer Hand voll Soldaten der *Schatzgarde* drang sie ins Gebirge in Richtung auf den Schneckenkamm vor, wo den Überlebenden der gescheiterten ersten Drachenhatz (*Bote 101 berichtete*) zufolge der Hort des Ungeheuers vermutet wird.

Zunächst hieß es, der Grund für diese Queste sei die Suche nach dem Leichnam des damals gefallenen Pfalzgrafen Efferdin von Harmhag zu Weißenstein. Doch wie die Zehntfrau hinterher berichtete, wollte sie vor allem ihre Vermutungen überprüfen, ob der Wurm vielleicht eine ganz bestimmte Forderung stellte: In den Träumen, die Überlebende der Angriffe heimgesucht hatten, hatte der Wurm verlangt, ihm zu bringen, was er suche, und ihnen das Bild gerüsteter Krieger gezeigt.

Tatsächlich sollen Frau Ulfahan und ihre Soldaten nahe des Schneckenkamms einem mehrköpfigen Drachen begegnet, einer Konfrontation jedoch aus dem Weg gegangen sein, in-

„Der Pakt mit dem Wurm“
– Fortsetzung –

dem sie, da ihnen im Angesicht des Ungeheuers ein Kampf aussichtslos erschien, schlicht Waffen und Rüstzeug in den Abgrund warfen. "Der Wurm kümmerte sich nur noch darum, auch den kleinsten Dolch und selbst die gepanzerten Handschuhe zu bergen, belästigte uns jedoch auch auf dem Rückweg nicht mehr", berichtete Frau Ulfahan. Dies klang anfangs noch schier ungläubwürdig, wurde jedoch später von einem mutigen Händler bestätigt, der den Schattengrundpass mit seinem Wagen befahren und an einer markanten Stelle zu Beginn der Fahrt deutlich sichtbar mehrere verrostete Waffen und alte Schilde zurückgelassen hatte. Obgleich er den Schatten des Wurms am Himmel gesehen haben will, habe er den Pass unbehelligt passieren können — woraufhin er seine Waren in Harben mit großem Gewinn verkaufte, als erster Wagen seit langem. Von dem hinterlegten 'Zoll' fehlt tatsächlich jede Spur.

So seltsam es klingen mag, hat man in Windhag anscheinend tatsächlich einen ersten Weg gefunden, vor den Angriffen des Drachen verschont zu bleiben. In Harben, wo zuletzt ein Mangel an nahezu allen Versorgungsgütern herrschte, atmet man jedenfalls auf. Zugleich ist die Nachfrage nach alten Waffen und unbrauchbarem Rüstzeug gleichsam über Nacht sprunghaft gestiegen. Doch nicht überall macht sich ob dieser Entwicklung Erleichterung breit: Baron Gringulf Sohn des Gromosch zufolge sei es nicht nur höchst seltsam, dass der Drache solchen Tand als Tribut akzeptierte, sondern auch ein Fehler, ihm überhaupt zu geben, was er verlangt.

Es ist nur die alte zwergische Feindschaft mit dem Drachengezücht, die aus dem Baron spricht, oder doch eine Warnung, die bedacht werden sollte.³

pd

Wer ist der siebte Heptarch?

PERRICUM. Seit fünf Jahren haben sich im Osten Aventuriens finstere Reiche etabliert, die allen Zwölfgöttergläubigen ein brennender Dorn im Auge sind. Die Schwarzen Lande sind die Pforten in die Niederhöhlen.

Manche sehen sie als schwere Prüfung, die es zu bestehen gilt, andere hingegen als Strafe Alverans für die Frevel der Sterblichen. Über die verdunkelten Reiche herrschen die Erben Borbarads: götterlose Gestalten und Ungeheuer, die sich mit Mächten des Chaos verbündet haben. Es heißt, jeder von ihnen trägt einen Splitter der gefürchteten Siebengehörnten Krone des Dämonenmeisters. Jeder Splitter verleiht unsagbare Kräfte, die das Land und die Menschen knechten können. Dennoch ist seit fünf Jahren nicht vollständig bekannt, wer wirklich ein Heptarch (bosp. = *Siebenherrscher*) ist und wer nur ein Tyrann ohne Splitter. Wie der Redaktion des **Aventurischen Boten** zugetragen wurde, sind sich auch Spitzel und mutige Späher, die in die Schwarzen Lande vordringen, vor allem über den Verbleib des Siebten Splitters im Unklaren.

Als sichere Träger eines Splitters gelten (sie seien zweimal verflucht):

Rhazzazor, der untote Drache von Warunk. Er führt den Splitter der Herrin der Untoten, um knochenklappernde Armeen gegen die freien Völker zu senden.

Glorana die Schöne, eine frostige Hexe und Eisherrscherin, die mittels ihres Splitters ewigen Winter über das Nivesenland gerufen hat. Dieser Splitter gehört zur Domäne des Eisi-genen Jägers.

G. C. E. Galotta, der 'Dämonenkaiser' von Yol-Ghurmak, formt mit dem Splitter des Schänders der Elemente seine monströse Stadt und sein verdorbenes Reich.

Dimiona, die Moghuli von Oron, besitzt den Splitter der Herrin der Schwarzfaulen Lust, die im Moghulat angebetet wird.

Als sehr wahrscheinlich gelten:

Xeraan, der gierige Herrscher von Mendena und Portifex Maximus seiner Kirche des Borbarad, hütet den Splitter des Jenseitigen Mordbrenners oder der Herrin der Nachtblauen Tiefen. Es geht jedoch das Gerücht, dass er vor einiger Zeit seinen Splitter verloren habe.

Helme Haffax, der verräterische Reichserzmarschall, herrscht vermutlich mit Hilfe eines Splitters über Maraskan. Nicht gewiss ist, ob es sich um den Kronenzacken des Jenseitigen Mordbrenners oder der Herzogin des Wimmelnden Chaos handelt.

Bei dieser Zählweise erhält man jedoch nur sechs Heptarchen. Der vermisse Splitter ist — je nach Lesart — derjenige des Jenseitigen Mordbrenners, der Herzogin des Wimmelnden Chaos oder der Herrin der Nachtblauen Tiefen. Angeblich soll *Darion Paligan*, Herrscher über die große Dämonenarche *Plagenbringer*, seit einiger Zeit einen Splitter besitzen, mit dem er die Dämonen des Wassers in seinen Bann ziehen kann.

Die Gerüchte über den siebten Heptarchen reichen von *Lund Menning*, dem einstigen Oberhaupt der Templer zu Jergan, über den Schwarzschemel *Torxes von Freigeist* und den Schwarztoibrischen Herzog *Arngrimm von Ehrenstein* bis hin zu einer Sage von einer verdorbenen Elfe, die über eine Zitadelle von Dämonen gebieten soll. Andere lokalisieren den Splitter im Herzen Maraskans, im Pandämonium von Eslamsbrück oder in den Niederhöhlen.

So lange jedoch Ungewissheit über die Erben Borbarads herrscht, bleibt die Furcht: Stets kann ein neuer Heptarch erscheinen und sein Stück Land aus Sumus Leib herausreißen.

AW

Bluttat im Freudenhaus

Die Hohen Punins betrauern den Tod einer bekannten Kurtisane

PUNIN. Als die mittäglichen Strahlen der spätrajanischen Sonne auf die goldgelben Mauern des Hauses *Eslamsposen* trafen, kontrollierte Domna Coronnia die Zimmer ihrer 'Mädchen. Von den Mauern und Vorhängen gedämpft, drangen die geschäftigen Laute des schon lange erwachten Ingwacht herein. Wie üblich hatten die emsigen Putzhilfen und Bediensteten ihre Arbeit schon am Vormittag beendet. Für die stadtbekannt Kurtisane war es das alltägliche Ritual, um dem Ruf ihres Hauses auch weiterhin gerecht zu bleiben.

"Es ist Rahjasstund", Kinderchen, aufstehen", trällerte sie den Lustknaben und Liebesdamen zu, auch wenn ihr einige Frühaufsteher schon über den Weg schlüpfen. Domna Coronnia dachte sich auch noch

wenig dabei, als es zu ungewöhnlicher Stunde an der Pforte klopfte und jemand Einlass begehrte.

Doch der Morgen des Bordells nahm keinen guten Anfang: Dom Yanturio de Cavazaro, der Stadtrichter höchstselbst, stand in der Türe und brachte eines der Mädchen nach Hause - auf einer Bahre unter einem blutdurchtränkten weißen Linnentuch.

Sofort kamen die Kollegen und Kolleginnen der Ermordeten zusammengelaufen. Wehklagen und Weinen erfüllte das sonst mit so freudigen — wenn auch bezahlten — Lauten erfüllte Haus. Hier und da sank man ohnmächtig zusammen oder brach in verzweifelter Hysterie aus, nachdem das grausige rot-weiße Laken entfernt worden war, um den verstümmelten Leichnam identifizieren

zu können. Kaum war man schließlich wieder halbwegs zur Besinnung gekommen, wurden hastig die ersten Verdächtigen benannt: Novadis, Durchreisende und allen voran der unbekannt Gönner der schönen Romnia, der die Kurtisane in den **letzten** Tagen immer wieder favorisiert und auch außer Haus geführt hatte. Mysteriös bleibt allerdings, dass sich kaum jemand im Bordell so recht an diesen **Gönner** erinnern kann. Aber auch der Umstand, dass die Liebesdame anscheinend gefesselt wurde, wovon die losen Bänder um ihre feinen Glieder zeugten, jedoch diese Fesseln nahezu keine sichtbaren Spuren auf der zarten Haut hinterließen, gibt den Offiziellen Rätsel auf.

Stefan Trautmann

»Lang und beschwerlich ist der Weg ...«

– Reichsstraßen verfallen –

"Zur Zeit Kaiser Hals, da war alles besser", murrte der Rollkutscher. Ich fragte ihn, warum dem so sei.

"Naja, es war eben so. Es war eine Zeit des Friedens. Die Menschenfresser hat er an der Trollpforte aufgehalten, so dass nur die Tობrier gefressen wurden. Und Orks und so gab es auch nicht. Aber das Wichtigste ist: die Straßen. Alle waren sie gepflegt und gut. Ich sage immer: Die Reichsstraßen zeigen, wie es um das Land des Kaisers steht." Der Wagen rumpelte über ein tiefes Schlagloch. "Jetzt sind alle Wege lang und beschwerlich ..."

Seit Jahren werden viele der großen Straßen, die von Gareth in die Provinzen führen, nicht mehr gepflegt. Kriege, Hunger und die Ausblutung des Landes zwangen seit 1010 BF Prinz Brin und Reichsregentin Emer, die kaiserlichen Gelder für Dringliches zu verwenden. Die Frauen und Männer, die einst das Unkraut aus den Fugen rupften, Meilensteine weißelten oder Wappenfähle bemalten, stehen heute frierend und vor Angst zitternd in den Landwehren am dunklen Saum des Reiches: Schwarze Sichel und Trollzacken.

Gras, Ranken und halbe Sträucher engen mancherorts die vier Schritt breiten Reichsstraßen ein, Unwetter und reißende Bäche haben die Granitplatten herausgebrochen. Die kaiserliche Straßen wacht ist nur wenige Köpfe stark und kann sich nur um Zoll und einige Wegstationen kümmern. Manche Posten sind verlassen. Fleißige Hände stehlen unbemerkt die Straßensteine und verwenden sie als Baumaterial.

Am schlimmsten betroffen ist der märkische Abschnitt der *Reichsstraße I*, der von Greifenfurt nach Wehrheim führt. In den tiefen Forsten holte sich der Wald zurück, was ihm gehört, und manchmal findet sich über Meilen kaum eine Pflasterung.

Auch die *Reichsstraße II* zwischen Wehrheim und Baliho und zwischen Eslamsgrund und Ragath sowie die *Reichsstraße III* zwischen Gratenfels und Kyndoch lassen sehr zu wünschen übrig. Räuber haben sich in manchen Wegstationen eingenistet und belästigen Reisende. Im Frühjahr hat der reißende Tommel die Straße bei Honingen stellenweise komplett weggerissen. Dass zwischen Elenvina und Kyndoch die Straße vor den Überflutungen des Großen

Flusses geschützt ist, ist Herzog Jast Gorsam zu verdanken, der eigene Knechte die Straße dort bewachen lässt und die kaiserliche Straßen wacht davonjagte.

Mängel zeigen sich auch an vielen anderen Strecken. Gut gepflegt werden die Straßen in der Nähe Gareths sowie die Heeresstraßen zu den Dunklen Landen: von Wehrheim zur Trollpforte und von Gareth bis Perricum. Mit vermehrten Schlaglöchern und Unterspülungen haben vor allem die Fuhrwerke zu kämpfen, mit Wegelagerern indes alle Reisenden, die nicht ausreichend Bedeckung haben. In den vergangenen Jahren soll es mehr und mehr Gesetzlose geben: Kriegsveteranen, Deserteure, flüchtige Leibeigene aus hungernden Landesteilen. Reichsregentin Emer hat auf dem Reichskongress zu Trallop versprochen, die Straßen auszubessern und auszubauen, doch bislang konnte nichts geschehen: Die Aufwendungen der Krone lassen leider keinen Raum für die Straßen, die seit der Zeit des Fran-Horas zur Lebensader des Reiches geworden sind.

Kerry ui Brioghan, Derographin, für den Aventurischen Boten (AW)

Küstenpiraten vor Windhag

HARBEN. Aufgrund der starken Präsenz der mittelreichischen Westmeerflotte und der Nähe des Kriegshafens Harben gilt die Küste von Grangor bis vor das Mündungsdelta des Großen Flusses als vergleichsweise sicher vor Piraten.

Dennoch kommt es bisweilen zu Übergriffen, die fast immer der maroden Flotille *Eisenfausts* zugeschrieben werden, des ehemaligen Oberst der Kusliker Seesöldner. Eisenfaust, der als Feind der Horaskrone gilt und sich als Freibeuter des Hauses Galahan sieht, kapert jedoch vor allem Schiffe, die unter der Adlerflagge segeln. Eher untypisch für ihn war daher ein Übergriff auf ein havenisches Handelsschiff des Hauses Engstrand zu Beginn des Phexmondes.

Die Karavelle *Schaumkrone* war den Berichten Isida Engstrands, der bekannten havenischen Handelsherrin, und des Kapitäns zufolge von Kuslik nach Havena unterwegs, beladen mit Tuchen und Nahrungsmitteln. Als der Handelssegler an der Felsenküste südlich von Harben den Anlege- und Trockenplatz Thunklipp passierte, sei eine Bireme mit umgelegtem Mast zwischen den Klippen herausgerudert.

Durch den Beleman, den stetigen Westwind, konnte die am Wind gesegelte Karavelle der Galeere nicht entkommen, zumal die Take-

lung des Großmastes schon bald durch die Sichelbolzen eines Torsionsgeschützes, eines so genannten Aals, zerfetzt worden war. Gut bewaffnet sowie mit militärischer Disziplin, so der Kapitän, enterten die Piraten von ihrem Vorderkastell aus die *Schaumkrone* und brachten die gesamte Ladung auf das Ruderschiff.

Dabei hätten sie überraschend wenig Gewalttätigkeit an den Tag gelegt - von der schlichten Tatsache der Seeräuberei einmal abgesehen. So rasch, wie sie aufgetaucht waren, verschwanden sie auch wieder, wobei sie nach dem Überall nach Norden ruderten.

Ein vergleichbarer Zwischenfall wurde wenige Wochen später von einem Handelssegler aus Grangor gemeldet, der im gleichen Gebiet wie die *Schaumkrone* von einer Bireme ohne jegliche Hoheitszeichen gekapert wurde, nachdem kurz zuvor bereits ein nortrischer Lastensegler von Piraten ausgeraubt worden war. Von ähnlichen, wenn auch nur gelegentlichen Überfällen wird bereits seit

mehr als einem Jahr berichtet, doch ist es den Kriegsschiffen aus Harben noch nicht gelungen, eines der Seeräuberschiffe aufzubringen.

Stimmen aus der Admiralität zufolge ist dies nicht so sehr auf die Geschicklichkeit der Piraten zurückzuführen als vielmehr auf die Vernachlässigung der Flotte, für deren Unterhalt aufgrund des Krieges im Osten immer weniger Dukaten zur Verfügung stehen.

Besorgnis erregend ist nicht nur die disziplinierte Vorgehensweise und offenbar gute Ausrüstung der Piraten, sondern auch die Häufung jener Überfälle sowie die Tatsache, dass sie sich einer Schiffsform bedienen, die in diesen Gewässern bereits seit Jahrzehnten ausschließlich von den Kriegsflotten des Mittel- und Horasreiches verwendet wird. Doch von keinem der beiden Reiche ist bislang bekannt, dass je eine Bireme verschollen sei.

pd

Rhodenstein befreit!

Letztes Orkenheer auf Reichsboden hinweggefegt

TRALLOP. Nur mit Mühe hatten die Getreuen den Prinzen zurückhalten können. Edelbrecht vom Eberstamm hatte auf dem Reichskongress von den Siegen berichtet, welche die Ritter seiner markgräflichen Gemahlin und seine eigenen Gefolgsleute im Finsterkamm und vor Nordhag über die Schwarzpelze erungen hatten.

Noch bevor er aus der Hand der Reichsbehüterin den Bronzenen Greifenstern empfing, hatte er gelobt, den bedrängten Geweihten des Rhodensteins zum Entsatz zu eilen, und dafür eifrig um Unterstützung bei den versammelten Edlen des Reiches geworben. Da wollte mancher mit dem Koscher Prinzen die Orken stechen, und sein fürstlicher Vater war nicht der Geringste unter ihnen.

Als nun die Schreckensnachricht aus Donnerbach die Runde machte, hätte der Prinz fürwahr gern sein Gelöbnis widerrufen und sich mit den Seinen dem Bruder seines Vaters, Marschall Geldor, auf nach Donnerbach angeschlossen.

Der jedoch erinnerte seinen Netten an seine Worte — und wichtiger noch: "Scheitern wir, steht ihr als einziges Heer zwischen Trallop und dem Darpat."

"Ihr werdet nicht scheitern. Aber ich folge", war des Prinzen Antwort.

So harteten all jene aus, die sich um Fürst und **Prinz** vom Eberstamm geschart hatten: rund fünfzig Greifenfurter Barone und Ritter und noch einmal so viele Koscher Adelige und Schlachtreiter, die des Fürsten Bedeckung gewesen waren oder des Prinzen Falkenritter, mehr als ein Dutzend Nordmärker Ritter vom Bund der Koradiner mit nicht weniger als 40 berittenen Waffenknechten, Edle aus Darpatien, dem Bornland, ein Streiter vom Orden des Bannstrahl und manch Tapferer mehr.

Gleichwohl sandte der Prinz vorausschauend den Baron vom Nebelstein gen Nordhag und zwei Koscher Recken als Späher zum Rhodenstein.

Aus dem Feldbuch Halwärts vom Eberstamm zu Ochsenblut, Falkenritter:

"Kaum dass die Nachricht von der Überquerung des Rathil Trallop erreicht hatte, befahl Edelbrecht eilends den Aufbruch. Heute empfing mein Vetter den Baron von Sighelms Halm, einen der zurückgekehrten Späher. Der Abtmarschall hat Wort gehalten: Die Mauern des Rhodenstein stehen noch immer und auf den Zinnen trotzen die Geweihten dem Feind."

Bericht Brinjas von Firnharsch, Knappin:

"Von Nordhag ist der Rhodenstein schneller zu erreichen als von Trallop, weswegen uns der Baron von Nebelstein in einiger Entfernung von der Ordensfeste auf die übrigen Greifenfurter und die Ritter des Prinzen warten ließ, mit denen wir uns für den Entsatz vereinigen sollten. Den Schutz des befreiten Nordhag hatten wir Weidener Kriegseuten überlas-

sen. Mit uns gekommen waren die Streiter eines seltsamen Bundes aus der Heldenruz, die vor Nordhag unsere Waffengefährten gewesen waren: Menschen, Finsterkamm-Zwerge und Elfen gar, geführt vom Waldläufer Grimmwulf dem Grünen. Jener war es auch, der uns einen einigermaßen versteckten Lagerplatz gewiesen hatte — und der im Morgengrauen aufgeregt zum Baron von Nebelstein kam: Eine größere Schar Orken war in der Nacht vom Rhodenstein gen Norden geeilt, dem Heer des Prinzen entgegen. Wir machten uns an die Verfolgung—"



Zusammenfassung verschiedener Berichte:

Der orkische Häuptling blutete aus vielen Wunden. Wenngleich er sieben der Unsrigen gefällt oder verwundet hatte, waren seine Krieger allesamt erschlagen oder geflohen. Beinahe wäre sein perfider Plan aufgegangen: Häuptling Grakwach und die Seinen hatten den Hufschlag der Greifenfurter aus Nordhag, die sie verfolgten, schon beinahe hinter sich gehört, aber bis zum Abend stets ihren Vorsprung gehalten. Dann aber lauerten die Schwarzpelze ihren Jägern auf. Überraschung und Dunkelheit machten die zahlenmäßige Unterlegenheit der Orken mehr als wett. Der Nebelsteiner fluchte, seine Befehle schienen ungehört zu verhallen. Schon musste Grakwach den Geschmack des Sieges gekostet haben: das kleinere Menschenheer zerschmettert, damit er mit den Zeichen des Sieges geschmückt dem Größeren entgegenziehen konnte. Doch zu guter Letzt, so sollte sich zeigen, fehlten dem Orkenhäuptling hierfür die Krieger. Womöglich hatte er sich eigenmächtig unseren Entsatzheeren entgegengestellt: Der Schamane Ugrashak habe gebetet, als er davon erfuhr, berichteten die Rhodensteiner und der Hammerschläger hernach.

So kam es, wie es kommen musste: Grakwach hatte alles gewagt und alles verloren. Zu früh gelang es dem Nebelsteiner, seine Reihen zu ordnen, viel zu früh für Grakwachs finsternen Plan waren die Ritter des Koscher Prinzen aus Trallop heran und fällten die verbliebenen Orkenkrieger.

Dem Schamanen konnte Grakwach jetzt nicht mehr gegenüberreten. Er bleckte die Zähne, dann stieß er sich seinen Arbach tief in den Leib und schleuderte die blutigen Eingeweide den Menschenfürsten entgegen, bevor er tot zu Boden sank.

Bericht Norres von Bjaldorn, Burgsassen des Rhodensteins:

"Der Abtmarschall hatte, wie an jedem Morgen in den letzten vier Monden, seine Position auf der höchsten Zinne der Feste eingenommen, als am Horizont die Banner auftauchten, die Entsatz verhiessen. Alte Banner aus der Mark Greifenfurt und aus Weiden waren darunter, **Orkenwall**, **Weißenstein** und **Weidenfels** konnte ich erkennen, doch alle überstrahlte das Banner des fürstlichen Hauses Eberstamm.

Gleichzeitig kam Bewegung in die Schwarzpelze zu Füßen der Burg. Ugrashak schien nicht gewillt, sich die Beute, die er sicher glaubte, noch entreißen zu lassen. Der Abtmarschall musste meine Gedanken gelesen haben: "Zeigen wir Ugrashak, dass wir keineswegs so sturmreif sind, wie er zu meinen scheint!"

Während die Schwertbrüder und Schwertschwester die Wälle besetzten, wie stets, wenn der Türmer zum Kampfe rief, war der Schamane der Orks von dem riesigen Wagen gestiegen, von dessen Plattform er vier Monde lang den Sturm auf die Feste befehligt hatte, und hatte mit einem gezackten Opfermesser einen der riesigen Steppenrindbullen geschächtet, der ins Joch des Wagens geschnitten gewesen war. Als das Tier blutend in die Knie brach, trieb der Schamane mit wuchtigen Schlägen seiner Knochenkeule einen mächtigen Streitoger vor sich her und bespritzte ihn grob, aber äußerst reichlich mit dem dunklen Blut des Bullen, wozu er einen kehligen Singsang anstimmte.

Derweil war der finale Sturmangriff der Schwarzpelze voll entbrannt. Doch während unsere Geweihten Morgenluft witterten, kämpften die Orks allenfalls mit dem Mut der Verzweiflung, als wüssten sie, dass der Wille ihres Herrn, so unbeugsam er auch sein mochte, nicht in einem Angriff herbeizwingen konnte, was in allen anderen Angriffen der letzten hundert Tage misslungen war. Waren auf den Wällen auch nur mehr 40 Geweihte verblieben, so ließ ihre Tapferkeit ihre geringe Zahl vergessen. Die Orkkrieger mussten von ihren Anführern mit Peitschen gegen die Wälle getrieben werden, einzig der Oger stampfte, kaum von der Kette gelassen, wie besinnungslos gegen das Tor zur Hochburg vor. Und wahrlich, er musste unter einem dunklen Zau-

ber stehen, denn mag die Kraft dieser Ungetüme auch immens sein, so reicht sie bei weitem nicht, die zyklischen Tore des Rhodensteins zu sprengen. Dieser Oger aber ließ die Scharniere erklimmen und den Torbogen ähzen. Die Stimme meines Herrn vibrierte voll Unwillen, als er sich von seinem Posten löste und mir ein Zeichen gab, ihm zu folgen. »Zu wenig, Ugrashak, und viel zu spät... Wohlan denn, Burgsäss, lasst uns diese Farce zu Ende bringen.«"

Aus dem Feldbuch Halwarts vom Eberstamm zu Ochsenblut, Falkenritter:

"Während andernorts in Weiden die Perainblümlein die Wiesen schmückten, bot sich vor dem Rhodenstein eine Wüstenei dar. Der Weiler verlassen, die Dörfler wohl alle in die Feste oder nach Osten geflüchtet, die Hütten zuvor vorsorglich verbrannt. Und wo einst Weiden standen — keine Spur mehr von Grün, sondern geschändeter Grund. Die Schwarzpelze hatten keine Zeltlager aufgestellt, sondern sich Erdlöcher in den Boden gegraben, hunderte und aberhunderte von Erdlöchern, und in jedem ein Krieger der Zholochai.

Wer noch nicht im letzten Orkenzug gefochten, den mochte angesichts dessen ein Schauer überkommen. Die altgedienten Streiter hingegen blieben gelassen.

»Lächerlich«, schnaubte Meister Growin von Ferdok angesichts der Schanzwerke, verließ seine Reisekutsche und schulterte die Axt, bereit schnurstracks auf die Schwarzpelze zuzustapfen.

»Es sind ihrer nicht mehr als der Unsrigen, mein Fürst«, meldete der Rittmeister von Hammerschlag, »aber sie scheinen uns nicht einmal recht wahrzunehmen. All ihr Sinnen gilt noch immer der Einnahme der Burg.«

Der Koscher Fürst strich sich nachdenklich durch den von der Kettenhaube eingezwängten Bart und blickte zum Burggrafen von Balicho.

»Ugrashaks Wahn«, raunte jener und seine Augen funkelten. Dann gab Prinz Edelbrecht das Zeichen und donnernd brachen sich Pferd und Reiter Bahn."

Bericht Borckharts von Brauningens-Binsböckel, Herold des Mittmächtlichen Herzogtums:

"Die Schwarzpelze, die nicht beim Sturm auf die Wälle unter den Streichen der Geweihten gefallen waren, flohen Hals über Kopf, als die Reiter aus Greifenfurt, dem Kosh und dem Herzogtum Weiden aufbreiter Front gegen die Feldschanzen des Orklagers vordrängten, und weder die Peitschen der Aufseher noch die gebrüllten Flüche des Großschamanen vermochten sie noch zu halten. Was folgte, war ein Massaker, der Beschreibung unwürdig: Den Galopp unserer Pferde vermochte weder das Niederreiten der Flüchtenden merklich zu verlangsamen noch die von den Orken gegrabenen Löcher und die in die Erde gerammten Pfähle — und nur hier und da sah ich einen der Unsrigen stürzen.

Erst als des Prinzen Ritterschar die gesprengte Pforte ins Innere dessen erreichte, was einst der Weiler Rhodenstein gewesen, da zügelte Herr Edelbrecht sein Ross, um dem Burggrafen Avon Nordfalk den Vortritt zu gewähren, vertrat dieser doch an diesem Orte Frau Walpurgens darselbst. Herrn Avons Grenzreiter, die

den Ort der Zerstörung zuerst erreicht hatten, umringten derweil den Schamanen. Doch die Zeit, da der finstre Ugrashak, erbittertster Feind des Herzogtums Weiden und von maßlosen Hass auf Meister Brin erfüllt, die ganze Helldrutz in Furcht und Schrecken versetzt hatte, war vorbei. Aus unzähligen Wunden blutend, die ihm die Lanzen und Schwerter der Grenzreiter zugefügt hatten, stolperte der einst so Gefürchtete durch den zerwühlten Schlamm seines Feldlagers, während die Schläge seiner Keule nur mehr bloße Luft zerteilten. Dennoch schien er nicht einsehen zu wollen, dass er besiegt war.

Ein Ende machte dem unwürdigen Schauspiel der Herr der Feste selbst, denn alsbald öffneten sich die Burgtore, die unter den Schlägen des mächtigen Oggers erzittert, aber nicht geborsten waren, und Meister Brin erschien unter dem Torbogen. In seiner Faust blitzte die rote Klinge des Domimums Orkenwehr, Lirondyan, geschmiedet aus dem feuerfarbenen Stahl Uhdensbergs. Das tumbe Antlitz des Oggers zeigte fast so etwas wie Verwunderung, als er den in Weiß und Rot gewandeten Mann raschen Schrittes näher kommen sah, der von seiner Warte aus doch so klein und harmlos erscheinen musste. Der Ausdruck der Verwunderung stand ihm auch dann noch ins Gesicht geschrieben, als Lirondyan den Kopf vom Rumpf getrennt hatte und der Körper des Ungetüms donnernd zur Seite gekippt war. Dann gebot der Herr der Feste dem Treiben der Grenzreiter Einhalt.

Endlich standen die beiden Gegner, die eine Entscheidung in diesem unseligen Krieg mehr als alle anderen ersehnt hatten, einander Auge in Auge gegenüber. Doch es war keine Befriedigung in den Augen Herrn Brins, und auch der Glanz in den Augen des Orks war zu einem trüben Flackern erloschen.

»Bring es zu Ende!«, raunte Ugrashak heiser in gutturalem Garethi, während er sich schwer auf seine Keule stützte, da seine Beine ihn nicht mehr zu tragen vermochten. Herr Brin jedoch senkte das Schwert und wandte sich ab, zu unwürdig erschien ihm dieser Sieg, als dass er seiner Göttin dies Opfer hätte anbieten können. Schwer zu sagen, ob er es in den entsetzten Mienen Herrn Norres und Frau Rondrianas gelesen, ob er den Windzug gespürt oder das Knirschen sich spannender Muskeln gehört hatte. Ich vermute, dass er schlicht wusste, was passieren musste, weil er seinen Gegner kannte. Schnell war Ugrashak und furchtbar der Hieb seiner Keule, in den er all seinen Hass und all seine Todesverachtung gelegt hatte, doch schneller war Herr Brin, als er herumfuhr, mit einem Hieb die beinerne Keule zersplittern ließ und Lirondyan so tief in Ugrashaks Leben versenkte, dass ein schwärzlicher Blutstrahl hervorschoß. Ein tonloses Lachen entrang sich der Kehle des Schamanen, als er zusammenbrach. Einen Augenblick wälzte sich der Ork noch wohligh stöhnend am Boden, so als genieße er auf obszöne Weise das eigene Sterben, während seine Lippen die Worte »Es ist noch nicht vorbei!« formten. Dann lag er still. Der Abtmarschall schien eben den Mund öffnen zu wollen, um etwas zu sagen, als ein eiskalter Windhauch durch die Reihen der Ritter wehte, bis an die Stelle, wo der Kriegswagen des Schamanen wie ein wegge-

worfenes Titanenspielzeug im Schlamm lag. Als der geschächtete Bulle, mit dessen Blut Ugrashak sein letztes finstres Ritual gewirkt hatte, sich schwerfällig auf seine gespaltenen Hufe erhob, aus gebrochenen Augen zu uns herüberstarrte, und als sein Blick eine Sekunde lang den des Herrn Brin einfing, bevor er davongaloppierte, da lächelte der Herr des Rhodensteins. Fast schien etwas wie Anerkennung in diesem Lächeln zu liegen — und Kampfeslust. »Es ist noch nicht vorbei!«"

Jan-A. Liedtke, Mikee Maurer, Fiete Stegers

Mord in Punin - Täter aus Patrizierfamilie

PUNIN. Die Almadaner Capitale scheint derzeit Schauplatz einer veritablen Serie von Blut-taten zu sein. Nach dem auf **Seite 4** erwähnten Verbrechen in einem Freudenhaus trat nun ein zweiter Mordfall die oberen Schichten der Stadt: Hier fand ein Eifersuchtsdrama statt, das bei den Vertretern aller Stände großes Aufsehen erregte.

Sämtliche Spuren des Mordes an der Patrizierin Auralia Galandi verwiesen zunächst auf eine junge Schreiberin der Journaille *Yaquirblick*, Odalia Bartiri, die jedoch ihre Unschuld beteuerte. Man mutmaßte, Frau Bartiri habe sich für den Verlust ihrer Anstellung bei Frau Galandi rächen wollen. Daraufhin untersuchte eine dem **Aventurischen Boten** nicht näher bekannte Person den Fall in Zusammenarbeit mit der Puniner Garde und konnte bei eingehender Befragung von Zeugen ausreichend Material finden, um Pavaro Sfindini zu belasten.

Hintergrund des Mordes soll ein rahjagefälliges Verhältnis des Herrn Sfindini mit Frau Galandi gewesen sein, das jedoch aufgrund eines Dritten nicht zu dem von Herrn Sfindini erhofften Traviabund führte, sondern wegen des anderen Mannes zerbrach.

Jene dem Boten nicht bekannte Person trat laut Augenzeugenberichten in der Gestalt der toten Geliebten vor Pavaro Sfindini und konnte ihn so dazu bewegen, sich selbst in Anwesenheit vieler Zeugen des Verbrechens zu bezichtigen.

Im Umfeld des Mordes soll es im Lager der Zahori auch zu Unruhen zwischen zwei verfehdeten Familien gekommen sein — in wie weit ein Zusammenhang besteht, wird noch geprüft.

Noch weitreichender als der Mord und der Täter scheint jedoch die Tatsache zu sein, dass offenbar Mitglieder der Puniner Stadtgarde unter Druck gesetzt wurden, um das Verbrechen gar nicht erst zur Aufklärung kommen zu lassen, sondern die unschuldige Schreiberin als Sündenbock zu benutzen.

So fragt der **Aventurische Bote**: Wie tief ist der Filz schon in die Puniner Stadtkammer gedungen?

Anmerkung: Die hier geschilderten Ereignisse können Sie in dem DSA-Mobile-Abenteuer **Blutrache** von Chromatrix nachspielen.
Siehe auch www.chromatrix.com.

falk

Krieg am Yaquir

Aufnahme der Friedensunterhandlungen zu Unau – Kampf um Omlad – Heerschau im Yaquirbruch

PUNIN. Man wird es nicht länger verleugnen können: Es herrscht Krieg entlang des oberen Yaquir. Auch wenn Regentin Emer auf dem Reichskongress zu Trallop noch nicht von einer 'dritten Front' reden wollte, so sprechen doch die Ereignisse eine eindeutige Sprache: Königin Rohaja ist persönlich an den Yaquir gezogen, um dort die kaiserlich-königlichen Truppen zu befehligen, während der von ihr ernannte Cronvogt Gwain von Harmamund mit äußerster Not die zurückeroberte süd-almadanische Capitale Omlad hält und der Sonderemissär des Raulschen Reiches, Eslam von Eslamsbad und Punin, diplomatische Friedensunterhandlungen zu Unau aufgenommen hat.

"Nicht um ein schlichtes Stammestreffenhandelte es sich bei diesem Treffender Bertin Novad, sondern um ein Feldlager. Im Namen des Kalifen rief der Emir von Amhallassih befreundete Stämme zusammen. Nicht alle waren sie gekommen, insbesondere nicht die Beni Brachtar und Beni Arrat. Manche sprachen verächtlich über diese Räuber, die selbst die Wüstenkrieger als "Wilde" bezeichnen, andere blickten voller Anerkennung auf deren unerschrockenen Angriff auf den alten Feind Neetha zurück. Nicht nur hierüber zerstritten sich die Angereisten bald. Nach heißblütigen Streitgesprächen ritten manche Sippen bereits am selben Tag wieder ab, andere folgten ihnen nur wenig später. Gut 1.000 Wüstensöhne aber blieben, und unter ihnen war ein Mann, der sich Aschnar' Garnante und von der Rückkehr des Alleinigen berichtete, von einem Großen Wunder des Himmlischen Zeltes, dass sich jüngst in Keft zugetragen haben sollte. Viel habe ich hiervon nicht verstanden, nur, dass seine Worte die verbliebenen Krieger erst recht in ihrem Vorhaben bestärkten. Dader Emir ihr Sprecher war, war auch ihre Stoßrichtung sehr schnell klar: Siewürden nach Norden ziehen. Hier also ist mein Bericht: 1.000 Mann des Kalifensind unterwegs von Virinlassih nach Norden – 1.000 Mann unter Waffen, 1.000 Mann, denen Rastullahs Kampfesgeist aus den Augen funkelt, als hätte ihr Gott sie selbst zur Schlacht gerufen." — Rapport des Eslam von Eslamsbad und Punin auf dem Reichskongress zu Trallop im Jahre 1026 BF

Die Reichsregentin hatte Eslam von Eslamsbad - dem sie in der Vergangenheit stets Misstrauen entgegengebracht hatte — nun in den Ehrenrang eines Reichsbarons erhoben, um ihn als Sonderemissär an den Kalifenhof zu entsenden. Als einer der Ersten war er von



Trallop aufgebrochen, eine rote Rose im Revers — und die hatte ihm Königin Rohaja selbst bei ihrer Verabschiedung im Morgengrauen zugesteckt.

Seit dem Sommer 27 Hal, als Eslamsbrück gefallen war, hatte sich der damals weitgehend Unbekannte als rhetorisch brillanter Vermittler einen großen Namen gemacht. Vielen im Volk gilt der 27-jährige Dom seitdem als Heilsbringer und Mann von untadeligem Ruf. Dennoch regte sich schon frühzeitig bei einigen der Mächtigen Unbehagen über seine große Beliebtheit und seinen raschen Aufstieg in der Gunst der Kaiserlichen Thronfolgerin, während andere tatsächlich der Meinung waren, er sei zu Höherem bestimmt. In der Tat bestätigte sich letztlich das, was manch ein Almadaner schon seit langem behauptet hatte, dass Dom Eslam nämlich der letzte aus männlicher Erbfolge stammende Spross der Eslamidenkaiser war und damit potenzieller König Almadas — vielleicht sogar Anwärter auf den Greifenthron. Doch Eslam von Eslamsbad hatte niemals einen Herrschaftsanspruch geäußert. Nun würde er in Unau das erste Mal die Gelegenheit erhalten, seine Qualitäten als Diplomat für Volk und Krone unter Beweis zu stellen, denn hier in Almada galt es die Eskalation des Krieges zu verhindern: Kaiserliches Geblüt, das hat

die Geschichte gelehrt, ist manchmal auch eine Frage des Erfolges.

Auch die Königin und Anwärterin auf den Greifenthron sollte sich bald nach ihrer Rückkehr nach Gareth in den Süden aufmachen. Nur unter Protest hatten die Almadaner vor knapp sechs Götterläufen ihren Anspruch auf die Rubinkrone anerkannt, und selten genug hatte sich Rohaja von Gareth seither am Yaquir gezeigt. Jetzt aber verlangten es Ehre und Pflicht, dass sie das alte Schwert der Könige ergriff, um die Grenze des Reiches zu verteidigen. Sie hatte in ihrer Knappschaft in Weiden eine gute Kriegsausbildung erhalten, und nun war die Zeit gekommen, sich die Sporen an der Front zu verdienen.

Am 22. Ingerimm, dem 6. Jahrestag der Trollportenschlacht und dem Todestag des vom Volk so geliebten Reichshehlers Brin, fand auf ihr Geheiß in Däl an der Südpforte eine Heerschau statt. Hier blickte die junge Königin an der Seite ihres almadanischen **Marschalls** auf die fast 900 Kämpfer herab, die in militärischer straffer Haltung vor ihr salutierten und auf ihre Befehle warteten. Einem jeden von ihnen stand die Entschlusskraft ins Gesicht geschrieben, notfalls die Wüstenkrieger mit geballtem Zorn von den Rössern zu fegen, sollten sich diese erdreisten, den Yaquir zu überqueren. Gwain von Harmamund indes befand sich auf der novadischen Seite des altehrwürdigen Stromes. Der 62-jährige Neffe der letzten Fürstin von Almada, Solivai, erhielt von Königin Rohaja in Trallop die ernüchternde Aufgabe, die unter seinem eigenen Kommando eingenommene Stadt Omlad so lange zu halten, bis die Verhandlungen in Unau zu einem Ergebnis gekommen wären. Bei seiner Ehre hatte er der Herrscherin diesen — angesichts des erschreckend großen novadischen Belagerungsheers vor den Mauern der Stadt unerfüllbar scheinenden — Schwur geleistet. Bis auf seinen letzten Blutstropfen, so seine Worte, werde er die alte Capitale für Krone und Königin verteidigen. Schon bald sah alles danach aus, als ob er diesen letzten Preis auch wirklich würde zahlen müssen, um nicht ein zweites Mal seine Ehre zu verlieren.

Siehe auch Seite 20

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.

Lehensvergabe im Nostrischen:

Kunibald und Raskra von Sappenstiel die neuen Marktfreiherrn vom Elgern-Scharren?

Im Hause Sappenstiel wird weiter gefeiert: nach der Hochzeit jetzt die Lehensvergabe der Marktfreiherrschaft Elgern-Scharren an den frisch vermählten Kunibald von Sappenstiel.

Doch schon hört man Protest aus anderen Adelsgeschlechtern. Das letzte Wort scheint noch nicht gesprochen.

Und eine Frage erregt die Gemüter abseits aller Sappenstiel-Feiern: Was wird aus den Orks in Harmlyn?

DSA-LARP

Nostris II – Die Rückkehr
14. – 16. Mai 2004
Jugendburg Freusburg
57548 Kirchen (Sieg)

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

NEU x NEU x NEU x NEU x NEU
Aventurische Münzen & Wappenbecher
Nur bei www.aventurien-larp.de/!

Lowanger Lanze

die schnelllanzozette

Die Postille für das Svellttland

Voll kompatibel zum offiziellen Aventurien! Mit Geschichten, Berichten und Illustrationen rund um die Svellttmetropole und das Svellttland. Für 2,50 EUR pro Ausgabe zu beziehen bei Carsten-Dirk Jost, Graf-Adolf-Str. 15, D-44866 Bochum.

Jetzt erschienen:

Lowanger Lanze Ausgabe Nr. 18 und 19 u.a. mit: „Vorsitz des Gildenrates neu besetzt“, „Kraken im Svelltt“, „Streit verschärft sich“, „Niederlassung der Nordlandbank geöffnet“, „Anhänger des Gildenrates fanden ihr gerechtes Ende“, „Entscheidung des Gildenrates“ und „Ränke des Namenlosen vereitelt“.

Höret! Höret! Höret!

Land zu vergeben in Darpatien, dem stolzen Fürstentum am Darpatstrom!

Doch vor das Ausruhen auf der eigenen Scholle haben die Herrin Hesinde und der Herr Phex die Mühen gesetzt:

Wenn auch du ein Lehen für das Briefspiel gewinnen willst, dann schreib auf maximal 2 Seiten DIN A4 eine Kurzgeschichte, die in irgendeiner Form vom Fürstentum Darpatien handelt oder in diesem spielt – und sei's eine Geschichte vom Fischermädchen Aline und ihrem Alltag auf dem Ochsenwasser. Den Gewinnern winkt ein Edlengut im Fürstentum und der Einstieg in die Briefspielwelt in und um Aventurien.

Bereits belehnte Spieler sind von einer Teilnahme ausgeschlossen!

So, frisch ans Werk und schick eure Geschichte bis zum 14.03.2004 an:

Friederike Stein, Käsenbachstr. 19,
72076 Tübingen

oder per E-Mail (nur Text/TXT oder RTF, keine DOCs!) an F. Stein:

kanzler@darpatia.de

Hinweise zu Darpatien in:

„Stolze Schlösser, Dunkle Gassen“; „Die Welt des Schwarzen Auges“;

Darpatien im Internet unter:

www.darpatia.de

Höret brave Leut!

In Galbenburg gibt es Arbeit für euch. Seine Hochgeborenen Gerich von Binsböckel-Bregelsaum sucht hilfreiche Hände aller Art, die auch vor schwerer Arbeit nicht zurückschrecken, um den salzigen Schatz, den Sumu offenbarte, zu bergen.

Gesucht werden insbesondere:

- Alchimisten und Sumkundige
- Salzsieder
- Handwerker, welche sich auf den Umgang mit Holz und Stein verstehen
- Händler und Fuhrleute
- Tagelöhner aller Art

Meisterinformation:

Die in Galbenburg gefundene Sole kann nicht zu Speisesalz, wohl aber zu alchemistisch wertvollem Bittersalz verarbeitet werden. Der Aufbau dieser Salzgewinnungsanlage soll als Anreiz und Aufhänger für ein Briefspiel dienen, das die Entstehung eines Kurortes zu Folge haben soll. Im Vordergrund wird vor allem das reizvolle Auspielen kleiner Alltagsigkeiten stehen, die dem Rollenspiel doch erst so richtig Farbe verleihen. Einsteiger wie alte Briefspielhasen sind gerne willkommen.

Nähere Infos bei:

Bärbel v. Zedlitz, Breslauerstraße 88, 53340 Meckenheim, baerbelvonzedlitz@t-online.de

Mitstreiter gesucht

Bestehende Abenteurergruppe aus Berlin sucht neuen Meister, da der jetzige unglücklicherweise wegfällt. Wir (alle um die 20 J., obwohl Alter keine Rolle spielt) sind alle aufgeschlossen und würden uns freuen, bald wieder spielen zu können. Melde dich bei:

Christoph Winkler Tel: 030 – 474 15 51 bzw. e-Mail: Dark_Goblin@gmx.de

Suche DSA4-Spieler oder Gruppe im Raum SL und FL, die mehr Wert auf Charakterspiel und Ambiente legen als auf Würfelorgien. So jemanden wird es doch geben, oder? Meldet euch – bitte nicht vor 22 h – unter: 04621 – 99 65 40

DSA-Spielgruppe in Cottbus gesucht! Gibt es in CB auch Spieler, die dem guten, alten DSA-3 treu geblieben sind? Bislang traf ich als Zugezogener nur auf Spieler, die der 4. Edition verhaftet sind. Und die ist für einen alten Spieler (32 J.) wie mich nix. Wer also noch einen Spieler oder Meister braucht und mehr Spaß am Spiel als an Regelfuchserie hat – bitte melden! rene.krawczynski@t-online.de, 0172 – 514 87 40

50 Meister suchen Spieler!

50 Spieler suchen Meister!

Du bist DSA-begeistert und suchst eine Spielrunde in Mainz, Wiesbaden, Frankfurt, Darmstadt oder irgendwo dazwischen?

DSA-Club Rhein-Main

- ❖ Über 50 Mitglieder
- ❖ Ständige Organisation neuer Spielrunden für Anfänger und Fortgeschrittene
- ❖ Umfassendes Archiv an Spielmaterial
- ❖ Verleih von Abenteuern und Boxen an Mitglieder
- ❖ Ausflüge und Treffen
- ❖ Monatlich erscheinende Clubzeitschrift via E-Mail
- ❖ Geschützter Mitgliederbereich auf der Homepage

Haben wir dein Interesse geweckt? Mehr Informationen erhältst du beim **DSA-Club Rhein-Main c/o Steffen Schenk, Sackgässchen 15, 55270 Ober-Olm** info@dsa.compnen.com oder unter <http://dsa.compnen.com>

Weseler DSA-Gruppe sucht immer wieder mal neue Mitglieder. Wenn ihr euch für DSA begeistern könnt und vor allem Humor habt, dann meldet euch: Tjoldor@gmx.de. Bis dann, Aves zum Gruß. Guido.

Der Darpatische Landbote

Der Darpatische Landbote - Gazette für Darpatien!

- Wer mehr erfahren möchte über das Land zwischen Garetien und den Schwarzen Horden, über die Intrigen seiner Barone und das Leben im Lande am Darpat, der lese den **Darpatischen Landboten!** - 24 Seiten Nachrichten und Geschichten aus den Baronien und vom Fürstenhof.
- Aktuell: **DL 31:** Darpatischer Adelsrat, Handelsverträge & Verlautbarungen u.v.a.m.;
- **DL 32:** Großes Turnier auf Dorngras, Sieg über Untote etc.
- 2,40 EUR pro Heft (Porto inklusive), Abo ab 3 Ausgaben möglich, Ausland: bitte anfragen.
- Zahlbar in bar und/oder kleinwertigen Briefmarken, bei:
- Friederike Stein, Käsenbachstr. 19, 72076 Tübingen;
- eMail: Landbote@darpatia.de;

Siehe auch: www.darpatia.de



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

Die Premiernausgabe 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 ggf. 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.



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.

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

Kanzleranschriften:

Albernia:

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

Almada:

Niklas Reinke, Koblenzer Str. 9, 53173 Bonn, eMail: uzs64n@uni-bonn.de

Horasreich:

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

Horasreich:

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

Spielerbetreuung Thorwal:

Ragnar Schwefel, Bastianstr. 24, 13357 Berlin, eMail: ragnar@thorwal-standard.de

Spielerbetreuung Bornland:

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

Spielerbetreuung Praios-Kirche:

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

Spielerbetreuung Rondra-Kirche:

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: Florian Don-Schauen, Britta Herz, Thomas Römer

Ständige Mitarbeiter: Frank Bartels, Peter Diehn, Lena Falkenhagen, Chris Gosse, Britta Herz, Stefan Küppers und Anton Weste

Mitarbeiter dieser Ausgabe: S. Anderka, P. Fritz, F. Hagenhof, Ch. Hellinger, J. A. Klingsöhr, J.-A. Liedtke, M. Maurer, Ph. Mindach, E. Moussa, N. Reinke, K. Reinwald, D. S. Richter, M. Schwefel, F. Stegers, F. Stein, P. Steven, St. Trautmann, P. Wittmann

Mottoredakteurin: Andrea Kneiphof

Illustrationen: Caryad(5), Krämer(1), Zimmermann(2)

Satz & Layout: ULK

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich.
Copyright © 2004 by Fantasy Productions GmbH, Germany
Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers.
Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt.
Abonnementbedingungen siehe nebenstehend.

Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RP!):

Mechthild Henschel
Otto-Suhr-Straße 13
26131 Oldenburg

oder per eMail an:

avbote@fanpro.com

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

Lieber Leser!

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

Der Pakt mit dem Wurm, Seite 3

Meisterinformationen:

In der Tat kann man sich durch einen Tribut in Form von Waffen, Rüstungsteilen und Schilden eine unbehelligte Passage über den Schattengrundpass erkaufen — der Riesenlindwurm verschont diese Reisegruppen, die anderen Gefahren der Berge jedoch mangels ausreichender Bewaffnung fortan machtloser gegenüberstehen. Nach und nach werden immer mehr Wagenzüge diese Möglichkeit nutzen und ihren kuriosen Zoll vor Betreten des Passes frei im Gelände hinterlegen. In Widderhall im Osten und Schattengrund im Westen haben findige Händler rasch die Marktlücke erkannt und bieten — natürlich völlig überteuert — alte Waffen und beschädigtes Rüstzeug feil.

Dennoch kommt es auch weiterhin zu Angriffen des Drachen — meist dann, wenn eine Reisegruppe oder ein Wagenzug entweder keinen Zoll entrichtet hat oder aber nach dessen Hinterlegung immer noch offen oder in großer Zahl Waffen und Rüstungen bei sich trägt. Weder militärische Nachhut noch mitreisende, kampfbereite Söldlinge können den Reisenden somit schützen, sie machen im Gegenteil die Passage unsicherer, als wenn man gänzlich auf Kriegswerkzeug verzichtet hätte.

Während die zunehmend verlassenen Steinbrüche auch weiterhin in unverminderter Zahl angegriffen werden, gehen die Übergriffe gegen die Dörfer in jüngster Zeit zurück — seit man dazu übergegangen ist, die zum Opfer Auserkorenen in Rüstungen zu stecken und sie mit Waffen zu gürteln. An dem Brauch der Lotterie jedenfalls hält man, aus Angst und bauerlicher Verschrobenheit, auch weiterhin fest. Außenstehende werden in diese 'inneren Angelegenheiten' nicht eingeweiht, und mögen die Eltern den Verlust ihres Kindes auch bitter betrauern, so glauben sie doch fest daran, zum Wohle des ganzen Dorf gehandelt zu haben — und so war denn auch der Vater, der beim Baron von Widderhall Hilfe suchte, ein Zugezogener aus Tobrien.

Ein Szenario zur Überquerung des Schattengrundpasses unter den Augen des Drachen werden Sie, ebenso wie eines um die Lotterie und die folgende Opferzeremonie, im Abenteuer **Der Wurm vom Windhag** finden, das als Teil der Abenteueranthologie **Drachenedem** etwa Mitte 2004 erhältlich sein wird.

Szenarioverschlüge:

- Der Vater, der nach Widderhall kam, hat

den Baron um Rüstung und Waffen gebeten, um die Bestie zu erschlagen. Dieser Bitte ist der Angroscho bereitwillig nachgekommen, wengleich er sich sicher ist, dass ein einzelner Mensch gegen einen ausgewachsenen Riesenlindwurm niemals bestehen kann. In der Tat fehlt von dem Tobrier seither jede Spur. Ihre Helden könnten dem verzweifelten, von Rachedanken beseelten Mann irgendwo im Gebirge begegnen. Es liegt in Ihrem Ermessen, ob die Gruppe ihm auf seiner Suche nach dem Drachen beisteht (allerdings erfolglos), einen verwirrten Mann aus der Wildnis zurück in die Zivilisation bringt oder aber einen von blakharaz'schem Rachewahn erfüllten Paktierer davon abhalten muss, sein Dorf in den Untergang zu stürzen.

- Möglicherweise war es nicht die Kaiserliche Schatzgarde, von der die Zehntfrau Ulfahan begleitet wurde, wie im *Aventurischen Bote* geschrieben steht, sondern es handelte sich um Ihre Helden. Vielleicht stammt von ihnen die rettende Idee, Waffen und Rüstungen wegzuworfen, während Ulfahan tatsächlich nur den Leichnam des ehemaligen Pfalzgrafen suchen wollte.

- Die nachgerade schamlosen Preise für rostige Waffen und verbogene oder zerbeulte Rüstungsteile (sprich: Schrott) sorgen früher oder später für heftigen Unmut, und nur durch das beherzte Eingreifen Ihrer Helden lässt sich eine blutige Eskalation verhindern: Immerhin ist das alte Zeug billiger als neue Erzeugnisse, wengleich es ebenso selten ist.

- Zwar mag eine Überquerung des Schattengrundpasses neuerdings möglich sein, doch bekanntlich trennen sich Helden nur höchst ungern von ihren lieb gewonnenen Waffen und Rüstungen. Weigern sich Ihre Spieler, diese vor der Passüberquerung in Verwahrung zu geben oder gar als Zoll an den Drachen zu hinterlegen, müssen sie sie zumindest gut versteckt in einem Fuhrwerk mit sich nehmen. Nur dann ist die Gruppe einigermaßen sicher vor einem Drachenangriff — aber gleichzeitig anderen Gefahren wie vagabundierenden Räufern umso schutzloser ausgeliefert...

Wer ist der siebte Heptarch?, Seite 4

Meisterinformationen:

Der Artikel zeigt, dass das Chaos der Schwarzen Lande den zwölfgöttergefälligen Reichen wenig Sicherheit darüber gibt, wer ihre Gegner sind und über welche Mächte sie verfügen.

Die tatsächliche Verteilung der sieben Splitter finden Sie in **Borbarads Erben** und bei den Personenbeschreibungen der **Geographia Aventurica**. Die unbekannt siebte Splitterbesitzerin ist die *Skrechu*, eine schlangenartige, magiebegabte Monstrosität aus den Urzeiten, die im Dschungel Maraskans verborgen ist. Sie wird auch in den folgenden fahren unentdeckt bleiben.

Xeraan, der Herrscher der Piratenküste, hat tatsächlich vor einiger Zeit seinen Charyptroth-Splitter an *Darion Paligan* verloren, den Admiral einer Dämonenarche (siehe das Abenteuer **Blutige See**). Seitdem herrscht Xeraan mit Waffengewalt und der Illusion eines Splitters.

Rhodenstein befreit, Seite 6

Meisterinformationen:

Nach dem Abschluss der Orkenkampagne in Weiden im letzten Boten (dort finden sich auch detaillierte Hinweise zu den Protagonisten, den Schauplätzen und zu dem Ablauf der Kampagne) stellt die Befreiung des Rhodensteins gleichsam den Epilog der Geschichte dar. Die Geißel des Nordens ist geschlagen, der Sieg in militärischer Hinsicht nun ein völliger. Und doch: Dem Aikar Brazoragh ist es im Verlauf dieses bewegten halben Jahres gelungen, sein wichtigstes Ziel, die Gewinnung Xarvleshs, zu erreichen. Seine weiteren Pläne und Ambitionen werden den Norden Aventuriens also auch zukünftig in Atem halten. Gscheitert ist hingegen der Schamane Ugrashak, allein sein glühender Hass auf den Rhodenstein und Meister Brin scheint stark zu sein, stärker selbst als der Tod, so dass auch diesbezüglich gilt: "Es ist noch nicht vorbei!"

Die Gleißende tritt aus dem Schatten, S. 21

Meisterinformationen:

Die im Artikel **Die Gleißende tritt aus dem Schatten** beschriebenen Ereignisse erschüttern die Macht des 'Verwesers von Warunk', des untoten schwarzen Drachens Rhazzazor. Noch vor kurzer Zeit war dieser Heptarch in der Lage, einen Angriff auf das Reich auszuführen. Nun leckt er seine Wunden.

Beilunk war und bleibt ein Dorn im modrigen Fleisch des Drachens. Der Fortbestand dieser heiligen Stadt stört seine Krafflinien. Er wagt es nicht, die Befestigungen Beilunks zu überfliegen, da Dämonen oder magische Kreaturen

ren beim Versuch, dies zu tun, stets abgestürzt sind. Der Gedanke, dass der Schutz Beilunks durch den Götterfürsten Praios in der Nacht schwächer sein könnte, faszinierte ihn jedoch. Unterstützt durch das *Magnum Opus*¹ sollte sein Eindringen bei Neumond den heiligen Schutz der Stadt brechen, sodass seine Horden ungehindert hätten folgen können. Diese Aussicht ließ ihn jede Vorsicht verlieren.

Dennoch ist die Macht des Drachens nun nicht erschöpft. Die Söldner vor Beilunk wurden nur deshalb durch den Bannstrahl-Orden geschlagen, weil Teile dieses verstärkten Regiments lebender Schergen des Drachen abgezogen worden waren, um an anderer Stelle eingesetzt zu werden. Rhazzazor verließ sich in diesem Kampf auf das *Magnum Opus*, als dessen Fokus er, in der Überheblichkeit des ewigen Bösen, auch der größte Schwachpunkt war. Diesen Fehler wird er nie mehr wiederholen. Es ist sogar unwahrscheinlich, dass er Warunk in der kommenden Zeit überhaupt verlässt.

Die Verluste auf Seiten der Ordenskrieger sind hoch. Der Bannstrahl verliert die Hälfte von den etwa eintausend Ordensrittern, die lange als seine Gesamtstärke galten, auf diesem Heerzug und wird diese Zahl in absehbarer Zeit nicht wieder erreichen. Auch die Golgariten lassen Federn.

Die Beziehungen zwischen den beiden Orden sind nach den Ereignissen im Kessel vor Beilunk gespannt. Während sich die überlebenden Golgariten in Schweigen hüllen, was ihren plötzlichen Abgang betrifft, sieht der Fall für die Bannstrahler nach Verrat aus: Der Tod ihres Hochmeisters Ucurian Jago wäre vielleicht zu vermeiden gewesen, der Drache hätte endgültig geschlagen werden können, wenn die Golgariten sie nicht im Stich gelassen hätten. Es wird im Boten noch die Möglichkeit geben, dass Ihre Spielrunde die Ereignisse beleuchtet, die Borondria zu diesem Schritt bewogen.

Der Belagerungsring um Beilunk ist Geschichte. Die verbliebenen Bannstrahler unterstützen die Fürst-Illuminata dabei, das nähere Umland Beilunks zu 'säubern', ohne es allerdings auf Dauer sichern zu können. Nach und nach kehren die Ordenskrieger in ihre jeweilige Heimat zurück, da Gwidühenna ihnen darlegt, dass Beilunk nicht ohne die Unterstützung der zivilisierten Reiche auskommen kann und der Bannstrahl diese Unterstützung gewährleisten muss. Auch muss Wacht gehalten werden, dass die Verderbnis sich dort nicht ausbreitet, wo sie nicht so offen an den Tag tritt wie in den Schwarzen Landen. Über die neue Mission und den Aufbau des Ordens vom Bannstrahl Praios¹ wird eine Kurz-Spielhilfe in einem künftigen Boten berichten.

Ucurian Jago ist jetzt ein kleiner Lichtfunke in den Alpträumen des Drachen. Nach dem Erleben seines Todes ist sein Fanatismus so weit abgemildert, dass er allen Zwölfgöttergläubigen zu helfen versucht, die sich in die Träumen des Drachen verirren. Wenn Sie also einen der Träume des Drachen ins Spiel mitein-

beziehen, dann können Sie ihn als 'Lichtlein' auftreten lassen.

Ausführlichere Informationen zu diesem Artikel finden Sie auf: <http://albernia.fanwerk.com/sub/dgtads.htm>

Altes Rondra-Heiligtum bei Beilunk versiegelt, Seite 23

Meisterinformationen:

So könnte also eine 'Mission in die Schwarzen Lande' aussehen — und diese lief noch recht glimpflich ab. Ob die Schwarzgerüsteten eben jene 'Schwarzen Reiter' des Hartheide waren oder ob sich hinter den 'Schädelreitern' Drachengardisten, Söldner oder Piraten verbergen, mag offen bleiben. Auch die Herkunft der Untoten bleibt ungewiss: Teile des Endlossen Heerwurms? Das Projekt eines ehrgeizigen Nekromanten? All dies überlassen wir Ihrem meisterlichen Gestaltungswillen.

Der entsetzliche Kannibalismus der Drileuner bestätigt den Abscheu jedes Zwölfgöttergläubigen vor den pervertierten Schwarzen Landen. Das alte Heiligtum indes soll einstweilen auch weiterhin unangetastet ruhen. Lassen Sie nur im allerhöchsten Notfall Ihre bedrängten Spielerhelden hineinstolpern! Es mag jedoch sein, dass es irgendwann im späteren Verlauf der aventurischen Geschichte noch eine wichtige Rolle spielt — und auch die im Altar gefundenen Schriften mögen irgendwann, wenn die Zeit reif ist, ihr Geheimnis preisgeben.

Die Erben schleichen schon:

Steldichein am Salzarelenthron, Seite 25

Meisterinformationen:

Das Tauziehen um die Königliche Erbfolge in den Salzarenlanden wird im **AB 106** einen ebenso plötzlichen wie überraschenden Abschluss finden. Bis dahin können Sie die wüsten Feierlichkeiten der genussstüchtigen Adligen und die Intrigen der konkurrierenden Prinzen nach Belieben als Hintergrund für eigene Abenteuer nutzen. Von Anschlägen auf das Leben eines Mitbewerbers über öffentliche Bloßstellungen bis hin zu Duellen ist alles möglich. Bedenken Sie auch die kleinkarierten Bemühungen selbst der unbedeutendsten Hofschranzen um Pöstchen und Pfründe — jeder will sein Schäfchen im Trockenen wissen, wenn der Moment der Wahrheit gekommen ist. Dass übrigens drei namhafte Gestalten den Ausschweifungen der Hofgesellschaft fernbleiben, nämlich die Fürstede Rondriane von Sappentiel, Graf Albio III. von Salza und der junge Herr Muragio Ansfinion von Kendrar, ist nur zum Teil vornehmer Bescheidenheit zuzuschreiben — alle drei sind derzeit bei Hofe *non grata*.

Goldene Allianz geschlossen, Seite 27

Szenariovorschläge:

Auch wenn die eigentlichen Verhandlungen selbst (mit Blick auf gewisse missgünstige Mächte Meridianas) wohlbewacht sind, bieten sich doch an ihrem Rand eine Reihe von Szenariomöglichkeiten:

- *Geld gewinnt das Spiel, nicht Rache:* Neben

dem Verteidigungsbündnis wird hier ein ganz großer neuer Markt eröffnet, und dementsprechend groß ist die Konkurrenz zwischen den Delegationen, während sich jeder die besten Kontakte und Kontrakte zu sichern versucht — und viele scheuen dabei auch vor schmutzigen Tricks nicht zurück. Im Intrigenspiel um Handelsprofite am Rande der Festlichkeiten könnten die Helden für eine Seite Partei ergreifen oder aber instrumentalisiert werden.

- *Interne, Widerstände:* Sowohl bei den Kemi (religiöse Fanatiker) als auch bei den Brabakern (Charazzar) gibt es Gruppierungen, die den Vertrag nicht wollen, und erst recht keine Verbindung zwischen den Kronprinzen beider Reiche (wie sie sich andeutet). Sie können die Allianz zwar letztlich nicht verhindern, könnten aber versuchen, Misstrauen zu schüren und die Beziehungen zu vergiften (z.B. durch Überfälle von gedungenen Schlägern auf Diplomaten, Abfangen und Verändern von Depeschen, Verbreiten von Lügengedichten und Gerüchten usw.). Es obliegt der Schläue der Helden, das noch junge Bündnis vor Schaden zu bewahren.

- *Die Goldene Feder:* Irgendein vorwitziger Dieb stiehlt die 'Goldene Feder' (diejenige, mit der die 'Goldene Allianz' vor 80 Jahren unterzeichnet wurde und mit der nach dem Willen der Audienza auch die neue Allianz unterzeichnet werden muss), und so kommt der — wegen des Jahrestags unveränderliche — Unterzeichnungstermin in Gefahr. Die Helden müssen den Dieb rasch finden ... (Wenn sie es nicht schaffen, wird mit einer Replik unterzeichnet, was aber geheim bleiben muss.)

Hetmann Tronde gefallen, Seite 13

Meisterinformationen:

Dieser Artikel bezieht sich auf die Ereignisse des im Dezember erschienenen Abenteuers **Die Dunkle Halle**.

Die aventurische Berichterstattung würde es eigentlich erfordern, dass die darin geschilderten Ereignisse im aventurischen Teil des Boten enthalten sind. Doch würden potenzielle Spieler dadurch Kenntnis über Ereignisse und Wendungen bekommen, die ihnen den Spielspaß rauben würden. Deshalb findet sich dieser Artikel in den Meisterinformationen wieder. Sollten Sie beabsichtigen, das Abenteuer in Ihrer Gruppe zu leiten, können Sie den Artikel Ihrer Runde im Anschluss als aventurischen Abschluss des Erlebten präsentieren.

Es steht Ihnen frei, die geschilderten Ereignisse mit weiteren Gerüchten zu verflechten. So munkelt man in Teilen Thorwals, dass die thoralische Hjalldingard-Expedition zurückgekehrt sei. Dieses (fehlerhafte) Gerücht hat jedoch einen wahren Kern, denn Iskir Ingibjarsen — der letzte Hjalddinger und Gegenspieler Trondes — ist tatsächlich wieder in Olport untergetaucht: Er wurde vollkommen entkräftet und schiffbrüchig am Strand von Olport gefunden. Von seiner Besatzung oder den anderen Schiffen fehlt jede Spur. Ingibjarsen hegt mit umnebeltem Verstand auf dem Krankenlager und ist einstweilen nicht in der Lage, Kunde von seinen Erlebnissen zu geben. Doch dies soll Gegenstand der weiteren Berichterstattung sein.

¹ Übermächtiges Zauberritual, das auf der Macht eines Erdämonen gründet. Das *Magnum Opus* der Nekromantie erlaubt die Erhebung zahlloser Untoter.

Wir ehren einen großen Toten:

Hetmann Tronde Torbensson gefallen

Große Zerstörungen nach Beben in Olport

THORWAL/OLPORT. Tronde Torbensson, der Oberste Hetmann der Thorwaler, ist tot. Er fiel in einer Schlacht in den Nebelzinnen gegen eine Streitmacht Gloranas, die von der finsternen Eishexe höchstselbst angeführt wurde. Seine Tochter Jurga, die ihm mit einem Schiffsverband aus thorwalschen und horasischen Schiffen zur Hilfe geeilt war, kehrte Anfang des Phexmondes in den heimatlichen Hafen zurück. Dort rief sie zur Versammlung in den Swafnir-Tempel, um Kunde von den Ereignissen zu geben. Leider erreichte unser Korrespondent Oswin Gerberow die Halle erst, als Jurgas Rede sich dem Ende zuwandte, sodass sein Bericht vornehmlich auf Erzählungen von Augenzeugen beruht.

Eine seltsame Mischung aus Trauer und Zuversicht hing über den Frauen, Männern und Kindern, die zur frühen Morgenstunde dieses kalten Phextages den Weg in den Swafnir-Tempel gefunden hatten, um mit eigenen Ohren aus dem Mund der Tochter des Obersten Hetmanns zu erfahren, was sich kurz nach der Ankunft Jurga Trondesdottirs wie ein Lauffeuer in den Langhäusern und Tavernen verbreitet hatte.

Bridgera Karvsolmfara, die 70-jährige Hohepriesterin des Swafnir, hatte auf dem hölzernen Stuhl Platz genommen, der beim Hjalding üblicherweise dem Obersten Hetmann gebührt. Jurga hatte soeben berichtet, was sich auf Trondes letzter Reise zugetragen und wie ihr Vater den Tod gefunden hatte. Dabei sprach sie auch von den großen Taten der Wegbegleiter ihres Vaters, die ihm in seiner schwersten Stunde beigekommen hatten und nun an Jurgas Seite weilten, um der Menge Rede und Antwort zu stehen.

Jurga würdigte ihren Vater als einen freien Mann, der das größte Opfer für sein Thorwal gegeben hatte. Zugleich beteuerte sie, dass seine Vision eines einigen thorwalschen Staates mit seinem Tod nicht enden werde.

Kurze Zeit später waren bereits die ersten Strophen einer 'Tronde-Saga' in den Schankstuben zu hören.

Da es mir leider nicht gelingen sollte, Jurga selbst oder einen der Begleiter Trondes dazu zu befragen, musste ich mich mit dem begnügen, was ich auf den Straßen aufschneiden konnte. Nach allem, was ich hörte, hatte sich Folgendes zugetragen: Zu Beginn des Hesindmonds war der Oberste Hetmann an Bord seines Winddrachen *Hardred* in Begleitung seiner treuen Hetskari — der Garde des Obersten Hetmanns — nach Olport aufgebrochen (siehe AB 103), da ihm zu Ohren gekommen war, dass das dämonische Eisreich Gloranas einen Angriff auf die dort ansässige Magierakademie, die *Halle des Windes*, plane. Schon lange ahnte man in der Ottaskin der Hetleute, dass die Eishexe ihren verderbten Einfluss nach Westen auszudehnen trachtete, doch behielt man darüber Stillschweigen, bis Gewissheit die Mutmaßung ersetzt haben sollte. Allein diese Neuigkeit muss die Bemühungen Trondes um einen schnellen Frieden mit dem Lieblichen Feld in einem anderen Licht erscheinen lassen.

Als Trondes Schiff Olport erreichte, bot sich den Thorwalern ein Bild der Zerstörung: eingestürzte Langhäuser, verbrannte Lagerhallen



Hetmann Tronde Torbensson

und zerstörte Schiffe. Auch viele Tote und Verletzte waren zu beklagen. Die Erde selbst war stellenweise aufgerissen, tiefe Schlünde taten sich auf, als hätten dort elementare Gewalten getobt, die entsetzten und verstörten Olporter berichteten zudem von Feuerfontänen und gewaltigen Orkanwirbeln, die auf ihre Stadt niedergelassen seien.

Es konnte kein Zweifel daran bestehen, dass dunkle Mächte hier gewirkt hatten, denn kein gewöhnliches Kriegsgerät hätte solche schrecklichen Zerstörungen bewirken können. Am schlimmsten aber hatte der Angriff die Akademie getroffen, deren mächtige Tore geborsten und Gebäude schwer beschädigt waren. Eine tiefe Kluft gähnte inmitten der Langhäuser, einige der stolzen, uralten Föhren waren umgeknickt wie Strohhalme.

Dort oben hatte ein Widerstreit der Elemente getobt, zwischen den elementaren Hütern der Runa)asko und verderbten Wesenheiten, auch sie elementaren Ursprungs, doch von unendlicher Boshaftigkeit. Von Haldrunir Windweiser, dem Leiter der Akademie, musste man hören, dass dieser bei dem Angriff schwerverletzt worden war und siech darnieder lag.

Ob Glorana mit ihrem Angriff ein weiteres Ziel außer der Zerstörung eines wichtigen Zentrums des Widerstands gegen ihr Treiben verfolgt hatte, konnte nicht geklärt werden.

Man berichtete weiter, dass Tronde sich bald

darauf mit seiner Garde an Bord der *Hardred* weiter gen Norden aufmachte — mit welchem Ziel und zu welchem Zweck, ist nicht bekannt. Zu Beginn des Firunmondes geschah es, dass Jurga, die eben erst aus Albernien vom Kampf gegen die Orken nach Thorwal zurückgekehrt war, auf ungeklärte Weise ein Hilferuf ihres Vaters erhielt. Trondes Tochter überzeugte den thorwalschen Kriegsrat davon, ihr das Kommando über den Winddrachen *Hyggelik* zu übergeben. Gemeinsam mit der Otta *Garheltsang* nahm sie Kurs auf Salza. Dort schloss sich ihnen die horasische Karavelle *Donna India* unter der Flagge der Horaskaiserlich Privilegierten Nordmeer-Compagnie (im Allgemeinen als HPNC titulierte) an, offenbar eine Folge des Friedensschlusses.

Gemeinsam erreichten die Schiffe Ende Firun das geschundene Olport, wo sich ihnen eines der mysteriösen Runenschiffe der Halle des Windes anschloss. Außerdem stießen ein Drachenschiff unter dem Befehl von Ingald Ingibjarnson, dem Hetmann von Enqui, und ein Drachen der Hammerfaust-Ottajasko zu Jurgas Flotte. Gerne hätten die Olporter weitere Schiffe entsandt, doch hatte der Angriff viele der stolzen Drachen so schwer beschädigt, dass an eine Ausfahrt vor dem Frühjahr nicht zu denken war.

Mitte Tsa, so heißt es, sei es zu einer gewaltigen Schlacht im Eis gekommen. Dort soll Tronde dann von seinem Schicksal ereilt worden sein und den heldenhaften Tod im Kampf gegen die Mächte des Finsternen gefunden haben.

Die Tronde-Saga berichtet davon, dass der Leichnam des großen thorwalschen Helden dort oben im ewigen Eis verblieben sei, als Wächter gegen Glorana und ihre Schergen. Doch wie viel Wahres daran und was allein der Phantasie der Sänger zuzuschreiben ist, können wohl nur die sagen, die Trondes Wegbegleiter in seiner letzten Schicksalsstunde waren.

Uns bleibt es nur, einen der Großen der aventurischen Geschichte zu ehren. Auch wir werden dich vermissen, Hetmann Tronde.

Oswin Gerberow

Paddy Fritz/Jens-Arne Klingsöhr/

Michelle Schwefel

Siehe hierzu auch den Nachruf auf Seite 14 dieser Ausgabe

Bestiarium - Die neue Edition, Seite 28 Meisterinformationen:

Auch ein so unscheinbares Unterfangen wie die Neuauflage eines zoologischen Kompendiums bietet Ihnen viele Möglichkeiten, Ihre Helden in Abenteuer zu verstricken:

- *Rat und Tat:* Sachkundige und weitgereiste Helden können ihre Expertise in Sachen Tiere und Ungeheuer bei ya Scaprizzi in klingende Münze verwandeln; dies mag durchaus ein Vorwand oder Reisegrund für einen Abstecher nach Belhanka sein. Ebenso gut mag der Herausgeber die Helden gezielt auf eine Expedition oder Archivsuche ausschicken, um Erkenntnisse über eine Species oder Monstrosität zusammenzutragen; für hesindegefällige Helden mit dem Talent *Schriftlicher Ausdruck* ein angemessener Hintergrund für eine Abenteuerfahrt.

- *Das Wissen von den Pflanzen & Tieren:* Wie der Untertitel des Werkes andeutet, war das Bestiarium ursprünglich zweiteilig (siehe *Geographia Aventurica* S. 217), wobei sich der mittlerweile verschollene Band mit der Flora Aventuriens beschäftigte. Dieses Herbarium wiederzufinden und in die Neuauflage einzuschließen, wäre natürlich der kühnste Traum des Maestro ya Scaprizzi. Eine Reise auf der Suche nach erhaltenen Seiten oder Textfragmenten mag die Helden beschäftigen, aber auch in Archiven, Kellern und Ruinen auf ganz andere Geheimnisse stoßen lassen. Vielleicht versucht andererseits ein Schwindler, den

Drucker mit einem angeblichen 'Original' auszunehmen, und die Helden müssen die Fälschung als solche entlarven.

- *Die Konkurrenz schläft nicht:* Die Ankündigung des belhankischen Druckermeisters stößt nicht allerorten auf so freudvolle Aufnahme wie in den Hallen der Weisheit zu Kuslik. Ein konkurrierender Druckereibetrieb (z. B. Sfadim aus Punin, siehe *Das Königreich Almada*, S. 39, aber auch den Übersichtsartikel im **AB 100**, S. 12-14) könnte das Projekt sabotieren wollen, vorzugsweise natürlich durch einen Diebstahl der Druckvorlagen. Die Helden sollten den redlichen Drucker vor Schaden bewahren — immerhin steht für ya Scaprizzi ein vierstelliger Dukatenbetrag auf dem Spiel.

Bluttag im Freudenhaus, Seite 4 Meisterinformationen:

Die Morde im Puniner Freudenhaus und in Grangor stehen in einem unmittelbaren Zusammenhang. Der Täter trieb jedoch schon davor sein Unwesen, wie man vielleicht aus einer Kurzmeldung des **AB 100** herauslesen konnte. Die Mordserie wird den Leser noch einige Botenausgaben lang beschäftigen und die Gemüter der Zeugen - wie auch Ihrer Helden — erhitzen können. Da die Morde einer Aufklärung bedürfen, die nur durch das wackere Einschreiten einiger Helden herbeigeführt werden kann, bitten wir Sie noch um ein wenig Geduld. Schon bald werden Sie Licht ins Dunkel bringen können.



Liebe Leserinnen und Leser, der Aventurische Bote hatte schon immer einen gewissen Teil seiner Texte DSA-begeisterten Lesern zu verdanken. Für solche unaufgeforderten Beiträge aus dem Fandom werden wir auch weiterhin dankbar sein, denn die Qualität von DSA lebt zu einem Gutteil von der Spielernähe. Eines jedoch bitten wir die Autoren von Texten, die uns zur Veröffentlichung angeboten werden, zu beachten: Bitte erspart uns lästige Arbeit und Recherche, indem ihr den Inhalt eures Textes zunächst mit den zuständigen Spielerbeauftragten (siehe S. 10) abstimmt. Am besten schickt ihr diesen den Text vor der Abgabe an die Botenredaktion zur Prüfung zu. Nur so können wir gewährleisten, dass die Konsistenz der Spielwelt Aventuriens auch in Zukunft erhalten bleibt.

BR

Tronde Torbenson, ein Nachruf

Tronde Torbenson, der Oberste Hetmann der Thorwaler, wurde im Jahre 967 BF geboren. Bereits im Alter von 14 Jahren gelang es ihm, die Ottajara (Aufnahmeritual in die Schiffsgemeinschaft) zu vollziehen. Er wurde in die *Gischtreiter-Ottajasko* aufgenommen, mit der er über zwanzig Jahre lang auf Abenteuerfahrten ging, während seine Mutter Garheit, die einflussreiche Hetfrau der *Gischtreiter-* und der *Windzwinger-Ottajasko.*, als Oberste Hetfrau die Geschicke Thorwals lenkte. Obwohl es anfangs nicht so aussah, als würde ihr Sohn in ihre Fußstapfen treten, sollte Tronde mit den Jahren doch mehr und mehr Geschmack an der Politik finden.

994 BF schloss er den Traviabund mit Bryda Garulfsdottir, Tochter eines Thorwaler Fuhrmanns. Zwei Töchter entsprangen dieser Verbindung: Jurga Trondesdottir und Kjaska Brydasdottir.

Nach Garhelts Tod im Jahr 1008 BF gab es niemanden, der ihrem Sohn die Wahl zum Obersten Hetmann streitig machen wollte. Tronde begann sogleich den schwierigen Weg, Thorwal zu einem einheitlichen Staat zu formen, wie es seinem großen Vorbild Hetmann Hardred vor einhundert Jahren bereits - wenn auch nur für kurze Dauer - gelungen war. Der Oberste Hetmann war sich sicher, dass sein Volk in solch schwierigen Zeiten nur dann fortbestehen würde, wenn man sich einig zeigte. Doch während der thorwalsche Süden seinen Ideen aufgeschlossen gegenüberstand, bildete sich im traditionell geprägten Norden eine starke Front gegen seine Bemühungen. Erst nach dem Angriff des Lieblichen Feldes auf Thorwal und Prem, bei dem die Städte durch Feuersbrünste verheert worden waren, gelang es ihm auf dem Hjalding 1023 BF angesichts der Bedrohung durch einen übermächtigen Feind die Mehrheit für sich und seine Ideen zu gewinnen — die Gründung eines thorwalschen Staates wurde ausgerufen.

Doch trotz dieses Triumphes konnte sich Tronde nicht als endgültiger Sieger fühlen: Insbesondere die Hetleute aus dem Norden Thorwals ließen in ihrem Widerstand nicht nach. Selbst erfolgreiche Taten wie die Einnahme des horasischen Stützpunktes Neubosparan auf Bilku, einer Insel im Südmeer, konnten jene, die sich selbst 'Hjaldingarder' nennen und sich um Iskir Ingibjanson aus Enqui scharten, nicht überzeugen. Allerdings gelang es ihnen auch nicht, auf dem Hjalding eine Mehrheit für sich zu gewinnen, sodass sie schließlich beschlossen, einen Neuanfang im Guldland, in Hjaldingard, dem Ursprungsland der Thorwaler, zu suchen. Mit mehreren Schiffen verließen sie die heimatlichen Gestade, um westwärts zu segeln.

Nach dem Friedensschluss mit dem Lieblichen Feld im vergangenen Herbst wirkte Tronde laut Augenzeugen seltsam bedrückt und kraftlos, ein Schatten seiner selbst. Erst auf seiner letzten Fahrt in den Hohen Norden fand er zu alter Stärke und Heldenmut zurück.

Er fiel im Alter von 59 Götterläufen.

Paddy Fritz / Jens-Arne Klingsöhr / Michelle Schwefel

ARMALION



Borbarad (Art.-Nr. 16011)
sagt: "Armalion – es gibt
keine bessere Möglichkeit,
die Ewigkeit kurzweilig
zu gestalten!"

JOURNAL Nr. 26

Guten Tag!

Heute spare ich mir mal das Herumgeschwafel, um möglichst viel Inhalt™ in dieses Journal hineinzquetschen. Und keine Sorge – diesmal sind es keine restriktiven Sonderregeln, sondern eine lustige magische Waffe im neuen Gewand und ein abgehobenes Szenario, und danach wie üblich eine Vorschau auf kommende DSA-Produkte. Haltet die Ohren steif!

Christian Lonsing

MAGISCHE WURFAXT »STERNENSCHWEIF«

Eine Regelergänzung

Die Magische Wurfaxt (*Kampf um Ilsur*, Seite 52) war in letzter Zeit Gegenstand zahlreicher Kontroversen, und so entschloss ich mich, sie mit einigen Einschränkungen zu belegen und gleichsam interessanter zu gestalten. Sie kostet weiterhin 50 Punkte und darf nur von Helden mit einem Punktwert von mindestens 100 erworben werden. Ihre genauen Eigenschaften werden allerdings vor dem Spiel mit Hilfe der folgenden Tabelle ermittelt. Nimmt mehr als eine Magische Wurfaxt am Spiel teil, muss für jede eine andere Wirkung ermittelt werden.

W20

- 1 Diese hell leuchtende Axt gilt als magische Einhandwaffe mit 1 TP und hat in 10 cm Umkreis die Wirkung von direkter Sonneneinstrahlung.
- 2 Diese rot glühende Axt gilt als magische Einhandwaffe, die beim ersten Nahkampfangriff des Helden automatisch trifft und 5 TP verursacht, wobei sie in tausend Teile zerbricht und für den Rest des Spiels nicht mehr eingesetzt werden kann.
- 3 Diese bläulich schimmernde Axt gilt als magische Einhandwaffe mit 2 TP.
- 4 Diese weißglühende Axt verursacht bei jedem Nahkampftreffer den automatischen Verlust eines Lebenspunkts.
- 5 Diese mit magischem Feuer brennende Axt gilt als Einhandwaffe, die 1 magischen Trefferpunkt sowie 2 TP Feuerschaden verursacht.
- 6 Diese von magischem Frost überzogene Axt gilt als Einhandwaffe mit 1 TP und verleiht dem Träger den besonderen Dschinnen-Angriff „Eiswirbel“.
- 7 Diese pechschwarze Axt gilt als magische Einhandwaffe mit 1 TP und verleiht ihrem Träger das Talent „Schrecken-erregend“.
- 8 Diese silbrig schimmernde Axt gibt ihrem Träger einen Bonus von +2 auf die PA (der Wert darf dadurch nicht über 18 steigen) und erlaubt es ihm, in jeder Runde beliebig viele Paraden durchzuführen, auch gegen Angriffe, die von hinten kommen.
- 9 Diese grün leuchtende Axt gilt als magische Einhandwaffe mit 1 TP und verleiht ihrem Träger die Fähigkeit, zweimal pro Spiel den Zauberspruch „Transversalis Teleport“ zu wirken.
- 10 Diese große goldene Axt gilt als magische Zweihandwaffe mit 4 TP.
- 11 Diese rot glühende, Funken sprühende Axt gilt als magische Wurfwaffe mit einer Reichweite von 30 cm, die beim ersten Fernkampfangriff des Helden automatisch trifft und 4 TP verursacht, wobei sie in tausend Teile zerbricht und für den Rest des Spiels nicht mehr eingesetzt werden kann.
- 12 Diese silberne, sternsprühende Axt gilt als magische Wurfwaffe mit einer Reichweite von 40 cm, die 1 magischen TP verursacht und nach jedem Fernkampfangriff zu ihrem Träger zurückkehrt.
- 13 Diese in schwarze Flammen gehüllte Axt verleiht einem Seelenpaktierer einen Bonus von +2 auf die LE und Immunität gegen Kampf- und Beherrschungszauber. Sie gilt außerdem als magische Einhandwaffe mit 1 TP. Für Nicht-Seelenpaktierer ist sie wertlos.
- 14 Diese strahlend helle Axt gilt als magische Einhandwaffe mit 1 TP. Einmal während des Spiels darf der Träger eine Handlung darauf verwenden, die Axt zum Explodieren zu bringen. Die Explosion verursacht in einem Umkreis von 10 cm 2 TP normalen Schaden sowie 2 TP Feuerschaden. Dieser Schaden betrifft auch den Träger.
- 15 Diese in gelbem Feuer leuchtende Axt gilt als magische Einhandwaffe mit 1 TP. Sie verleiht ihrem Träger die Fähigkeit, dreimal pro Spiel den Zauberspruch „Fulminictus Donnerkeil“ zu wirken.
- 16 Diese von grünen Blitzen umzuckte Axt gilt als magische Einhandwaffe mit 1 TP und gibt ihrem Träger eine zusätzliche Attacke pro Runde.
- 17 Diese in allen Farben des Regenbogens schillernde Axt gilt als magische Einhandwaffe mit 1 TP und macht ihren Träger immun gegen alle Fernkampfangriffe (einschließlich Geschütze).
- 18 Diese silberblaue Axt gilt als magische Wurfwaffe mit 1 TP, die nach jedem Fernkampfangriff zu ihrem Träger zurückkehrt. Außerdem darf der Träger einmal pro Spiel eine beliebige Wetterauswirkung (außer Nacht) deaktivieren.
- 19 Diese goldene, sternsprühende Axt gilt als magische Wurfwaffe mit einer Reichweite von 100 cm. Das getroffene Ziel muss für jeden Lebenspunkt eine RS-Probe ablegen oder verliert diesen. Die Axt kann nur einmal eingesetzt werden.
- 20 Dies ist die echte, phexgefällige Streitaxt „Sternenschweif“. Sie verwendet alle Regeln der Magischen Wurfaxt (*Kampf um Ilsur*, Seite 52) und kehrt nach jedem Fernkampfangriff zurück. Außerdem verleiht sie ihrem Träger die Infiltrations-Sonderregeln eines Phex-Geweihten. Für Seelenpaktierer ist diese Axt wertlos.



DAS SPIEL DER WINDKÖNIGE



Nachdem wir im Armalion-Journal #14 bereits das Königsspiel vorgestellt haben, kommen wir nun zu einer neuen Variante, dem Spiel der Windkönige, das sich vor allem durch eine völlig auf den Kopf gestellte Initiative- und Aktivierungs-Regelung auszeichnet. Mögen euch die Winde stets gewogen sein!

Vorbereitung

In diesem Szenario verfügt jeder Spieler über eine Armee, die sich folgendermaßen zusammensetzt:

Position 1–10) Jeweils eine unberittene Einheit für bis zu 200 Punkte, wobei die Mindestanzahl an Figuren pro Einheit nicht eingehalten werden muss.

Position 11–15) Jeweils eine Kavalleriefigur oder Große Kreatur, die das gesamte Spiel über als Einzelfigur gilt.

Position 16–18) Jeweils ein beliebiger Held für bis zu 100 Punkte

Position 19) Ein zauberkundiger oder geweihter Held für bis zu 200 Punkte

Position 20) Ein zauberkundiger oder geweihter Held für bis zu 300 Punkte

Alle Figuren und Einheiten müssen der selben Armeeliste angehören. Söldner und gemischte Armeen sind nur gestattet, wenn sich die Spieler vorher darauf einigen. Die Helden in den Positionen 16 bis 20 dürfen nicht beritten sein. Flugfähigkeit ist nur für die Helden auf Position 19 und 20 erlaubt.

Die Spieler schreiben die von ihnen gewählten Helden, Einzelfiguren und Einheiten verdeckt auf einen Zettel, der in die Positionen 1 bis 20 durchnummeriert ist.

Der Spielablauf

Ein Würfelwurf entscheidet, welcher Spieler das Spiel beginnt. Der Startspieler platziert zunächst eine Einheit aus unberittenen Figuren für bis zu 200 Punkte in der Mitte des Spielfelds. Dies ist seine Bonus-Einheit, die nicht aus seiner Armeezusammenstellung entspringt. Danach führt sein Gegner seinen ersten Spielzug durch und die Runde endet. Die folgenden Runden laufen so ab, dass als erstes der Startspieler seinen Spielzug durchführt, gefolgt vom zweiten Spieler, woraufhin die nächste Runde beginnt. Das Spiel dauert 22 Runden. Der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt die meisten nicht fliehenden Figuren auf dem Spielfeld stehen hat, gewinnt das Spiel.

Die Spielzüge

Jeder Spielzug beginnt damit, dass der Spieler, der an der Reihe ist, drei W20 wirft. Danach hat er die Auswahl aus folgenden Optionen:

1) Neu platzieren

Der Spieler wählt einen der Würfel als **Platzierungswürfel** aus. Dieser Würfel gibt an, aus welcher

Position er einen Helden, eine Einzelfigur oder eine Einheit platzieren darf. Positionen, die bereits zu einem früheren Zeitpunkt des Spiels geleert wurden, dürfen nicht ausgewählt werden. Ein weiterer Würfel wird der **Entfernungswürfel**. Dieser Würfel gibt an, wie weit die neu platzierten Figuren mindestens von allen gegnerischen Figuren entfernt aufgestellt werden müssen – die Entfernung beträgt (22–Wurfresultat) cm. Der letzte Würfel ist der **Zeitwürfel**. Sein Wurfresultat geteilt durch 5 (aufrunden) gibt an, wie viele reguläre Spielrunden (samt Endphasen) die neu aufgestellten Figuren direkt nach ihrem Platzieren durchführen dürfen.

2) Reaktivieren

Anstatt eine Figur oder Einheit zu platzieren, darf der Spieler auch eine beliebige Figur oder Einheit aktivieren, so als wäre sie gerade erst platziert worden. Er addiert alle Wurfresultate und teilt das Gesamtergebnis durch 10 (aufrunden), um die Anzahl der regulären Spielrunden (samt Endphasen) zu ermitteln, die von der Figur bzw. Einheit durchgeführt werden dürfen.

Sonderregeln

Fliehende Figuren führen ihre Fluchtbewegungen jeweils am Ende jeder Endphase durch. Sie dürfen in eine beliebige Richtung fliehen, solange sie nach der Bewegung näher an einem der Spielfeldränder stehen als vor der Bewegung und sich nicht in Kontakt mit gegnerischen Figuren begeben. Mit jeder Fluchtbewegung müssen sie sich mindestens 5 cm auf den Spielfeldrand zu bewegen – ist ihnen das aus irgendwelchen Gründen nicht möglich, so werden sie sofort als Verlust vom Spielfeld genommen.

Traditionelle Aufstellung

In der traditionellen Aufstellung der Windkönige sind die zwanzig Positionen folgendermaßen belegt:

1–3) Askarijan (jeweils 10 Fußkämpfer)

4–7) Wüstenkrieger (jeweils 5 Sandgolemiden)

8–10) Stammesreiter (jeweils 5 Stammeskrieger)

11–13) Windreiter (jeweils 3 Sandwölfe)

14) Meister der Oasen (Humus-Dschinn)

15) Meister des Wassers (Wasser-Dschinn)

16) Meister des Berges (Eis-Dschinn)

17) Meister der Wüste (Erz-Dschinn)

18) Meister des Feuers (Feuer-Dschinn)

19) Meister des Windes (Luft-Dschinn)

20) Der Windkönig (Elementarmeister auf fliegendem Teppich, Bonus von +4 auf AT, AE und MU)

Das Schwarze Auge

NEU!

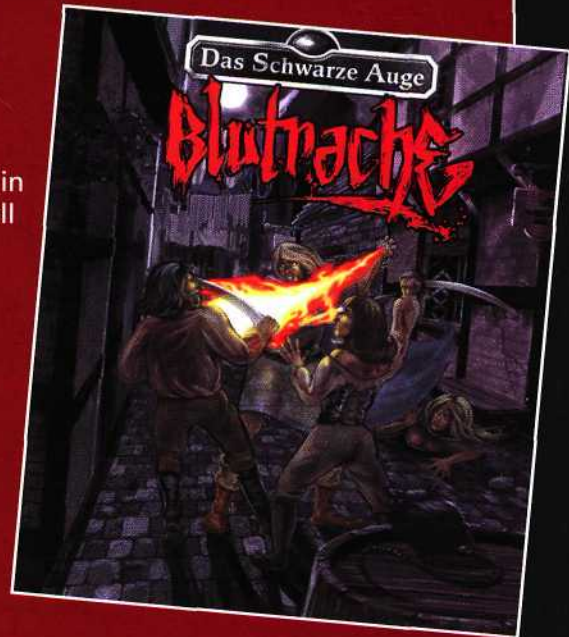
DSA-MOBILE 7: BLUTRACHE

Eine fein gesponnene Intrige und ein heimtückischer Verrat führen in den nächtlichen Gassen von Punin, der Hauptstadt Almadras, schnell zu brutalen Morden. Denn hier herrscht das Recht der Blutrache.

Dir bleibt keine Zeit für Annehmlichkeiten in der Stadt der Künste. Prompt wirst du Zeuge eines Verbrechens. Heldenhaft schreitest du ein und die verdächtige Person ist bald darauf verhaftet. Doch ist diese wirklich schuldig? Oder bist du selbst nur Handlanger der wahren Drahtzieher? Wer steckt hinter dem Mord an einer angesehenen Patrizierin? Und welche Macht besitzt dieses seltsame Drachenamulett?

Auf der Suche nach Antworten gerät dein Leben in höchste Gefahr ...

ERHÄLTlich AB 16. FEBRUAR



Erschaffe deinen individuellen Helden auf deinem Handy!

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.

Du kannst dir das Spiel von www.dsa-mobile.de herunterladen. Das Abenteuer erwartet dich! Mehr Infos gibt es bei ww.chromatrix.de

Jetzt auch auf Englisch!

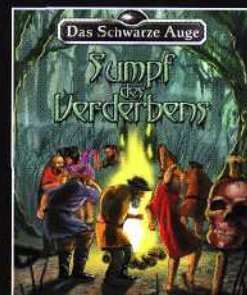
Inzwischen ist auch das 4. DSA-Mobile-Abenteuer Among Pirates! in englischer Sprache erhältlich. Im Februar folgt Grave Robbers.

Stürze dich ins Abenteuer für nur einmalig 4,99 Euro!

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.



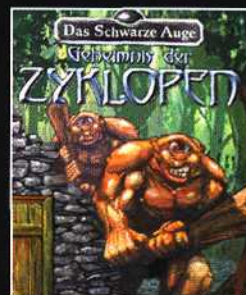
DSA1: Nedime, die Tochter des Kalifen



DSA3: Sumpf des Verderbens



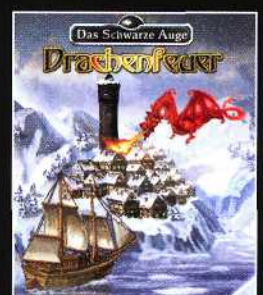
DSA5: Die Grabräuber



DSA2: Geheimnis der Zyklopen



DSA4: Unter Piraten



DSA6: Drachenfeuer

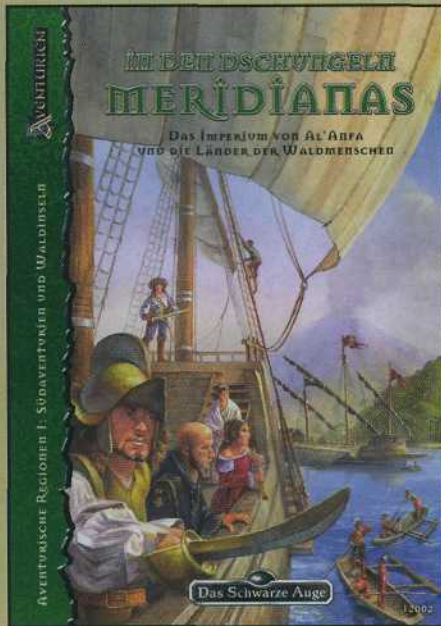


www.dsa-mobile.de



Das Schwarze Auge

IN DEN DSCHUNGELN MERIDIANAS DAS IMPERIUM VON AL'ANFA UND DIE LÄNDER DER WALDMENSCHEN



ca. 192 Seiten, Hardcover
Art.-Nr.: 12002
ISBN: 3-89064-290-X
Preis: EUR 25,-

Aventurische Regionen 1: Südaventurien und Waldinseln

Redaktion: Stefan Küppers

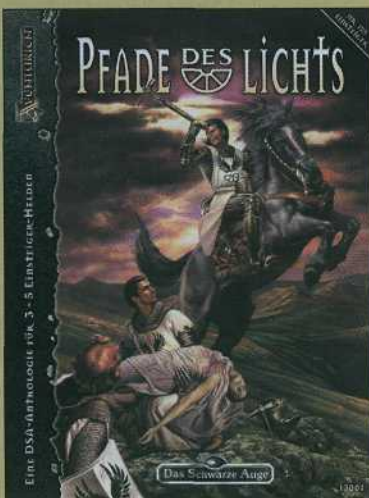
In kaum einer Region Aventuriens liegen Gedeih und Verderb, Reichtum und Ruin so nahe beieinander wie in den Ländern südlich der einstigen Kaiser-Debrek-Linie: dem ehemaligen Vizekönigreich Meridiana. Hier ist die Heimat der verschiedenen Waldmenschen-Stämme mit all ihren Kräutergeheimnissen und Tabuzonen, hier fechten schurkische Piraten und tapfere Kauffahrer auf den endlosen Meeren, hier ruhen echsische Geheimnisse aus grauer Vorzeit halb überwuchert in den unbarmherzigen Dschungeln.

Vor allem aber ist dies die Region, die von Al'Anfa dominiert wird, der zweitgrößten Stadt Aventuriens, die von den einen die Perle, von anderen die Pestbeule des Südens genannt wird: Sklaven, Gewürze und Edelsteine haben der Stadt unermesslichem Reichtum gebracht, Seuchen haben ihre Einwohner oft dezimiert und wohl nirgendwo findet man Hochkultur und Dekadenz so vereint wie in der Metropole, die dem Totengott Boron als dem Fürsten der Götter zu Füßen liegt.

Aber Al'Anfas Anspruch auf Südaventurien ist nicht unangefochten, und die Konkurrenten Brabak, Sylla und das Kemi-Reich warten nur auf einen Fehltritt der Granden, um ihren Anteil an Reichtum und Ruhm zu vergrößern.

IN DEN DSCHUNGELN MERIDIANAS

Der aventurische Süden im Jahre 1027 BF
Für Meister und Spieler aller Erfahrungsstufen
Enthält Farbkarten und Stadtpläne der Region



88 Seiten, Softcover
Art.-Nr.: 13001
ISBN: 3-89064-382-5
Preis: EUR 13,50

PFADE DES LICHTS

Redaktion: Momo Evers

Götter und Religionen spielen eine wichtige Rolle im Leben der meisten Aventurier. Sei es, dass der eigene Glaube Sicherheit in schweren Zeiten verschafft, sei es, dass dieser Glaube durch neue Erlebnisse und Erkenntnisse ins Wanken gerät. Manch einer gehört gar einem religiösen Orden an oder hat sein Leben ganz einer bestimmten Gottheit geweiht – und immer wieder begegnet der Held auf seinen Reisen auch Angehörigen fremder Religionen, die ihm zunächst einmal eigenartig und exotisch erscheinen müssen.

Die Abenteuer in dieser Anthologie präsentieren unterschiedliche Facetten aventurischer Religionen. So werden die Helden in die wunderlichen Vorfälle rund um einen kleinen Aves-Tempel verwickelt, müssen einen Mordfall in einem Golgaritenkloster aufklären, freunden sich auf den Waldinseln mit einem Schamanen an und müssen merkwürdige Rituale über sich ergehen lassen, reisen mit einer novadischen Karawane in das Zentrum des Rastullah-Glaubens oder werden in Ereignisse hineingerissen, die einige Kloster-Bewohner seit Jahrtausenden wie ein Fluch in den dämonischen Krallen halten.

Pfade des Lichts sind Pfade durch die Welt aventurischer Religionen, die nicht immer im Licht verlaufen, aber für jeden Helden spannende und überraschende Ereignisse bereit halten.

AVENTURISCHE GASTHÄUSER VON ABILACHT BIS ZWERCH

TEIL I: ПРУНК И ПД СЧАТЕН И П АЛ'АПФА

VON CHRISTIAN HELLINGER - MIT ДАРКАП HEIKE WOLF UND RALF D. RENZ

Al'Anfa, die Perle des Südens – oder dessen Pestbeule, je nachdem, wen man fragt. Bunt und vielfältig präsentiert sich die Stadt dem Reisenden, und schnell muss er feststellen, dass Al'Anfa nicht gleich Al'Anfa ist. Unvorstellbarer Reichtum und bitterste Armut, Dekadenz, Luxus, Macht, Leid und Grausamkeit liegen eng beieinander. Auch mir, Lucan Perkutis, Korrespondent des Aventurischen Boten, hat dieses Feuerwerk an widersprüchlichsten Eindrücken bei meiner Ankunft schwer zu schaffen gemacht. Mittlerweile jedoch habe ich mich hier in der zweitgrößten Stadt der bekannten Welt erstaunlich gut eingelebt und sehe mich in der Lage, den geneigten Lesern zwei gastfreie Häuser vorzustellen, stellvertretend für all das bunte Sammelsurium an Herbergen, Hotels und Kaschemmen, in denen man hier die tropisch warmen Nächte verbringen kann.

Mein erster Weg führt mich in das Villenviertel. An einer gepflasterten, stets frisch gekehrten Straße steht die **Villa Narziss**, ein Haus der nobelsten Sorte. Eine hohe Mauer umfasst das weitläufige Anwesen, das kunstvoll gearbeitete Haupttor ist mit schmiedeeisernen Blumenmotiven geschmückt.

Über den strahlend weißen Kiesweg wandelt man dem Haupthaus entgegen und durchquert dabei den von leuchtenden Blumenbeeten, verträumten Lauben, Obstbaumspalieren und weitläufigen Labyrinth gezierten Park. Das zweistöckige Haupthaus ist mit seiner Stuckfassade, die in verschiedenen Szenarien ausschweifende Feierlichkeiten zeigt, den fein ziselierten Bögen und einer Vielzahl an Erkern schlichtweg als atemberaubend zu bezeichnen. Eine breite Marmortreppe führt an der Vorderseite auf die von Säulen gesäumte Veranda. Durch ein zweiflügeliges Tor aus Mohagoni, vorbei an dem hoch gewachsenen Utuluwächter, der erhobenen Hauptes an seinem stilisierten Speer in Form eines Palmenwedels vorbei in die Ferne blickt, als wäre er aus Stein gemeißelt, gelangt man schließlich ins Innere. Angenehm kühl ist es hier, wozu wohl der weiß-rosige Marmor ebenso beiträgt wie der Springbrunnen in der Mitte der weitläufigen Halle, dessen Steinskulpturen sich in rahmgefälligen Posen räkelnd. Die rechte Raumseite wird von einer langen, über und über mit Goldeinlagen verzierten Holztheke beherrscht, hinter der livrierte Diener bereitstehen. Auf einer goldenen Stange sitzt hier ein grüner, sprechender Papagei, von dem man sagt, er wisse mehr, als manchen Gästen lieb ist. Linker Hand laden weiche Sofas, Sessel und Liegen an niedrigen Tischen zum Verweilen ein. Knapp bekleidete, durchweg wohlgestaltete Sklaven scheinen den Hausgästen jeden Wunsch von den Augen abzulesen und reichen Wein, Säfte, Mohacca, Früchte und kleine Imbisse.

Über kostbare Läufer gelangt man im hinteren Bereich in den Speisesaal und über eine Freitreppe hinauf auf die Galerie – wo die geräumigen Gästesuiten liegen – oder aber zu einem Rundgang, der zu den verschiedenen Themensalons führt, wie dem arabischen Gemach, dem liebevollen Spielsalon oder dem blau-grün gehaltenen Efferdzimmer. Einen Innenhof sucht man hier jedoch seltsamerweise vergeblich.

Weitere Gästezimmer liegen in einem nicht minder noblen Nebenbau. Dort befindet sich auch die Therme mit ihrer Vielzahl an Badebuchten und heißen und kalten Grotten, die vom Haupthaus aus durch einen Säulengang zu erreichen ist. Sie steht gegen den Preis von einem fünf Oreal auch der Öffentlichkeit zur Verfügung.

Jeden Feuertag wird hier zudem ein rauschendes Fest veranstaltet. Dann schwimmen Dutzende von Lotusblüten und Kerzenschalen auf den warmen Wassern. Muskelbepackte Bedienstete

bieten ihre Massagekünste an, während Tänzer die Zuschauer mit rahmgefälligen Sinneseindrücken berauschen. Orchideen verwöhnen das Auge ebenso wie die Lustsklaven beiderlei Geschlechts. Feinste Speisen aus aller Herren Länder kitzeln den Gaumen, und die Nase erbebt unter erlesenen Düften. Es heißt, dass zu den seltener stattfindenden, zweimonatlichen Maskenbällen gar hin und wieder Granden anwesend sein sollen.

Überhaupt scheint die Besitzerin, Levthana Opalfeuer, gute Kontakte zum Silberberg zu pflegen. Man munkelt, dass sie bisweilen einige ihrer erlesenen Haussklaven und -Sklavinnen verleiht. Fast gänzlich verstummt hingegen sind die Gerüchte, die zierliche Frau mit den langen roten Haaren und den Augen aus grünem Feuer sei eine Hexe. Dass dies mit dem ungeklärten Verschwinden einiger Informanten zusammenhängen soll, ist natürlich ebenfalls nur ein Gerücht. Außer Zweifel jedoch steht, dass sie eine überaus schöne, sinnliche Frau ist, und ich habe manchen Mann und auch manche Frau kennen gelernt, die für eine Nacht mit ihr viel gegeben hätten. Doch es scheint, als habe Donna Opalfeuer für solche Abenteuer keinen Sinn – oder keine Zeit oder auch beides.

Ungleich besser auf den schmalen Geldbeutel zugeschnitten ist dagegen **Hakims Teestube**, die am Westrand des berühmten Schlundes zu finden ist. In einer Nebengasse gelegen, ist sie leicht zu übersehen, wiewohl jedoch der aromatische Geruch nach Tee und Pfeifenkraut, der von ihr ausgeht, so manchen Gast herbeilockt. Die Stube selbst besteht aus einem Holzdach, das auf mehreren Pfeilern zwischen zwei Lehmbauten ruht. Lediglich die hintere Wand ist aus Stein gemauert und besitzt zwei Durchgänge, wovon einer in die Küche, der andere in einen schmutzigen Hinterhof mit Abort führt. Von vorne, der Gasse her führen drei hölzerne Stufen auf einen Dielenboden, der mit fadenscheinigen Läufern bedeckt und mit einem bunten Sammelsurium aus niedrigen Tischen, Sitzkissen, Wasserpfeifen, Tonvasen, Obstschalen und Lampenständern vollgestellt ist. Hier mag man Pfeifenkrautraucher, die sich seligen Visionen hingeben, ebenso finden wie abenteuerlustige Fremde, die auf Arbeit warten, oder selbst ernannte "Kenner von Licht und Dunkel", die gegen gutes Gold ihr Wissen um die Schwarze Perle bereitwillig mit jedem Interessierten teilen. Zwischen Liebesdienern, die für jeden Genuss der Welt aufgeschossen sind, lungern Gestalten herum, denen man lieber nicht allein in dunkler Gasse begegnen sollte. Für Ruhe und Ordnung in der Stube sorgt Hakim, der Wirt, persönlich, denn er hat seinen Khunchomer stets griffbereit an der Wand hängen. Wie ich erfuhre, stammt der schnaubbärtige Tulamide ursprünglich aus Fasar und soll sich etliche Jahre als Söldner verdingt haben, ehe er genug Geld beisam-

men hatte, um sich niederzulassen. Was ihn ausgerechnet nach Al'Anfa verschlug, ist ein Rätsel, doch man sagt, es habe mit einer Frau zu tun – vielleicht der Grund für seine melancholischen Anflüge, wenn die letzten Gäste hinauswanken und die ersten Strahlen der Morgensonne die Schatten der Nacht vertreiben.

Der Tee, den man hier bekommt, ist schmackhaft und preiswert, und meist kann man zudem ein einfaches, kräftiges, wenngleich nicht ganz so billiges Essen erstehen. Verschiedene Rauch- und Rauschkräuter sind in der Stube ebenfalls erhältlich, wenngleich nicht bei Hakim selbst, sondern bei einem seiner Gäste – obwohl der Tulamide vermutlich von jedem Dirham, der hier den Besitzer wechselt, seinen Anteil erhält. Bei all diesen Eindrücken mag es leicht geschehen, dass man die Zeit vergisst, und wer dann nicht durch die Dunkelheit nach Hause will – oder sich tagsüber in angenehmer Begleitung für ein paar Stunden zurückziehen möchte –, der kann bei Hakim ein Zimmer mieten. Diese sind klein, aber einigermaßen sauber, wiewohl es einiges an Überwindung kostet, sie zu erreichen. Denn da sie allesamt im ersten Stock eines Nebenhauses liegen, führt der einzige Weg über ächzende, oft geländerlose, schmale Holztreppen, die nur über den Hinterhof zu betreten sind. Man sagt sich, dass bereits der ein oder andere Betrunkene – und auch manch ein Nüchterner – von ihnen herabgestürzt sei und auf dem schmutzigen Boden des Hofes sein Leben ausgehaucht habe. Doch zweifellos sorgt Hakim auch diskret und gegen ein kleines Entgelt für ein angemessenes Begräbnis. Zudem heißt es auch, dass er hin und wieder einige starke Hände sucht, die ihm bei Warenlieferungen behilflich sind. Wer einmal in Geldnöten steckt, der mag dort nachfragen. Um welche Ware genau es sich dabei handelt, konnte ich bedauerlicherweise nicht in Erfahrung bringen. Gerüchten zufolge sollen die Umtriebe etwas mit 'Rebellen vom Visraberg' zu tun haben. Doch diesen Dingen bin ich aus Liebe um Leib und Leben nicht näher auf den Grund gegangen, so viel habe ich hier schon dazugelernt. Viel Wahres, vermute ich, wird sich dahinter nicht verbergen – denn wenn dem so wäre, hätten die Silberberger die Stube sicherlich schon längst schließen lassen.

Dem Reisenden möchte ich noch einen letzten Rat mit auf den Weg geben: Sollte er eines Tages in Hakims Teestube kommen und dort einen alten, mageren Tulamiden in zerschlossener grauer Robe vorfinden, die früher wohl reiche Stickerien zierte, so möge er ihn um eine Geschichte bitten. Denn der alte Asram ist einer der besten Erzähler, die man in Al'Anfa finden kann.

*Lucan Perkutis, Korrespondent des
Aventurischen Boten, Al'Anfa*

ES IST NOCH KEIN MEISTER VOM HIMMEL GEFALLEN

TIPPS ZUR WIRKUNGSVOLLEN PRÄSENTATION VON ABENTEUERN
VON CHRIS GOSSE

Vorwort

Die praktische Umsetzung eines Abenteuers am Spieltisch ist oft mit unerwarteten Schwierigkeiten verbunden. Was beim Lesen des Abenteuers logisch erschien, stellt die Spieler vor schwer wiegende Probleme. An einigen Stellen zeigt sich, dass die Spieler sich nicht motivieren lassen - oder aber dass das, was auf dem Papier so spannend klingt, am Spieltisch nur Gähnen erzeugt.

Der vorliegende Artikel spricht Probleme solcher Art an und bietet unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten. Er soll keine allumfassende Anleitung zum Spielleiten sein, sondern lediglich Anregungen bieten, anhand einiger beispielhafter Szenen die Wahrnehmung schulen und beim Leser Problembewusstsein schaffen — damit Sie, lieber Spielleiter, den häufigsten Tücken Ihres Metiers ein bisschen gelassener entgegenschauen können.

Kapitel I:

HANDLUNG UND MOTIVATION

Den Kern jedes Abenteuers stellt die Handlung dar. Ist der Plot schlecht ausgearbeitet oder tritt stellenweise zu sehr in den Hintergrund, wird das ganze Abenteuer als schlecht empfunden — mag es noch so gute Einzelszenen bieten. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, bei der Vorbereitung eines Abenteuers besonderen Wert auf folgende Fragen zu legen:

-> Wie werden die Helden in die Handlung eingebunden?

Über den Einstieg der Helden ins Spielgeschehen könnte man ganze Bücher füllen, daher sei an dieser Stelle nur das Wichtigste zusammengefasst.

Sei es durch einen Auftrag oder durch Zufall — in jedem Fall muss sich der Weg der Helden mit dem Plot des Abenteuers kreuzen. Es kann nicht davon ausgegangen werden, dass sich die Helden mittels Eigeninitiative Abenteuer beschaffen (auch wenn dies in einer auf die Helden zugeschnittenen Kampagne hin und wieder funktionieren mag). Der Einstieg des Abenteuers muss die Helden also von Anfang an fest 'im Griff haben'.

Kaufabenteuer beispielsweise bergen oft das Problem, dass der Einstieg sehr allgemein gehalten ist und im Zweifelsfall für die eigene Gruppe nicht passt. Zögern Sie hier nicht, den Einstieg für Ihre Gruppe so abzuändern, dass die Helden wirklich berührt werden und eine Motivation verspüren, das Abenteuer auf sich zu nehmen. Als Erfolg versprechendes Konzept hat sich bewährt, die Helden bei ihren Moralvorstellungen zu packen, indem man sie z.B. mit einem Verbrechen konfrontiert, das sie als zutiefst ungerecht empfinden, oder mit einer Bitte, die sie aufgrund ihrer Ansichten und Prinzipien nicht abschlagen können.

Auf jeden Fall ist hierfür eine gute Kenntnis der Charaktere erforderlich — fragen Sie Ihre Spieler ruhig im Vorfeld über ihre Figuren aus oder lassen Sie sich ausführliche Charakterbeschreibungen der Helden an die Hand geben.

Auch während des Abenteuers hat die Motivation der Helden oberste Priorität. Daher sollten Sie zuvor genau prüfen, ob Elemente des Abenteuers mit grundlegenden Moralvorstellungen der Helden kollidieren (wenn also zum Beispiel ein rechtschaffener, praisogläubiger Held einen Einbruch begehen müsste, um im Rechnungsbuch des schurkischen Händlers Beweise zu fin-

den). Es gilt weiterhin zu beachten, dass die Charaktere 'angespielt' werden wollen, d.h. dass nach und nach jeder von ihnen — mit seinen ganz persönlichen Stärken und Schwächen - zur Geltung kommen und möglichst auch seinen ganz speziellen Beitrag zur Lösung des Abenteuers leisten kann.

-> Wie motiviere ich die Spieler?

Mindestens ebenso wichtig wie die Motivation der Helden ist die der Spieler. Zu großen Teilen gilt: Wenn der Held gut integriert werden kann, ist auch der Spieler zufrieden.

Das Konzept der Teilerfolge dagegen spricht primär die Spieler an. Teilerfolge bieten ihnen einen fortlaufenden Anreiz und stellen eine Rückmeldung auf ihre Bemühungen dar. Das verhindert, dass die Spieler infolge ausbleibender Erfolgsergebnisse die Motivation verlieren, das Abenteuer weiterzuführen.

Gerade bei Kriminalabenteuern ist es wichtig, dass die Nachforschungen der Helden Erfolge zeigen, und auch die Entlastung eines Verdächtigen sollte als ein Teilerfolg — nämlich die Reduzierung der offenen Spuren — präsentiert werden. Es spricht nichts dagegen, dass sich Hinweise als falsche Fährten entpuppen, aber sie sollten mit einem konkreten Ereignis abschließen, z.B. einer Konfrontation, statt nur im Sande zu verlaufen.

Im Allgemeinen gilt: Für die Spieler ist es weit aus befriedigender, wenn sie am Ende eines Spielabends einen Beweis für die Unschuld des Verdächtigen gefunden haben, als wenn sie keinen Beweis für dessen Schuld finden konnten.

-> Wie verhält sich die Gegenseite?

Aventurien steht nicht still. Während die Helden handeln, können auch alle anderen Figuren der Spielwelt agieren. Für ein Abenteuer bedeutet dies, dass Spuren und Hinweise an verschiedenen Orten neu auftauchen oder aber getilgt werden können.

Sofem die Helden es mit einem intelligenten Bösewicht zu tun haben, kann dieser Gegenmaßnahmen ergreifen, um seinen Erfolg sicherzustellen. Er kann Spuren verschwinden lassen, das Verbrechen vertuschen, er kann aber auch aktiv gegen die Helden vorgehen, ihnen Schläger hinterherschicken oder sie in einen Hinterhalt locken.

Mit diesen Möglichkeiten lässt sich in viele Abenteuer zusätzliche Spannung bringen, nämlich dann, wenn die Helden sich nicht sicher sein können, dass morgen alles noch so ist wie heute.

Sie geraten unter Zeitdruck, sie merken, dass jemand gegen sie arbeitet - und eventuell geraten sie dadurch sogar in Lebensgefahr. Zudem kann man auf diese Weise sehr gut den Schwierigkeitsgrad eines Abenteuers verändern, indem die Gegenseite mal aktiver, mal passiver agiert.

In jedem Fall aber sorgen intelligente Gegenspieler für eine authentische Spielwelt. Bösewichte, die wie zu Stein erstarrt auf die Helden — und damit auf ihre gerechte Strafe — warten, gibt es heutzutage nicht einmal mehr in Computerspielen.

Ebenso wichtig ist jedoch, dass auch den Bösewichtern Fehler unterlaufen, denn ein perfektes Verbrechen kann nicht aufgeklärt werden. Machen Sie es den Helden also nicht zu schwer, sonst verlieren sie bzw. die Spieler aufgrund mangelnder Erfolgsergebnisse rasch die Motivation.

KAPITEL 2:

SZENENGESTALTUNG

Ein Abenteuer besteht aus mehreren Szenen. Diese bringen nicht nur die Handlung voran, sie sind vor allem immer ein Spiegel der Spielwelt. Wer einen etwas breiter angelegten Spielstil pflegt, kann neben der Handlung noch zahlreiche eigentlich 'überflüssige' Szenen einbauen, in denen besonderes Gewicht auf die Darstellung der Spielwelt gelegt wird. Dabei mag es sich um einen Besuch im Teehaus handeln, der die Helden mit den Gepflogenheiten der tulamidischen Kultur bekannt macht, um die Begegnung mit einer bornischen Jagdgesellschaft oder um eine Reise durch das winterliche Thorwaler Hochland.

Zudem bieten diese Szenen den Helden die Möglichkeit zum Rollenspiel — Sie, lieber Meister, können sich also endlich einmal faul zurücklehnen und genießen. Außerdem können Sie damit auch gezielt auf einzelne Helden eingehen, die wieder ein wenig 'Rampenlicht' verdient hätten und nun durch maßgeschneiderten Szenerien ihre Stärken unter Beweis stellen können.

-> Darstellung von Meisterpersonen

Dass Meisterpersonen einer Spielwelt die nötige Farbe verleihen, ist keine neue Erkenntnis. Sie sind überall einsetzbar (auch als Zwischenbegegnungen auf Reisen, die später noch geschildert werden) und können auf jede nur erdenkliche Weise mit den Helden in Kontakt treten. Im Prinzip kann jede Figur, die in Aventurien auftauchen könnte, mit den Helden interagieren.

Für Sie als Meister gibt es jedoch einige Kriterien, die Sie bei der Darstellung von Meisterpersonen beachten sollten:

—Welchen Status hat die Meisterperson (unfrei, adlig) und mit welcher Haltung begegnet sie den Helden (ignorant, unterwürfig)?

—Zu welcher Gelegenheit treffen sich Helden und Meisterperson?

—Wie ist die Rollenverteilung (Kunde, Auftraggeber, Bittsteller, Konkurrent)?

—Und zuletzt: Welche Charaktereigenschaften kennzeichnen diese Meisterperson?

Sie müssen jedoch längst nicht jede Meisterperson vorbereiten, viele Begegnungen können Sie auch improvisieren, gerade wenn es eher handlungsferne Szenen sind. Dennoch mag es ganz praktisch sein, wenn Sie bestimmte Archetypen (z.B. den generischen Schuster/Marktschreiber / senilen Greis) auf einem Spickzettel vorbereiten, die Sie dann bei Bedarf mit individuellen Merkmalen (s.u.) ausschmücken können.

In Gesprächen mit Meisterpersonen können Sie beispielsweise den Helden ein Bild der Region zeichnen, Gerüchte und Legenden verbreiten oder andere Hintergrundinformationen liefern, die für die jeweilige Situation passend erscheinen. So kann man insbesondere zu Beginn eines Abenteuers den Schauplatz vorstellen und die Spieler mit dem nötigen Wissen versorgen. Meisterpersonen bleiben im Gedächtnis, wenn sie als Individuen erscheinen. Sicher ist es eine Hilfestellung, wenn Sie Stereotypen verwenden, aber die Spieler erinnern sich an die Figuren nur dann, wenn diese etwas besitzen, das sie einzigartig macht und von der Masse abhebt. Wirte beispielsweise werden die Helden andauernd treffen. Der eine mag nun wirklich ein dicker Glatzkopf mit speckiger Schürze sein und damit in allen Punkten dem gängigsten Klischee entsprechenden. Der Nächste hingegen ist vielleicht sehr groß und hager und läuft stets gebückt, um nicht mit dem Kopf an den Dachbalken zu stoßen, und die Dritte eine ältere Frau, die zwar sehr auf Sitte und Anstand achtet, dafür aber auch die Helden fürsorglich bemuttert. Sie können die Individualität der Figuren auch durch schauspielerische Elemente unterstreichen, indem Sie die Stimme verstellen, einen Dialekt gebrauchen usw.

Die Interaktion mit Meisterpersonen kann im Prinzip jeden Helden-Typ ansprechen, wobei insbesondere gesellschaftlich orientierte Charaktere hier ihre Stärken ausspielen können.

-> Reisen

Eine Reise muss sich nicht nur auf die Verbindung zweier Abenteuer beschränken. In ihrem Verlauf können die Helden auch ein Gefühl für die Landschaft, das Wetter und die Entfernung erhalten. Hier liegt die besondere Stärke der Wildnischaraktere, weswegen es nahe liegt, diesen Helden unterwegs eine 'Sternstunde' zu gönnen. Da sich der Tagesablauf oft wiederholt, ist es ratsam, sich einige Tage einer Reise herauszupicken, die ausgespielt werden, während man die übrigen nur als kurze Zusammenfassung nacherzählt. Als mögliche Ereignisse sind in jedem Fall Begegnungen mit wilden Tieren zu nennen, aber auch ein Wetterumschwung (Platzregen, schwerer Sturm, Hagel) oder prägnante Landschaftsmerkmale. Ebenfalls wichtig ist die Frage der Nahrungsbeschaffung und des Wasservorrates,

aber auch Ungezieferbefall oder mögliche Krankheiten sorgen für ein authentisches Flair. Je fremder die Landschaft, desto ausführlicher sollten die ersten Tage der Reise ausgestaltet werden.

Als Extrembeispiele seien hier die Khômwüste oder das ewige Eis genannt. Vor allem, wenn keiner der Helden aus der bereisten Region stammt, sollten Sie die Eigenheiten und Gefahren einer Reise so lange deutlich machen, bis die Helden die wichtigsten Überlebens-Regeln gelernt haben. Hierbei können Sie wiederum auf die Unterstützung durch Meisterpersonen zurückgreifen, die die Helden warnen, sie begleiten oder ihnen bestimmte Dienste erweisen können.

Wie überall gilt natürlich auch hier, dass man es nicht übertreiben soll. Gerade wenn die Gruppe vornehmlich aus Wildnis-unkundigen Charakteren besteht, reicht es oftmals, Reisen nur kurz anzuspielen. Im Gegenzug sollte jedoch auch Ihre Spielerhelden der inneraventurischen Logik folgen und sich nicht dann auf waghalsige Reisen begeben, wenn keiner von ihnen sich mit der Wildnis auskennt.

KAPITEL 3:

Improvisation

Es ist nahezu unmöglich, ein Abenteuer komplett im Voraus zu planen und auszuarbeiten. Deswegen gehört früher oder später für jeden Meister das Improvisieren zum Handwerkszeug, das man gezielt einsetzen kann. An dieser Stelle möchte ich mich auf zwei Aspekte beschränken, die im Verlaufe eines Abenteuers häufig auftreten können.

-> Lenkung des Abenteuers

Es passiert zuweilen, dass ein Abenteuer in eine Richtung driftet, die die Helden vom Handlungsverlauf immer weiter entfernt. Wie man dem begegnen soll, ist strittig und auch eine Geschmacksfrage. Manch einer lässt das Spiel unbeirrt weiterlaufen, denn es ergeben sich auch jenseits des geplanten Plots neue, überraschende Rollenspiel-Elemente und Handlungsstränge, eventuell sogar ein neues Abenteuer. Dieses Vorgehen erfordert vom Meister jedoch ein hohes Maß an Improvisationsfertigkeit und Kenntnis der Welt, da er sich unmöglich darauf vorbereiten kann, was die Helden als Nächstes tun werden.

Hier jedoch soll eher betrachtet werden, wie sich ein bestehendes Abenteuer noch 'retten' lässt, wie man als Meister also eingreifen und die Handlung lenken kann. Dies zu tun, ist zweifelsohne eine heikle Entscheidung, aber gerade deswegen sollten die Eingriffe auch wohl gesetzt sein — denn letztendlich muss die Handlung stringent und logisch bleiben und darf durch das Eingreifen des Meisters nicht unplausibel werden.

Es hängt vor allem von der Ursache der Abschweifung und den Auswirkungen eines Gegensteuerns auf den Plot ab, welche Gestaltungsmöglichkeiten dem Meister zur Verfügung stehen.

Wenn die Helden zu wenige Informationen gesammelt haben oder aus den vorliegenden Informationen nicht die nötigen Schlüsse ziehen, dann hilft es, weitere gezielte Hinweise auszustreuen. Diese Möglichkeit gibt es auch, wenn sie die falschen Schlüsse gezogen haben, doch

dann können Sie sich darauf beschränken, die falsche Folgerung durch weitere Hinweise auszuschließen, sodass die Helden erneut alle Möglichkeiten durchdenken müssen.

Dieses Problem taucht vor allem dann auf, wenn für die Lösung des Abenteuers eine einzige, ganz spezielle Schlüsselinformation von Nöten ist. Solch ein Nadelöhr gilt es jedoch schon bei der Konzeption des Abenteuers zu vermeiden.

Fehlt es an der Motivation, ein Abenteuer weiterzuführen (siehe Kapitel 1, wobei man in diesem Falle die Panne nicht vorhersehen konnte), dann müssen die Helden persönlich in den Plot hineingezogen werden: Ein Handlungsstrang beispielsweise, der bisher an den Helden vorbeiging, kreuzt plötzlich den Weg der Helden, sie werden direkt ins Geschehen verwickelt. In einer Kriminalgeschichte beispielsweise könnte es durch einen geschickten Schachzug dem Täter gelingen, die Helden verdächtig erscheinen zu lassen; ansonsten bieten sich Unfälle, Brände und ähnliche Katastrophen an, um wie zufällig den Weg der Helden mit dem des Abenteuers zu verknüpfen.

-> Ausfüllen von Lücken

Sie können nicht alles vorbereiten, was Ihnen im Laufe des Abenteuers begegnen kann — vor allem nicht die große Menge an Meisterpersonen, die potenziell auftauchen könnten.

Für diesen Zweck hat es sich bewährt, einen kleinen Vorrat an Namen bereitzuhalten, die man improvisierten Meisterpersonen zuteilen kann. Damit vermeidet man es, über den Namen nachdenken zu müssen. Ebenso können körperliche Merkmale oder Charaktereigenschaften improvisiert werden, indem man eine Liste aus möglichen Attributen anlegt und dann diese Eigenschaften den Figuren zuweist.

Man kann sogar noch weiter gehen und auch den im Abenteuer fest eingeplanten Meisterpersonen keinen Namen geben. Wenn diese dann das erste Mal auftauchen, sucht man — für findige Spieler gut zu beobachten — scheinbar einen aus dem Spickzettel 'für Zufallsbegegnungen' aus und kann so verschleiern, dass die Figur in irgendeiner Weise wichtiger ist als andere Meisterpersonen.

So können Sie eine der potenziellen Schwächen des Abenteuers zu einer Stärke umformen, da die Spieler nicht mehr klar erkennen können, was zum geplanten Plot gehört und was nicht.

SCHLUSSWORT

Wie für alle Fragen der Spielleitung gilt auch hier: Übung macht den Meister. Beobachten Sie Ihr Spiel unter diesen Gesichtspunkten, und werden Sie sich nach jeder Sitzung darüber klar, wie sich das Abenteuer entwickelt hat und woran es gelegen haben könnte, dass Probleme auftraten. Scheuen Sie sich nicht, auch die Mitspieler nach ihrer Meinung zu fragen. Ein Meinungs- und Gedankenaustausch über das Rollenspiel, bei dem ganz nebenbei Probleme und Lösungen zur Sprache kommen, kann hier wahre Wunder wirken und rückt das, was nicht so gut gelaufen ist, weg von persönlichen Anfeindungen.

Wie auch immer: Wenn alle Beteiligten Spaß haben und sich noch Tage später mit Freude an das Erlebte erinnern, dann haben Sie alles erreicht, was es zu erreichen gab.

DER ORDEH ZUR SAFFTEN RUHE — DIE MARBIDEN —

VON ELIAS MOUSSA

MIT DANK AN UND ANREGUNGEN VON STEFAN KÜPPERS

Wappen/Symbol: weißer fliegender Rabe auf schwarzem Grund

Wahlspruch: keiner

Tracht: schwarze Robe, kreisförmiger Skapulier, auf Herzhöhe Ordenswappen

Herkunft: im Jahre 595 BF gegründet, um vielen Schwerverletzten aus dem Krieg der Magier das Sterben zu erleichtern.

Bedeutende Mitglieder: Zhulamin ai Fasar (Vorsteherin)

Heilige Talismane und Artefakte: *El'Umm Ghulshach Kutub mhanachim ay Fasar* (tul. "die altehrwürdigen Fasarer Schriften der Geiermutter"; Schriften-sammlung, die bis zur Gründung des Ordens zurückreicht)

Wichtige Klöster, Niederlassungen: Fasar (Haupthaus), Keshal Laila (Geheimes Kloster)

Personen der Historie: Svetlana von Arivor (Gründerin), Schwester Marba (Gliederte den Orden an die Puniner Kirche an)

Feiertage: 1. Boron (Totenfest); 22. Boron (Tag der Besinnung – Gedenken an die Schlacht und ihre Gefallenen zwischen Borbarad und Rohal in der Gorischen Wüste im Jahre 590 BF, die später zur Gründung des Ordens führte)

Beziehungen: klein (in Fasar groß)

Finanzkraft: klein

Mitglieder: klein

Zitat: »Auch Borons Wille muss ergründet werden.«

— Zhulamin ai Fasar

Kurzcharakterisierung: Der in der Puniner Kirche nicht unumstrittene Orden pflegt Sterbende und leistet Sterbehilfe.

Volkes Stimme: »Sie sollen dem Sterbenden

ein leichteres Hinübergleiten ermöglichen können, eine Fähigkeit, die in Tobrien wohl sehr wichtig ist, wenn man bedenkt (...) Aber Boron kann es nicht gut heißen, dass sie ihm die Entscheidung über den Zeitpunkt des Todes abnehmen, Entscheidungen, die sie nach ketzerischer Al'Anfaner Manier nach intensivem Rauchkrautgebrauch fällen.«
— Stammgast in einer almadanischen Taberna

Quellen: Lexikon; Unter der Dämonenkronen, S. 41; Winternacht, S. 14; Kirchen, Kulte, Ordenskrieger, S. 53; Götter, Kulte, Mythen (aus der Box Götter und Dämonen), S. 50 und 89; Aventurische Götterdiener (aus der Box Götter und Dämonen), S. 46f

STRUKTUR DES ORDENS

Die **Sheyka Tamursunya Abdahi** (tul. "Erhabene Geweihte der Rabentochter"), stets eine Frau, leitet die Geschicke des Ordens vom Haupttempel zu Fasar aus. Ihr zur Seiten steht der **Khib ay Asrar** (tul. "Hüter der Geheimnisse"), der für die heilige Schriftensammlung des Ordens sowie die Verwahrung der Geheimnisse verantwortlich ist, und der **Ul'afar** (tul. "Fürbiter"), der sich um neue Ordensmitglieder kümmert und die weltlichen Aufgaben verwaltet. Allen drei Ämtern werden noch weitere, geheime Funktionen nachgesagt.

Vorsteher eines Ordenshauses werden mit "Umm rashida" bzw. "Abu rashid" (tul. "Weise Mutter" bzw. "Weiser Vater") angesprochen, was den Respekt gegenüber der oder dem Angesprochenen zum Ausdruck bringt. Ansonsten stehen sich Brüder und Schwestern gleichberechtigt gegenüber, wobei der Respekt vor Alter und Wissen als hohe Tugend gilt.

NIEDERLASSUNGEN

Haupthaus der Marbiden ist der Marbo-Tempel zu **Fasar**, wo man den Orden unter dem Namen *Beni Etilia* kennt. Der große, aus dunklem und weißem Gestein er-

baute Tempel wurde zeitgleich mit der Stadtgründung errichtet. Die Vorfahren der heutigen Tulamiden huldigten *hier Mafia Bor*, der Göttin des Todes, des Rausches, der Vergangenheit und der Altersweisheit. Der Tempel wird auch heute noch eifriger besucht als der Boron-Tempel im gleichen Viertel, und die Marbiden genießen großes Ansehen.

Weitere Ordenshäuser befinden sich in **Ebelried** (neueste Niederlassung), **Arivor** (am dortigen Marbo-Tempel), **Norburg** und **Ouvenmas** (beide in der Nähe des Totenmoors) sowie in **Punin** (ein paar Räumlichkeiten im Boron-Tempel).

GEHEIMNISSE

Der Marbo-Tempel zu Fasar ist tatsächlich das einzige Gebäude Aventuriens, das der Marbo selbst geweiht ist (während die Marbo-Tempel in Arivor und Al'Anfa eigentlich Boron geweiht sind). In seinen unterirdischen Kavernen sollen sich die Gebeine Schwester Marbas befinden, der letzten Marbo-Geweihten Aventuriens: Svetlana versammelte seinerzeit die kleine aventurische Marbo-Geweihtenschaft unter ihrer Führung, als sie den Orden gründete — worauf auch heute noch der tulamische Titel der Vorsteherin hindeutet.

Obleich man zuweilen von "mehreren geheimen Ordensklöstern" hört, ist damit eigentlich nur eines gemeint: **Keshal Laila**, das verborgene Kloster des Ordens im Khoramgebirge. Seine Gänge und Kammern erstrecken sich tief unter das Gebirge; es stammt noch aus der Zeit, als die Urtulamiden sich vor den Echsen verbergen mussten. In diesen Kavernen wurden einst auch Schwerverletzte des Krieges der Magier gepflegt.

Hier wird die heilige Schriftensammlung *El'Umm Ghulshach Kutub mhanachim ay Fasar* aufbewahrt, in der Schriften und Bücher aus Jahrhunderten des Marbo-Kultes, aber auch Augenzeugenberichte aus dem Krieg der Magier zu finden sind.

Einige Passagen der heiligen Schriftensammlung deuten darauf hin, dass Marbo mitnichten die Tochter Borons sei, sondern eine unabhängige Gottheit, die die alten Tulamiden unter dem Namen *Maha Bor* kannten — doch dieses Wissen ist selbst in den Reihen der Marbiden nicht unumstritten und nur den wenigsten Ordensmitgliedern überhaupt bekannt.

Es soll gar Hinweise darauf geben, dass Svetlana von ihrer Göttin besonders gesegnet wurde — indem diese sie zu einem Geschöpf der Nacht erhob, das noch heute in einer geheimen Kammer im Kloster in

einem tiefen Schlaf auf sein Erwachen wartet. Svetlana alleine soll jene Liturgie kennen, die nach dem Tode Marbas verloren ging und mit der die Sterblichen mit Marbo Verbindung aufnehmen können.

Anderen Gerüchten zufolge sollen sich über ganz Aventurien verstreut einige uralte, verfallende Tempel der Milden befinden, die Hinweise auf die Liturgie der Weihe eines solchen Marbo-Tempels beinhalten — denn als Hela-Horas gezielt tulamidische Kulturgüter zerstörte, so heißt es, ging auch das Wissen um dieses Wunder verloren.

In ihren geheimen Niederlassungen sollen die Marbiden, so wird gemunkelt, makabere Studien betreiben: Angeblich suchen sie lebensverlängernde Mittel, indem sie erforschen, wann genau Gulgari die Seele aus dem Körper holt und über das Nirgendmeer trägt.

In der tiefsten aller Kavernen *Keshalhailas* liegt ein Erzmagus und Feldherr aus dem Krieg der Magier im Todeschlaf. Aus seinem Herzen wächst eine schwarze Mohnknospe, die erst bei Borbarads Erscheinen erblühte, ihren Samen jedoch noch immer in sich trägt...

Das Wissen und die Pflege dieser und anderer Kavernen, in denen weitere Relikte (und vielleicht gar Personen) des uraltulamidischen Maha Bor-Kultes, der erloschenen Marbo-Geweihtenschaft und des Krieges der Magier gepflegt werden, soll dem *Khib ayLaila* (tul. "Hüter der Nacht") anvertraut worden sein, dessen Identität aber selbst den meisten Marbiden unbekannt ist.



DER ORDEN im Spiel

Marbiden als Meisterpersonen: Die Marbiden sind eine unheimliche Erscheinung, selbst für Helden, die bereits mehrfach mit der Boron-Kirche in Kontakt getreten sind. Auf den großen Schlachtfeldern sind sie stets präsent — und hier kam es auch schon vor, dass sich Schwerverletzte geweigert hatten, den Marbiden überlassen zu werden, aus abergläubischer Angst, zu früh in Borons Reich einzutreten oder als Forschungsobjekt erhalten zu müssen...

Im tulamidischen Kulturraum wird den Mitgliedern des Ordens hingegen ehrfürchtiger Respekt gezollt, und insbesondere in und um Fasar sieht man in ihnen weiterhin die Geweihtenschaft der Todesgöttin Maha Bor. Bedenken Sie trotz der düsteren, Angst einflößenden Ausstrahlung der Marbiden, dass diese sich gut genug mit dem Verhältnis von Körper und Geist auskennen, um einer verwirrten oder geschundenen Seele helfen zu können, und auch in der Anatomie und Heilkunde sehr bewandert sind.

Marbiden als Heldentyp: Ein Mitglied der Marbiden zu spielen verlangt viel Fingerspitzengefühl. Auf der einen Seite macht ihn das Wissen um die Jahrhunderte — wenn nicht gar Jahrtausende — alte Tradition seines Ordens zu einer starken und stolzen Persönlichkeit. Andererseits hat ein Marbide nicht nur jederzeit mit Anfeindung von Seiten der Bevölkerung zu rechnen, sondern muss auch in letzter Zeit immer häufiger darauf gefasst sein, von der Puniner Kirche überwacht zu werden.

Während es sehr schwierig sein dürfte, einen Marbiden der härteren Fraktion (diejenigen, die für die zahlreichen Gerüchte verantwortlich sind) in eine Heldengruppe zu integrieren, bietet sich ein sanfter Diener Marbos sehr gut dazu an, einen 'etwas anderen' Boroni zu spielen. Tatsächlich gehört der Großteil der Marbiden jener sanfteren Fraktion an, die sich um die Schwerverletzten kümmern und den Sterblichen die Angst vor dem Tod zu nehmen versuchen. Und wer weiß, vielleicht ist es ja Ihr Held, der sich auf die gefährvolle und lange Queste begibt, die verschollenen Liturgien des erloschenen Marbo-Kultes für seinen Orden zurückzugewinnen und somit vielleicht gar die Marbo-Kirche neu zu begründen ...



GESCHICHTE

Es war die Marbo-Priesterin *Svetlana von Arivor*, die im Jahre 595 BF, nach dem Ende des Kriegs der Magier, den *Orden zur Sanften Ruhe* gründete, um vielen Schwerverletzten und von magischem Wirken Gezeichneten das Sterben zu erleichtern.

Als die Kirchenführung dem frisch gegründeten Orden die Verantwortung über den Marbo-Tempel in Fasar übergab, kam es zu einigen Konflikten mit den alteingesessenen tulamidischen Geweihten, trafen hier doch das alt-tulamidische und ursprüngliche Verständnis Marbos auf das mittelreichische Bild der Tochter Borons. Es gelang Svetlana, ein Auseinanderbrechen der Gemeinschaft zu verhindern, indem sie den Orden dem tulamidischen Kult annährte.

Nach dem Schisma der Boron-Kirche 686 BF war es die neue Vorsteherin, Schwester *Marba*, die den Orden nach einem Besuch des Visra-Berges der Puniner Kirche unterstellte. Gleichzeitig verbot sie jedem Marbiden, alananischen Boden zu betreten — ein Verbot, das lange in Vergessenheit geraten ist.

Im Zuge des Borbaradkrieges war der Anblick eines Marbiden, der sich eines Schwerverletzten der zahlreichen Kämpfe und Schlachten annahm, keine Seltenheit — was nichts daran ändert, dass die Schwarzgewandeten von der Bevölkerung stets ängstlich beäugt wurden.

Aufnahme der Unterhandlungen zu Unau

Stolze drei Wochen dauerten die Verhandlungen im Kalifenpalast zu Unau nun schon an, und doch war es für unser Redaktionshaus nahezu unmöglich, etwas über ihren Fortgang in Erfahrung zu bringen. Zumindest die Tatsache, dass der Kopf Dom Eslams nicht schon längst in einer edelsteinbesetzten Schatulle zurück nach Gareth geschickt wurde, lässt hoffen, dass der Kalif das Angebot von Reichsregentin Emer zu Friedensunterhandlungen ernst nimmt. Doch nicht nur der Emissär des Mittelreiches, sondern auch der Kalif selbst, der nach der Trollportenschlacht sogar um die Hand der Reichsregentin angehalten haben soll, scheint Angebote unterbreitet zu haben. Offensichtlich benötigt auch er Frieden im Norden, um sich dem Erzfeind der Novadis, den götterverlassenen Echsen, widmen zu können. Die alles entscheidende Frage aber, wie der Friedensschluss konkret vonstatten gehen könnte, scheint in diesen Tagen keinesfalls gelöst worden zu sein. Der Kalif fordert die so-

fortige Preisgabe des besetzten Omlad, die offene Anerkennung des Rastullah-Glaubens durch die Garether Greifenkrone sowie die vertragliche Festsetzung des Yaquir als endgültige Grenze zwischen Mittelreich und Kalifat. Reichsbaron Eslam ist zwar, wie aus Garether Kreisen zu vernehmen, zu sehr weitgehenden Zugeständnissen ermächtigt worden, doch ist kaum davon auszugehen, dass er all diesen Forderungen nachgeben wird, denn dies würde faktisch die Aufgabe sämtlicher Ansprüche auf die alte Mark Süd-Almada bedeuten. Den Frieden aber muss er dennoch wieder herstellen, was schwierige und langwierige Verhandlungen bedeutet. So steht der Emissär des Abends oft auf den Zinnen des Kalifenpalastes und blickt gedankenversunken nach Norden, wo nur das alte Onkelchen Yaquir seine Königin Rohaja von der aufgebrachten Novadi-Streitmacht trennt. Den Frieden zu sichern heißt für Dom Eslam auch, seine Liebe vor einer Tod verheißenden Schlacht zu retten.

ren im Yaquirbruch und der Südpforte sowie von anderen Umtrieben, die Almada bedenklich nahe an den Adlerthron heranrücken lassen. Inwieweit dies alles der Wahrheit entspricht, bleibt abzuwarten. Doch Almada gleicht dieser Tage einem Fass mit Hylailer Feuer, dessen Lunte schon hell auf Funken sprüht.

Das Taktieren der Königin

Mit der Unterstützung des kaiserlich-königlichen Heeres konnte Harmamund zu Omlad nicht rechnen, war es doch das ausdrückliche Bestreben der Königin Rohaja, den Krieg nicht ohne Not über den Yaquir zu tragen — auch, da sie um das Leben des Sonderemissärs bangte, dessen Position von einem solchen Waffengang nur geschwächt werden würde.

Rastlos wirkte die Königin, denn alles, was ihr blieb, war abzuwarten. Am liebsten wäre sie mit allen Streitern des Reiches nach Omlad gezogen, um ihrem Cronvogt Harmamund den dringend benötigten Entsatz zubringen. Doch politisches Kalkül hielt sie davon ab, wenn es ihr auch sichtlich schwer fiel: Noch immer waren etwa 700 Wüstenkrieger des Kalifen bei Amhallah südlich des Yaquir stationiert — und noch immer wusste sie nicht, was der Kalif mit ihnen im Schilde führt. Sie brauchte ein Zeichen der Stärke, das den Feind abschrecken würde, und so rief sie schließlich ihre Berater — und zudem einige tapfere Recken für besondere Aufgaben — zu sich. Zunächst ließ sie verkünden, dass der Grafensitz des Yaquirts auf die Kaiserpfalz Cumrat verlegt werden würde — ein symbolischer Schritt, ist Cumrat mit seiner modernen Militäranlage und seinen Tempeln doch ein Symbol für die Wehrhaftigkeit Almadas gegen die Heiden. Mindestens ebenso wichtig war es ihr, Unterstützung aus dem Lieblichen Feld zu erhalten. Sie sandte Reiter nach Oberfels aus, um ein Treffen mit den dortigen Heerführern zu vereinbaren, sowie an den Hof der Horaskaiserlichen Hoheit nach Vinsalt — ein historisch einzigartiger Schritt, den viele traditionalistische almadanische Würdenträger als fatales Zeichen der Schwäche kritisierten. Weiterhin wurden, so heißt es, Spitzel nach Amhallah eingeschleust, um die Pläne von Kalif und Emir auszukundschaften.

Eine letzte Botschaft aber überreichte Königin Rohaja all jenen Streitern, die sich besonders um das Reich verdient gemacht hatten und die sie nun auf den Weg in das ferne Unau schickte: "Erbietet dem Kalifen Unseren ehrerbietigen Gruß und meldet dem Sonderemissär, dass die Wacht am Yaquir steht, doch dass Omlad fallen wird, so nicht bald ein Friede ausgehandelt wird. Zudem schulden Wir ihm noch eine Antwort, die Wir ihm zu Trallop noch nicht geben konnten, da eine derartige Entscheidung nicht von Uns alleine getroffen werden darf. Doch sagt Dom Eslam, Unsere Antwort lautet nun vom tiefsten Grunde Unseres Herzens ja, denn Wir zweifeln nicht weiter an ihm und haben ihn in Liebe erkannt."

Jay Hagenhoff/ Niklas Reinke

Angriff der Novadis

Der Kampf um die von den Reconquistadores befreite Stadt Omlad ist derweil erneut entbrannt. Nachdem es einige Monde verhältnismäßig ruhig geworden war, kam es nach einem nächtlichen Sturmangriff der Wüstenkrieger erneut zu heftigen Kämpfen. Die Belagerer, durch die Reiter des Kalifen fast doppelt so zahlreich wie die Almadaner, rückten mit gedungenen Tulamidengeschützen und Belagerungsgerät gegen Omlad vor. Wuchtig schlugen sie damit eine Bresche in den ohnehin nur notdürftig geflickten äußeren Mauerring der Stadt, sodass sich die Verteidiger unter dem neu bestellten Cronvogt Harmamund auf die zweite Mauer zurückziehen mussten. Dann erklangen die Trommeln. Aus dem Morgenebel vernahm man ihr dumpfes, monotones Schlagen. Es gesellten sich scheppernde Gangas hinzu, schneller, hitzig, wie ein Kampf im Sturm, wenn Khunchomer auf Khunchomer trifft. Ein wilder, zügelloser Rhythmus, bei dem die Almadanis auf den Zinnen der Mut verließ, sahen sie doch im Morgendunst nur hier und da ein Mahnfeuer oder eine Fackel aufschimmern. Was immer da auch aus dem Nebel treten würde, es drohte Omlad im Sturm zu nehmen. An einen Ausfall war gar nicht zu denken — also doch Rückzug über den Yaquir? Niemals!

Dablas und Gangas steigerten ihren Tanz eine halbe Stunde lang zu einem furiosen Wirbel, bis schließlich nach einem gewaltigen Gongschlag Stille herrschte. Kein Laut war sonst zu hören, als der Schall des Gongs über den Nebelauklang — der Trommelzauber der Derwische war beendet.

Mit diesem finalen Gongschlag hob sich der Nebel, als die Sonne im Osten blutrot aufzog. Die Zeltstadt der Novadis war abgebrochen — sie würden nicht in ihr Lager zurückkehren wollen. Mit Lanzen, Bogen und Khunchomern standen sie vor den niedergeschmetterten Toren Omlads, und wie ein entfesselter Wüsten-



sturm drangen sie auf das Zeichen des Reichsverrätters und amhallassischen Mautabans in die Vorstadt ein.

Es geschah am 20. Ingerimm, dass der Traum jedes zwölgöttergefälligen Reconquistadors blutige Realität geworden war. Mordend, brennend und plündernd fielen die Novadis in die Stadt ein, die bald im Rot von Blut und Feuer stand. Omlads Vorstadt fiel wie eine schlanke Birke unter der Axt des Köhlers. Gleichwohl lieferten die Almadanis den Eindringlingen einen erbitterten Kampf, sodass der Blutzoll auf beiden Seiten erheblich war. Letzten Nachrichten nach zu urteilen, scheinen lediglich die Zitadelle San Telo und der Hafen Omlads noch in almadanischer Hand zu sein — ein wahrhaft unglücklicher Anfang (und vielleicht das baldige Ende?) für den Cronvogt.

Im almadanischen Volk hingegen gärt es nun umso mehr. Oft ist der Vorwurf zu hören, dass ein Placet der Krone ausgereicht hätte, um die Kräfte zu sammeln und die Novadis ein für alle Mal aus der besetzten Reichsmark zu vertreiben. Durch die Entscheidung des Reichskongresses aber sei man im Stich gelassen worden.

Wen wundert es da, dass manch ein Magnat über freundschaftliche Bande zum Horasiat nachdenkt (dem man bislang Spinnefeind war): Von Geheimverhandlungen ist die Rede, gar von Verbindungssoffizieren zwischen den Hee-

Die Gleißende tritt aus dem Schatten

BELUNK. Wie der Bote des Lichtes in seiner Ansprache zum neuen Götterlauf verkündete, ist "der rostige Ring, welcher die Seele des Reiches einschnürte, zersprengt". Diejenigen jedoch, die aus den Kämpfen um Beilunk im vergangenen Phex zurückgekehrt sind, berichten von einem hohen Preis: vom Fall des Hochmeisters des Bannstrahl-Ordens, Ucurian Jago, und einem möglichen Verrat durch den Golgariten-Orden.

Als die letzten Untoten am Arvepass vernichtet waren und die Schlacht für das Reich gewonnen war, da wandte sich Ucurian Jago Richtung Tobrien und sprach: "Wenn es noch Hoffnung geben soll, dann müssen wir den Weg in das Grauen wagen. Ein jeder von uns ist aufgerufen, alles einzusetzen!" Der Bannstrahl zog aus, die Golgariten folgten. Eine Hand voll Rondrianer, einige Söldlinge und vereinzelte Abenteurer schlossen sich an.

»Verglichen mit der harten Konfrontation auf dem Arvepass würde der Weg nach Beilunk eher berechenbare Gefahren mit sich bringen: Tagsüber erwarteten wir Plänkler, nachts die Untoten. Alles in allem würden die vereinten Ordenskrieger diesen Gefahren durchaus kraft ihrer Erfahrung gewachsen sein. Und tatsächlich kostete uns der Vormarsch neben gewissen Verlusten hauptsächlich Zeit, und wir wurden durch makabre Träume zermüht.«

— Silea 'Peracuta', Hauptfrau des Bannstrahl-Ordens, wenige Tagesmärsche vor Beilunk

Bis Drileuen, einem Städtchen in der Nähe Beilunks, blieb das Ausmaß der Gefahr, in die man sich begeben hatte, vage. Die Mehrzahl der begleitenden Rondrianer löste sich nach knappen Abschiedsworten vom Zug und galoppierte davon.

Nach allem, was von Ortskundigen erzählt wurde, sollte Drileuen ein Pfuhl des Frevels sein, wo ein bizarrer Kult begonnen hatte, der Untergang und Verderben wie ein freudiges Ereignis feierte. Tagtäglich opferte man hier Menschen, während die selbst ernannten Hohepriester sich in abartigen Orgien ergingen, die stets das Spiel mit Leben und Tod mit einschlossen.

Hier angelangt, wandte sich der Hochmeister in all seiner Herrlichkeit an die Seinen und rief: "Wir brennen dieses Geschwür aus!" Doch die Jubelrufe erstickten eben so schnell, wie sie aufgebrandet waren — schon kündigt erschockene Meldungen vom hinteren Ende des Heerzuges neues Übel an. Der Horizont hatte sich verfinstert und von beiden Flanken kamen Späher herangeprescht, die berichteten, dass sich der Feind in breiter Linie näher-

te. Allmählich wurde jedem klar, dass der Endlose Heerwurm nicht der Vergangenheit angehörte oder gar ein Schlachtenmythos war, sondern furchtbare Realität. Ucurian Jago presste mit Blick auf Drileuen hervor: "Es gibt Wichtigeres", und die Stadt wurde umgangen.



Seine Exzellenz Ucurian Jago

Der bedeckte Himmel ließ kaum erkennen, dass ein neuer Tag begonnen hatte, als man nach ruheloser Nacht das Radromdelta erreichte. Den Zugang zur großen Brücke an der ehemaligen Reichsstraße zwischen Warunk und Beilunk fand man erwartungsgemäß durch die Schergen des Schwarzen Drachen besetzt. Als man an dieser Stelle angelangt war, verließen die Golgariten die Reihen des Heeres. Zunächst war man ob des Verrats bestürzt, dann klangen die ersten Schmährufe auf, und zuletzt wollte man den Boronis mit blank gezogener Waffe hinterherstürmen. Doch Ucurian Jago ließ die Rabendiener gewähren und befahl den Seinen, ihre Kraft auf die Eroberung der Radrombrücke zu konzentrieren. Sodann entspann sich ein zäher Kampf zwischen dem Bannstrahl-Orden und den Belagerten Beilunks.

Nach einiger Zeit wichen die Schergen des Schwarzen Drachen, in der Mehrzahl Söldner der *Blutigen Äxte*, zusehends angeschlagen zurück. Die Brücke über den Radrom lag offen vor den Ordenskriegern, gerade als der Endlose Heerwurm ihnen jeden anderen Weg abgeschnitten hatte.

Doch als man den fliehenden Söldlingen nachsetzen wollte, schnellte eine Seeschlange aus

den dunklen Fluten des Flusses und riss die Unglücklichen, die über die Brücke vorstürmten, in Stücke. Derweil formierte sich am gegenüberliegenden Ufer eine zweite Streitmacht des Drachen.

Flüsterstimmen begannen die hereinbrechende Nacht zu erfüllen. Vom Radrom kommend breitete sich wabernder Nebel auf dem Schlachtfeld aus, formte sich zu Schädeln und Fratzen. Auf einer Anhöhe am anderen Ufer schlossen sich die Gegner im Fackelschein zu einem Kreis zusammen, in dessen Mitte ein Mann in einem prächtigen roten Gewand stand. Kein Geschoss konnte diese götterlästerliche Szenerie durchbrechen. Sulman al'Venish und andere Nekromanten intonierten schauerliche Worte in einem widernatürlichen Rhythmus — Laute, die einen Tanz am Rande des Irrsinns vollführten. Ihr Raunen schwoll zu einem Brausen an, das jedem ins Ohr kroch und sich zu den Worten formte: "Der Tod wandelt unter euch!"

Erst nur vereinzelt, dann in Scharen setzten sich die Gefallenen in Bewegung. Zu den blutigen, soeben Gestorbenen und den verfaulten Leichnamen des Endlosen Heerwurms traten Gerippe aus uralter Zeit. Geisterhafte Geschöpfe, von keines Menschen Auge zuvor gesehen, schälten sich aus der Dunkelheit — ein unvorstellbares Geschehen, in dem die Alpträume des Drachen mit unserer Welt verschmolzen.

Auf der Brücke hatten derweil die tapferen Schützen das glitschige Untier zum Untertauchen gezwungen. Das Heer formierte sich unter Meister Hagen von Föhrenstieg zum Keil und drang unbeirrt gen Beilunk vor. Inmitten des Schlachtenlärms erklang mit einem Mal der Gesang der Bannstrahler, und die Belagerten in Beilunk stimmten mit ein.

Das Ende des Zuges schirmte der Hochmeister, der Erwählte Ucurian Jago selbst, zusammen mit seinen engsten Getreuen gegen die Schrecken ab. Es hieß, er habe noch gekämpft, als die meisten seiner Untergebenen und Gefährten längst gefallen waren. Eine Aura aus Licht umhüllte ihn, das immer heller wurde,

Borondria achtete nicht auf das Chaos, das um sie herum tobte. Sie hatte ihn schon von weitem erkannt, doch die Gewissheit, dass sie in eine Falle gelockt worden waren, war viel zu spät gekommen. An diesem heutigen Tage würde der Herr Boron den Inneren Kreis des Ordens um viele Mitglieder erweitern ... Das Orakel von Punin hatte sie gewarnt.

Einen Herzschlag lang glaubte sie, dass sich der Verräter an diese Zeit erinnerte, dass sich Wehmut und Enttäuschung in seinen Augen widerspiegelte ... Doch der kräftig geführte Schlag, der auf ihren Hals zielte, riss sie aus ihren Gedanken. Nein, er war zu weit gegangen. Und so traf der heilige Enduriumrabenschnabel Tärnur'shin von Borondria, der jetzigen Großmeisterin des Golgariten-Ordens, auf die undurchdringbare Basiliskenschuppenrüstung des Lucardus von Kémet, des ehemaligen Großmeisters und jetzigen Heerführers der Legionen von Yak-Hai ...

und mit einem Stoßgebet zwang er die Toten zurückzuweichen, um für seine folgenden Schläge Atem zu schöpfen. Doch dann kam der Schwarze Drache. Das Sausen seiner durchlöchernten Schwingen wurde Teil der Kakaphonie, die seine Nekromanten intonierten.

Gemächlich glitt der grauenhafte 'Verweser Warunks' tiefer. Die Dunkelheit verdichtete sich um ihn, als ob die letzten Reste des Lichtes von seinem gewaltigen Leib aufgesaugt würden. Der Schwarze Drache erschütterte den Boden, als er vor Ucurian Jago auf dem Boden aufkam. Er wischte die Reste der Leibwache des Hochmeisters beiseite. Einzig der Erwählte selbst entging den furchtbaren Krallen und kam an das Untier heran. Es gelang ihm, seine Klinge durch die Bauchpanzerung des Monstrums zu treiben — doch dahinter war nichts als Leere. Rhazzazor schnappte zu und verschlang den Hochmeister des Bannstrahl-Ordens in einem einzigen Bissen.

Es gab kein Innehalten, kein Gedenken. Der Drache erhob seinen gehörnten, kahlen Schädel, richtete sich alles überragend auf seinen Hinterläufen auf und fiel dann über den Tross her, der sich mühevoll in einer langen Kolonne über die Randrombrücke bewegte. Fackeln und Standarten fielen in den Dreck, man floh Hals über Kopf den Damm hinauf, auf Beilunk zu. Dort

öffneten sich die Tore und die Fürst-Illuminata Gwidühenna, umgeben von einer Kohorte der Sonnenlegion, führte einen Ausfall, dem Feind entgegen. Sie zwang die Belagerer und Schreckensgestalten auseinander, doch viele der Unsrigen wurden dennoch abgedrängt und niedergemacht.

Zu dieser Zeit glitt die Schivone *Kaiser Reto*, die als Blockadebrecher zur Versorgung Beilunks unterwegs gewesen war, bevor sie in Feindeshand fiel, auf die Hafenanlagen von Beilunk zu. Im Hafen lag der schwer beschädigte Konvoi, der als letztes Aufgebot der Perlenmeerflotte Beilunk bei Einbruch des Winters erreicht hatte. Der mit Xeraaniern besetzten Schivone folgte eine große Dämonenarche — offenbar das gleiche Konstrukt, das bereits die horasischen Schiffe *Horasstolz* und *Sancía Elida* versenkt hatte, deren Überreste als Trophäe aus ihren Aufbauten ragten.

Rhazzazor trieb die Gotteskrieger unerbittlich vor sich her. Er überflog die Randrombrücke, fuhr dann erneut wieder auf die Erde nieder und trat dabei auch die eigenen Schergen zu Boden, wenn sie ihm im Wege waren. Nun, da er näher kam, schloss sich das Tor der Stadt langsam - zu langsam, da die Torwache nicht gegen den Druck der einströmenden Flüchtlinge ankam.

Ein Gefühl gottloser Faszination durchlief die

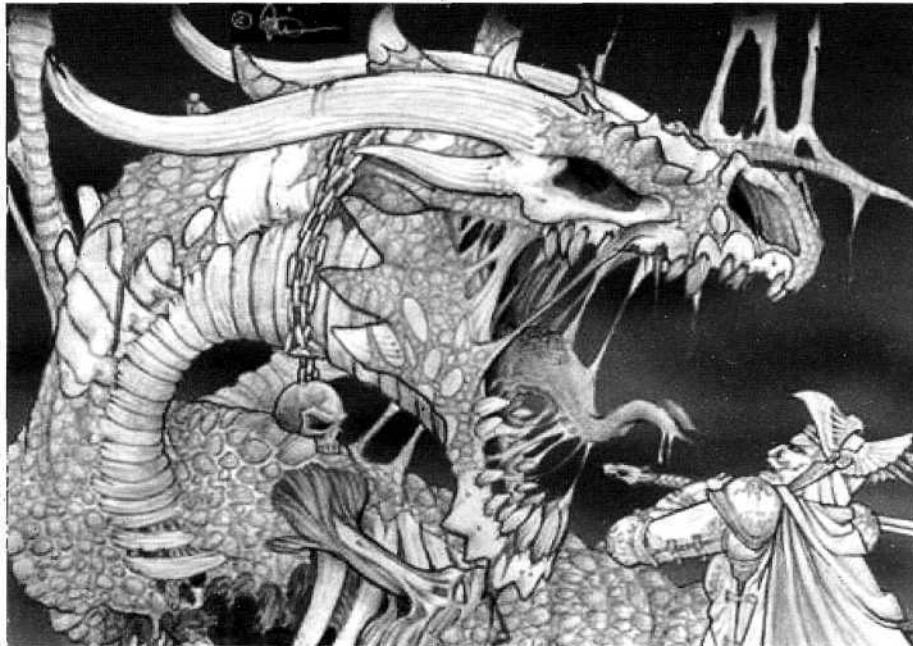
Nahestehenden und brachte sie fast um den Verstand. Es war die schauerhafte Begierde des Drachen, einen Riss in der göttlichen Vorsehung zu finden. Er riss mit seinem gewaltigen Körper die Stadtmauer ein und drängte die bis auf einen schmalen Spalt geschlossenen Torflügel mit den Vorderklauen auseinander. Überderische Kräfte trafen in diesem Augenblick aufeinander, als die Ausgeburt der Bosheit die heilige Stadt in die Knie zwingen wollte, und keiner der Anwesenden glaubte der Anspannung auch nur einen Lidschlag länger gewachsen zu sein.

Da durchbrach das Brüllen eines Greifen die

vielstimmiger, tosender Schrei hallte durch Beilunk, als ob alle Opfer Rhazzazors durch Raum und Zeit ihr Leid und ihre Wut hinauskreischen würden. Reihenweise brachen die auferstandenen Leichname zusammen, die Schreckensgestalten verblassten. Die existenzielle Bedrohung verflüchtigte sich wie ein substanzloser Spuk. Rhazzazor kroch aus der Stadt heraus, erhob sich mühsam in die Luft und flog schwankend gen Warunk. Ein Geschosshagel prasselte auf seine Schuppen nieder, aber vergebens - der Schwarze Drache entkam. Nun galt es sich den verbliebenen Untoten zu stellen, die von Sulman al'Venish aus-

geschickt worden wurden. Als das untote Monstrum sich in die Lüfte erhob, brach die Fürst-Illuminata bewusstlos zusammen. Sie blutete längst aus zahlreichen Wunden.

Lange Zeit verharrten die Geschützbesatzungen im Beilunker Hafengebiet. Die Hafengebese lag wie verlassen da. Erst als der Ruf erscholl: "Zeigt ihnen den Teil der Wahrheit, der ihnen zusteht!", da öffneten sich



atemlose Stille. Der weiße Greif Herofan war vom Arvepass herunter dem Heer gefolgt und schlug nun seine Pranken in das Rückgrat des Drachen. Dessen stimmenloser Schrei fuhr allen lebenden Wesen durch Mark und Bein. Das untote Monstrum schüttelte das Göttertier ab, wirbelte mit ungeahnter Wucht herum und schlug die aschfahlen Krallen, die unheilbare Wunden reißten, tief in den Löwenleib des Götterboten. Des Greifen Blut bespritzte den geborstenen Torbogen Beilunks, und der stolze Herofan sank nieder. Doch bevor Rhazzazor zu fassen konnte, trieb ihm die Sonnenobristin, Gryphona von Arkenquell, eine Lanze ins Knie. Das Monstrum strauchelte, woraufhin die Spitze der Lanze abbrach. Der gewaltige Knochenleib stürzte mit großem Getöse nach Beilunk hinein, die tapfere Sonnenlegionärin und die vordringenden Horden der Drachenschergen unter sich begrabend. Die zierliche Gwidühenna trat an das gestürzte Ungetüm heran, als kenne sie keine Furcht. Sie befahl ihm mit gellender Stimme: "Weiche, Bestie!"

Da schienen sich die letzten Fünkchen Licht zu sammeln und die Wärme vergangener Tage zusammenzufließen. Diese Funken und die Wärme, die zu Hitze wurde, sammelte sich um den Leib des Drachen. Seine pechschwarzen Schuppen knisterten, von seinem verrotten Fleisch stiegen violette Schwaden auf, die wie Ruß an den Steinen haften blieben. Ein

zur Überraschung der Angreifer die einsatzbereiten Stückpforten der halb im Hafenschlick versunkenen, halb über Wasser liegenden *Stern von Beilunk*² - und gaben einen Hagel von Rotzenkugeln ab. Geschosssalven wurden zwischen den eindringenden Schiffen und den Hafengebese ausgetauscht. Holzsplitter regneten durch die Luft und Schmerzenschreie gellten durch die Nacht. Die Dämonenarche hielt ungerührt auf die Hafenanlagen zu, magische Flammenzungen schossen grell in den Nachthimmel und richteten unter den Verteidigern schweren Schaden an. Die Piraten und Fischwesen an Bord tanzten, beschmierten sich mit Blut und stießen zischende, gurgelnde Laute aus. Augenscheinlich wollte das Ungetüm anlanden. Doch da begann das dämonische Geschöpf plötzlich krampfhaft zu zucken und verlangsamte seine Fahrt. Mit zunehmender Nähe zu der heiligen Stadt versiegte der Fluss der Kraft zu den Beschwörern an Bord, und ihr widernatürliches Gefühl begann sich zunehmend ihrer Kontrolle zu entziehen. Während sich die Dämonenarche in Schmerz wand, ihre Besatzung wie Parasiten abschüttelte und die Schreie der gequälten Seelen die Niederlage Rhazzazors verkündete, suchte die *Kaiser Reto* ihr Heil in der

² Schivone, als neues Flaggschiff der Perlenmeerflotte konstruiert. Sie sank im Rahja 1019 BF (26 Hal) beim Stapellauf und versperrt noch immer einen Teil der Hafeneinfahrt Beilunks.

¹ Einheit der Sonnenlegion von 64 Legionären

Flucht. Doch derweil schwärmte unter der Führung der Seesoldaten die Stadtmiliz und nach einigem Zögern auch das vom Hunger

Die Müdigkeit nistete sich in Borondrias Körper, in ihrem Geist und ihrer Seele ein. Von den fünf Schwingen³, die vom Arvepass Richtung Beilunk aufgebrochen waren, blieb nur noch eine übrig. Es war Borondria gelungen, Lucardus so schwer zu verletzen, dass sich dieser zurückziehen musste – zusammen mit seinen unheiligen Kreaturen. Doch sie konnte es drehen und wenden wie sie es wollte – alles in allem hatte sie verloren ...

³Einheit des Golgariten-Ordens mit einer Stärke von etwa elf Golgariten

gezeichnete Volk Beilunks aus, um die Arche mit Wurfhaken heranzuziehen und zu zerstören, die Charyptiden aus dem Wasser zu fischen und in Stücke zu hacken. Nur ein Haufen angeschwemmter Wrackteile und stinkender Seetang blieben schließlich übrig.

Als der neue Tag anbrach, sich die dicke Wolkendecke allmählich lichtete und die Strahlen der Sonne die Kuppel des Praios-Tempels zum Leuchten brachten, da war der Belagerungsring um Beilunk zersprengt. Man sang dem Götterfürsten zum Wohlgefallen und betete für die Genesung der Fürst-Illuminata und des Greifen. Frostig war allein der Empfang der verbliebenen Golgariten. Die aufgebrachte Menge hätte sie wahrscheinlich gesteigt, wenn

nicht die Fürst-Illuminata selbst, bleich wie eine lebende Tote, von ihrem Lager aufgestanden und eingeschritten wäre. Danach sank die Heilige Gwidühenna wieder besinnungslos nieder. Die Diener Borons aber konnten ungehindert an Bord gehen, als mehrere Praiosläufe nach den Ereignissen die *Seedler von Beilunk* einlief.

—Zusammengetragen für den Boten des Lichtes durch Prajan Bedofeld, Hüter der Schriften im Tempel zu Beilunk

Philippe Mindach

mit Beiträgen von Elias Moussa

Mit Dank an Björn Berghausen, Armin Bundt, Thorsten Dannewitz, Daniel Jödemann und Frank Parting

Altes Rondra-Heiligtum bei Beilunk versiegelt

BEILUNK/DRILEUEN. Wie im AB 103 berichtet, hatten sich nach der Schlacht am Arvepass etliche Streiter der Rondra-Kirche und des Ordens der Hohen Wacht dem Bannstrahl Praios' zum Vorstoß auf Beilunk angeschlossen. Doch offenbar war nicht dies ihr wirkliches Ziel, sondern ein altes Sanktuarium der Rondra bei Drileuen.

Unter Rittfrau Alinja Leuenklinge von Norburg, der Legatin des Schwertes der Schwerter für Darpatien, trennten sich die Rondrianer kurz vor Beilunk vom Zug der Bannstrahler: Traumvisionen einer Novizin hatten ihnen den Weg zu dem kleinen Ort Drileuen an der Beilunker Küste gewiesen, während die anderen Ordensstreiter weiter in Richtung Beilunk zogen.

Sie hatten sich noch nicht lange von den Streitern Praios' getrennt, als ihnen der Wind Fäulnisgestank entgegenrug, das Scharren tausender Füße, das Klirren von Rüstung an Rüstung, das Knacken knorpeloser Gelenke und doch all dies ohne einen einzigen menschlichen Laut—der Endlose Heerwurm des Schwarzen Rhazzazor braucht keinen lauten Befehl. Das Schnauben lebendiger Rösser zu hören, war fast schon eine Erlösung, doch trugen diese auch lebendige Reiter heran, in schwarzer Rüstung mit schädelgestaltigen Helmen und offenbar meisterlich geübt im Reiterkampf Ihr Angriff machte jeden Versuch der Rondrianer, umzukehren und dem bedrängten Bannstrahl zu Hilfe zu eilen, zunichte und kostete etliche von ihnen das Leben.

Erst kurz vor Drileuen, als die Geweihten ihre Rösser in einen Steineichenwald lenkten, ließen die Schädelreiter von ihnen ab. Erschöpft sammeln sich die Streiter der Leuin, rückten im Zwielicht des sinkenden Tages wachsam vor—denn einerseits konnte das gesuchte Sanktuarium nicht mehr fern sein, andererseits mochte hinter jedem Baum der Feind lauern.

Als sie endlich den sonderbar lang gestreckten Hügel entdeckten, den die Novizin so oft in ihren Traumbildern gesehen hatte, wankte eine Horde zerlumpter, offenbar aber lebendiger Menschen heran, die um Hilfe und Vergebung flehten.

Doch die Geweihten zögerten, denn in den Dämonenlanden ist kaum etwas so, wie es scheint. Aber hört man nicht auch immer wieder von Menschen, die sich dieser verfluchten Herrschaft entziehen, ihr zu entfliehen suchen? Und ist es

nicht Pflicht der Diener der Zwölfe, eben jenen zu helfen?

Zwei junge Streiter vom Orden der Hohen Wacht schließlich gaben den Bitten zweier laut jammernder Mütter nach, ihren sterbenden Säuglingen den Segen der Herrin zu spenden. Doch kaum hatten ihre Hände die so unschuldig wirkenden Kinder berührt, durchfuhren Krämpfe ihren Leib und sie wanden sich schreiend am Boden.

In diesem Augenblick verwandelte sich die traurige, Hilfe suchende Dörferschar in eine Horde Irsinniger, die sich kreischend und heulend auf ihre Wohltäter stürzte. Steine flogen, Kinder hängten sich den scheuenden Pferden in die Zügel, dürrer Finger krallten sich in Wappenröcke und Pferdehaar, geifernde, grinsende Mäuler verbissen sich in Rüstung und bloßer Haut. Die beiden am Boden liegenden Knappen der Leuin fanden einen elenden Tod unter Tritten, Forkenstichen und den Hieben der rostigen Säbel.

Etliche ihrer Brüder und Schwestern, die gezauert hatten, die Waffe Rondras gegen die jammervollen Gestalten zu erheben, ereilte ein gleiches Schicksal. Anderen Unglücklichen krallten sich die Sterbenden ans Bein und brachten sie so zu Fall, drei von ihnen stürzten mit ihren Rössern zu Boden, als Forken und Sensen den Tieren die Leiber aufrißen. Nur noch einer kleinen Schar von Rondra-Geweihten gelang es schließlich, sich am Fuß des lang gestreckten Hügels zur Nacht zu verschansen, im halb zerfallenen Eingang eines Gewölbes, das tief in den Berg hineinzuführen schien.

Doch die Dunkelheit brachte die Schrecken der Lande Rhazzazors zurück. Die Überlebenden berichten von einer schwächtigen Frau im Gewand einer Nekromantin, die sie im Schein ihrer Feuer erspähten, von Singsang und kaltem Moderdunst. Dann mussten sie sich zum zweiten Mal der Drileuener erwehren, deren Reihen nun durch blutüberströmte Gestalten in ehemals weißen Wappenröcken mit dem Zeichen der Leuin verstärkt waren.

Erst der Tod der Nekromantin und das ersehnte Tageslicht brachten den Verteidigern Ruhe. Kein einziger von ihnen war unverletzt geblieben, doch Rondra gab ihnen die Kraft, die Toten zu bergen und endlich das Gewölbe zu erkunden. Teils natürliche Höhle, teils künstliches Mauerwerk, zog es sich gut zehn Schritt in den Hügel

hinein, mit Grabkammern, an deren Wänden Friese und Bilder von alten Schlachten, tapferem Zweikampf und der Ehre der Leuin kündeten. Den Altarstein, ebenfalls reich verziert und in seiner Form an eine breite Speerspitze erinnernd, befahl die Legatin zu bergen, das Heiligtum selbst konnte sie nur dem Schutz Rondras überlassen. Gleich vor dem Eingang des alten Tempels errichteten die Geweihten den Scheiterhaufen für ihre gefallenen Brüder und Schwestern, und es mögen ihre Gebete und ihr Choral zu Ehren der Leuin gewesen sein, die die verfluchten Kreaturen des untoten Drachen fern hielt von der alten Wehestätte, bis die Asche der neuen Toten in ihren Gewölben ruhte. Sei es durch die Hitze der Leichenbrände, sei es durch ein Wunder der Göttin selbst: Kaum hatte die Legatin als Letzte den Tempel verlassen und ein letztes Gebet an die Herrin gesprochen, zogen sich Risse durchs Gewölbe, klafften Spalten auf wie mit dem Schwert geschlagen, bis mit dumpfem Donnern der Eingang des alten Heiligtums zusammenbrach.

Quälend langsam erreichte die zusammengeschmolzene Schar, die zwei kräftige Pferde vor den Altarstein gespannt hatte und darum selbst nur im Schrittempo vorankam, die Küste.

Doch kaum hatte man aber dem im Golf von Perricum kreuzenden Schiff der darpatischen Flotte das vereinbarte Zeichen gegeben, griffen erneut Schwarzgerüstete an, bis endlich die anlandenden Darpatier in den Kampf eingreifen konnten und die Feinde gemeinsam mit den Rondrianern zurückdrängten. Drei Tage später lief die Schivone *Ugdalfs Rache* im Hafen von Perricum ein, sechs schwer verwundete Rondra-Geweihte an Bord, von den zwei aus dem Orden der Hohen Wacht stammten.

Alinja Leuenklinge sprach umgehend beim Schwert der Schwerter vor. Nach der Art und Machart seiner Ornamente zu urteilen, mochte der gerettete Altarstein aus der Zeit des Heiligen Geron stammten—somit war er mehr als 2.000 Jahre alt! Des Weiteren fanden sich, in einer Höhlung des Steins wohl verwahrt, etliche Papyri und Pergamente, zum Teil bereits fast zu Staub verwittert, zum Teil jedoch noch gut lesbar. Über ihren Inhalt konnte allerdings bislang noch nichts in Erfahrung gebracht werden.

Katja Reinwald, Friederike Stein

Der Heilige Drachenorden öffnet seine Bleikammern

THEGÜN/KUSLIK. Der neu ernannte Abtpraeses des Sacer Ordo Draconis (*wir berichteten im vorletzten Boten*) hat am Tage des Aufbruchs, dem fünften Ingerimm 1026 BF, zwei Enzyklicken an alle Ordenshäuser der Draconiter verschicken lassen, die das Gesicht des Ordens deutlich verändern. Offenbar haben die Beratungen, die Abtpraeses ter Istador mit diversen hochrangigen Geweihten anderer Kirchen und auch Autoritäten der Weißen und Grauen Magiergilden führte, reichlich Früchte getragen. In der ersten Enzyklika, deren Titel übersetzt »Es wurde geöffnet und es wird wiedergegeben werden« lautet, weist er alle Horte der Draconiter an, ein genaues Register der verwahrten Artefakte zu erstellen, damit man im Falle von Rückgaben rasch und exakt Buch führen könne.

Das neue Oberhaupt der Draconiter ist ausdrücklich gewillt, etliche der Artefakte an andere Kirchen und sogar die Magiergilden zurückzugeben, wenn ein begründeter Anspruch besteht, wie im Falle des Herzogtums Tobrien.

Die zweite Enzyklika, deren Titel »Enthüllung des Wissens der Göttin« lautet, weist die Horte an, ihr Wissen verstärkt mit allen Institutionen und Personen guten Leumunds zu teilen, um so dem Wesen der Göttin näher zu sein. Es hat den Anschein, als ob gerade diese zweite Enzyklika ordensintern heftigen Protest ausgelöst hätte.

Die Erzäbtissin der Mittellande, *Canyraith von der Lohe*, öffnete sogleich die Bleikammern der Madaburg zu Gareth für hohe Würdenträger der Reichsakademie *Schwert und Stab zu Gareth*, woraufhin die Magier Anspruch auf nicht weniger als sechzehn Artefakte erhoben, die Ihre Hochwürden ihnen widerspruchslos überließ. Auch Magister Falke, der Ordenshausleiter des ODL zu Gareth, erhob Anspruch auf einige Artefakte, die ihm nach kurzem Disput mit Spektabilität Foslarin übergeben wurden. Erzäbtissin Canyraith wird mit folgenden Worten zitiert: "Gerade in diesen tragischen

Zeiten mit ihren dringlichen Problemen sollten wir uns die Milde der Erzheiligen Canybeth zu Eigen machen, und die Menschenfreundlichkeit der Göttin, die uns die Schrift gab und Freude daran hat. Und wo wir doch so sehr mit den Gaben der Göttin gesegnet sind, sollten wir da nicht auch teilen und freigiebig sein?"

Aus Festum wird berichtet, dass der Erzabt der Nordlande, *Wulffhelm Tannhauser*, die Enzyklicken mit den Worten zerriss: "Toren waren von jeher schon alle Menschen, die falsch verstandene Folgsamkeit als Weisheit betrachteten."

Offenbar hat er seine Ordensleute angewiesen, vor dem Hort aufzuziehen, und eine Bibliotheksschließung ausgesprochen,

kommenden Wochen intensiviert werden. Erzäbtissin Kerime wird mit den Worten "Uti, non abuti¹ lehrte die Göttin, doch gefährliches Wissen in schwachen Händen ist eine Waffe, die wir zu bekämpfen angetreten sind" zitiert und hat offenbar die Bibliothek zunächst verschlossen. Aber die Präsenze, die Spektabilität Okharim mitbrachte, und die betont freundliche, tulamidische Atmosphäre, mit der beide die heikle Angelegenheit angehen, lassen einen guten Ausgang der Verhandlungen erwarten.

In Punin hat der Erzwissensbewahrer von Gareth einige Artefakte ausgewählt, die nunmehr in die Obhut des Pentagontempels der Hesinde in der Kaiserstadt überführt werden, und der Präzeptor des Hortes zeigte sich ob dieser Fügung erleichtert.

"So bleibt alles in den Händen der Göttin", sollen seine Worte gelaute haben.

Heftige Auseinandersetzungen gab es indes zwischen Spektabilität Weckenfels vom Informationsinstitut zu Rommilyls und der Erzäbtissin *Syldake Lohnfels*, die sich gerüchteweise um ein Rotes Auge drehten². In letzter Konsequenz ließ die Erzäbtissin ihre Halle abriegeln und war offenbar zu keiner Form der Kooperation

bereit, wurde aber nur wenig später zu einer Befragung in das Haus des Obersten Richters der Hügelzwerge und des Landvogtes von Angbar, Nirwulf Sohn des Negromon, gerufen. Bisher drang jedoch keinerlei Kunde über den Verlauf dieser Unterredung nach außen.

Nur die Zeit wird zeigen, wie sich diese Enzyklicken in Gänze auswirken. Wir jedoch hoffen, dass die Weisheit der Göttin Hesinde all ihre Kinder einigt und so wieder Ruhe und Zusammenarbeit in den gelehrten Kreisen einkehrt.

Daniel S. Richter



aber bisher hat noch kein Gesandter der Halle des Quecksilbers den Erzhort Festum aufgesucht. Offenbar will man zunächst abwarten; Magistra Dagoneff jedenfalls ließ verlautbaren, dass sie auf einen Besuch bei dem unheimlichen Erzabt gerne verzichten würde, solange er solch schwarze Gewitterwolken über seinem Haupt trage, und auch die Vize-Spektabilität scheint keinen gesteigerten Wert darauf zu legen, Tannhauser gegenüberzutreten.

Unmittelbar nach Bekanntwerden des Inhalts der Enzyklicken machte sich jedoch der Leiter der *Drachenei-Akademie*, Khadil Okharim, auf und stattete der Erzäbtissin der Südlande, *Kerime al'Kadim*, einen Besuch ab. Beide Seiten äußerten sich positiv über den Verlauf der Gespräche, die wohl in den

¹ Bosp.: Gebrauchen, nicht missbrauchen

² siehe Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen, S. 57

Gesucht! Tot oder lebendig!

200 Dukaten Belohnung!

Rahja-Kirche von Grangor setzt hohe Belohnung auf die Ergreifung eines Frevlers an der Göttin aus

GRANGOR. Ihro Hochwürden, Isora ter Bresefinck, ließ ihrem Zorn erneut freien Lauf, nachdem sie die Fassung gerade erst mühsam wiedererlangt hatte. Ihrem ersten lang gezogenen Aufschrei des Entsetzens, den man häuserweit vernehmen konnte, folgte nun die gerechte Wut einer Geweihten der Leidenschaftlichen.

Überall auf dem frisch gehobelten Boden der vom Täter angemieteten Behausung waren Farbleckse zu finden: Die Handwerker, die das noch vor Tagen vom Alter gezeichnete Gebäude wieder in ein ansehnliches Bürgerhaus verwandeln sollten, standen verunsichert zwischen Leitern, Gerüsten und allerlei Werkzeug umher, das vom ingerimm- und tsagefälligem Treiben der ortsansässigen Meister kündete. Aber das Szenario auf den vielen Kissen und kostbaren Laken kündete von einem ganz anderen Tun: Eng umschlungen lagen dort die

Leichname zweier Liebender und legten Zeugnis ab von einer furchtbaren Nacht.

Die beiden — sie eine gewerbsmäßige Liebedienerin, er ein Jüngling aus altvorderem Hause — waren mitten im Akt des Rahjadiesstes grausamst ermordet worden und boten ein Bild, das gleichsam aus einer oronischen Illustration hätte stammen können. Die grauigste Einzelheit brachte jedoch erst die Untersuchung einer herbeizitierten Medica zutage: In den Körpern der Geschunden war nicht mehr der geringste Tropfen Blut aufzufinden.

Nach der unfassbaren Tat muss der unbekannt Mörder wohl sofort die Flucht ergriffen haben, denn schon am nächsten Morgen wurde er in Grangor und dem Umland der Stadt gesucht.

Fassunglos und von stets wiederkehrendem

Zorn ergriffen, hatte Isora immer wieder auf die Toten geblickt, die wenige Stunden zuvor von den Tünchern gefunden worden waren. Vom namenlosen Grauen ebenso angewidert wie neugierig fasziniert, war das Volk herbeigelaufen, um den Wachen, Gardisten, Beamten und Geweihten schonungslos alle Neuigkeiten zu entlocken.

Noch an Ort und Stelle verkündete die Hochgeweihte, dass zur Ergreifung des Mörders eine Belohnung ausgesetzt werde. Nur wenig später vernahm man in ganz Grangor den Beschluss der Stadtvorderen, der den Täter ob der Widerwärtigkeit des Verbrechens für vogelfrei und bar jeder göttergefälligen Gnade erklärte.

Noch immer kursieren zahlreiche Gerüchte in der Stadt und der zweifache Mord beherrscht die Gespräche ihrer Bürger. Als aber eine Skizzenreihe mit Abbildungen der Getöteten in den Grangorer Stadtblättern auftauchte, und der "unsägliche Schmierfink, der solch unheiliges Tun auch noch zu Papier brachte" (so Hochwürden Isora) nicht gefunden werden konnte, schlossen sich die breiten Tore des Hauses der Rahja für ganze zwölf ebenso trauernde wie zornige Stunden — was seit 1019 BF nicht mehr geschehen war.

Stefan Trautmann

Die Erben schleichen schon:

Steldicheim am Salzarelenthron

NOSTRIA. Der Adel Nostrias versammelt sich am Bette seines dahinsiechenden Monarchen; Völlerei, Missgunst und Intrige bestimmen das Tagesgeschehen.

Während der Souverän Nostrias, der selbsternannte König Kasimir IV., seine Bettstatt bereits seit einigen Wochen nicht mehr verlassen hat (*der Bote berichtete*), eilt der Adel seines Reiches in unermüdlichem Eifer an seine Seite. Die Prinzessinnen und Prinzen aus königlichem Geblüt zufürderst, aber auch die Edelgrafen von Ingvalsröhdn und Kendrar sowie eine große Zahl an Bombasten, Wojwoden und Offizialen kamen, um dem greisen Beherrscher der Lande zwischen Ingval und Tommel die Aufwartung zu machen. Doch scheint nicht die perainefürchtige Sorge um das Wohlergehen des Kranken die Schritte dieser Edlen beflügelt zu haben, sondern vielmehr ein gesundes Eigeninteresse. Denn jeder der Vorgenannten — das sei dem Leser erklärt — ist auf die ein oder andere Weise mit dem Königshaus verwandt, versippt oder verschwägert und bekleidet darum einen (wenn noch so unbedeutenden) Rang in der komplizierten nostrischen Thronfolge. Angesichts des als absehbar geltenden Endes der Ära Kasimir — die immerhin schon 64 Regierungsjahre währt — hat nunmehr ein höchst unfeierliches und wenig edelmütiges Gerangel um die Macht im Salzarelenstaat begonnen.

Wenig zu beneiden sind die beiden Königlichen Leibärzte: ein Diener der Grundgütigen Peraine und eine Schwester vom Orden der Anconiter (denn einem einzelnen Mediciner traut Kasimir IV. bereits seit zwei Dutzend von

Jahren nicht mehr und pflegt stets nach dem Urteil des einen die andere zu konsultieren). Mehrmals am Tag müssen sie Horden allzu neugieriger Fragesteller fortschicken oder nach der Garde rufen, wenn sich eine 'inniglich besorgte Tochter' oder ein 'treuergebenster, aber von den Hofbeamten missverständener Neffe' in das königliche Gemach geschlichen hat, um die blau geäderte Hand des Regenten zu küssen und mit gespielter Anteilnahme den Hustenanfällen zu lauschen.

Unterdessen haben sich die in den vergangenen Jahren fast leerstehenden Hallen und Gänge des weitläufigen Königsschlosses gefüllt und hallen vom Lärmen der Hoch- und Niederadligen, Höflinge, Königsgardisten, Leibwachen, Diener, Rossknechte und Unterhalter wieder. Das Werben der potenziellen Thronfolger um Parteigänger und das schmeichelnde Ersuchen der Chancenlosen und niederen Chargen um mächtige Gönner nehmen ebenso prachttvolle wie groteske Züge an und übertreffen in ihrer Verschwendungssucht sogar die große Königsturnei im Rondramond. So hat der Kleinadlige, der den weiten Weg von der Ingvalgrenze hierher geeilt ist, beispielsweise die Wahl zwischen den 'Siegesbannketten' des stolzen Prinzen Andarion Kasmyrin, bei denen zahllose Pokale aus Silaser Glas zerschmettert werden, um den 'andergarstischen Borstenkönig' das Fürchten zu lehren, oder den heiteren 'tulamidischen Gesellschaftern' des weit gereisten (und nichtsdestotrotz eitlen und verwöhnten) Prinzen Kasparbald. Weniger amüsant war das volltrunkene Treffen zweier Anhängerinnen der nämlichen Prinzen,

bei dem nach kurzem Streit beide Kontrahentinnen aufeinanderlagen und an ihren Säbelwunden elendiglich verbluteten, ehe einer der ebenso vom Salzatan benebelten Umstehenden auf den Gedanken verfiel, einen Heiler hinzuzuziehen.

Bereits in kurzer Zeit eine gewisse Berühmtheit erlangt hat gleichfalls der 'Patriotische Festschmaus' der keineswegs lieblich zu nennenden Prinzessin Yasmına Araloth, bei dem sich die wohlbeleibte Prätendentin mehrere Tage lang nicht von der Tafel erhoben haben soll.

Nur abseits der wachsbedeckten Lüster und polierten Spiegel, oben unter dem Dachfirst im Schein der Kienspäne, in den engen Kammern der Bediensteten, fragt sich manch einer, bevor er todmüde ins Bette fällt, was von dem Staatsäckel noch zu ererben sein soll, wenn diese Zecherei und Hofscharade andauert.

Und wer von den Edelmännern und -damen noch zu viel zum Prassen hat, der wettet im Blauen Gelas — ein Stockwerk unter dem Krankengemach — auf das Datum des königlichen Verscheidens oder die Krönung dieses oder jenes Kandidaten. Unten in der Stadt schaut man dagegen — von den gut im Geschäft stehenden Hoflieferanten einmal abgesehen — kopfschüttelnd auf das Treiben der Hohen Herrschaften und hält sich treu an das alte Sprichwort der Salzarelenfischer: "Man soll das Kochfeuer nicht schüren, bevor der Plattfisch gefangen ist."

FB

Jurga Trondesdottir zur neuen Obersten Hetfrau gewählt

THORWAL. Zwei Wochen waren vergangen, seit die traurige Nachricht vom Tod des Obersten Hetmanns die Bevölkerung Thorwals erreicht hatte. Kalt war es, obwohl der Frühling bereits begonnen hatte, und es hieß, dass viele Passagen und Flüsse vor Treibeis kaum schiffbar seien. Und so zeigten sich die Reihen der Hetfrauen und -männer, die nach Thorwal in den Swafnir-Tempel gekommen waren, um am Frühlingshjalding teilzunehmen, weit lichter als üblich. Allzu viele der Hetleute dachten gar nicht daran, nach einem harten Winter die beschwerliche Fahrt in die Hauptstadt anzutreten, wo doch zu Hause mannigfache Probleme warteten. Außerdem würde es beim Frühlingshjalding "eh nur das altbekannte Palaver geben", wie ein nordischer Hetmann verlauten ließ: "Ernsthaftes wird man doch eh im Herbst besprechen."

Doch sollte sich der Hetmann diesmal gehörig getäuscht haben. Zwar wurde tatsächlich wie immer über die Nahrungsknappheit im Norden geredet, über die Unsinnigkeit, dass der Kornmeister in Overthorn saß, obwohl der Ort im Winter fast verwaist war, und über den jüngsten Nachwuchs in den Hallen der bedeutenden Hetleute, Jarle und Hersire¹. Doch in diesem Jahr gab es unerwarteter Weise auch eine Angelegenheit von weit wichtigerem Belang zu entscheiden, als manch einer sich träumen gelassen lassen: Nachdem Tronde Torbenson an Swafnirs Seite gerufen worden war, brauchte das Land eine neue Führung.

Wie alle vermutet hatten, stellte sich seine Tochter Jurga Trondesdottir zur Wahl. Ruhig durchschritt sie die Reihen der versammelten Hetleute und setzte ihren Fuß auf das Podest neben dem hölzernen Stuhl des Obersten Hetmanns, um ihren Anspruch zu unterstreichen. Klar und laut ertönte ihre Stimme: "Ich, Jurga Trondesdottir von der Gischtreiter-Ottajasko, stelle mich zur Wahl."

Die Oberste Priesterin des Swafnir, Bridgera Karvsoilmfara, hob die rechte Hand: "So wurde es vernommen. Ist noch jemand hier, der es begehrt, die Nachfolge Tronde Torbensons anzutreten?"

Zunächst herrschte Stille, und die Blicke der Versammelten wanderten umher. Jurgas Miene war gleichgültig, doch verrieten

die zusammengepressten Lippen ihre Anspannung.

Gerade von Seiten der Hetleute und Sippenältesten des Nordens erwarteten viele eine Gegenkandidatur, gilt dieser traditionsverhaftete Menschenschlag doch seit der Staatsgründung als Trondes erbitterter politischer Gegner. Doch niemand erhob sich, lediglich finstere Blicke wurden Jurga aus der Ecke der Nordthorwaler zugeworfen. Noch einmal stellte Bridgera die Frage nach



einer zweiten Kandidatur, die wie ihre erste unbeantwortet blieb.

"So ist es vor Swafnirs Auge bezeugt, dass Jurga Trondesdottir von der Gischtreiter-Otta die einzige Bewerberin für das Amt der Obersten Hetfrau ist. Triff deine Entscheidung, Thorwal!", sprach die alte Swafnir-Priesterin.

Da erhob sich Brafyr Anwedmyr von der Klippenzwinger-Ottajasko aus Ardhan: "Ehrenwerte Bridgera, ich bitte um das Wort."

Der altgediente Recke straffte sich.

"Meinen Freunden, geschätzte Hetleute, und auch dir, Jurga, meinen Gruß. Es ist nun so, dass dies ein harter Winter war, der viele gute Leute davon abgehalten hat, nach Thorwal zu kommen. Und auch die Nachricht vom Tode des guten Tronde ist längst nicht in jede Ottajasko vorgedrungen und wird es auch nicht, bevor der Winter Land und See aus seinen eisigen Klauen entlassen hat. Und so scheint es mir nicht recht, wenn wir hier allein über eine Sache von solch großer Bedeutung entscheiden sollen wie über die Wahl der Obersten Hetfrau. Bridgera, ich frage dich, kann man die Wahl nicht auf das Herbsthjalding verschieben?" Etliche Zwischenrufe ertönten.

"Das hat es doch noch nie gegeben",ieß es von der einen Seite, "Wohl gesprochen,

Brafyr, so was soll man nicht übers Knie brechen", von der anderen.

Schnell entbrannte ein heftiger Streit, den Bridgera mit strengem Blick verfolgte. Schließlich erhob sie ihre Stimme: "Thorwaler Hetleute, Jarle und Hersire! Es ist ohne Beispiel, die Wahl der Obersten Hetleute auf ein späteres Hjalding zu verschieben. Denn es ist in den alten Gesetzen überliefert, dass das Volk der Thorwaler nicht ohne einen Obersten Hetmann oder eine Oberste Hetfrau sein soll. Was ihr da fordert, ist ein Bruch der Traditionen, und so ein Tun sollte nicht leichtfertig geschehen. Wohl kann ich eure Bitte verstehen, denn licht zeigen sich die Reihen beim diesjährigen Frühjahrsjalding. Ich will es also überdenken."

Da meldete sich Jurga zu Wort: "Ehrwürdige Bridgera, Freundinnen und Freunde. Ich fürchte mich nicht, mich dem versammelten Rat aller Hetleute, Jarle und Hersire zu stellen. Ich bin einverstanden. Lasst..." "Das ist nicht allein deine Entscheidung, Jurga Trondesdottir", wurde Trondes Tochter von Bridgera unwirsch unterbrochen, "es scheint, als hätten dich die Ereignisse der vergangenen Monate ein wenig vorlaut gemacht. Thorwal kann nicht ohne Oberhaupt sein. Doch da auch du dich einverstanden zeigst, höret meinen Ratschluss. Es soll nun eine Wahl zur Obersten Hetfrau stattfinden, mit Jurga Trondesdottir als Kandidatin. Und so sie den Zuspruch des Hjaldings findet, soll ihre Amtszeit nicht auf Lebenszeit, sondern bis zum nächsten Hjalding im Herbst währen, wo sie sich erneut zur Wahl stellen soll. Bei Swafnir, so gilt es, das wohl!"

In der folgenden Abstimmung wählte das Hjalding Jurga Trondesdottir mit großer Mehrheit zur Obersten Hetfrau. Thorwal hatte ein neues Oberhaupt — auf Zeit.

Auch wenn die Feier zu diesem freudigen Ereignis fröhlich war, mischten sich doch einige nachdenkliche Stimmen unter den Jubel, denen es gar nicht gefiel, dass Jurga gar so übereilt eingewilligt hatte, ihre Wahl im Herbst überprüfen zu lassen. Und gerade unter den Nordthorwalern konnte man einige sehen, die ihre Befriedigung über diese Wendung unverhohlen zur Schau stellten - denn im Herbst, da war man sich gewiss, würden die Boltankarten anders gemischt sein.

*PaddyFritz, Jens-ArneKlingsöhr,
Michelle Schwefel*

¹ Oberhaupt einer Sippe

Goldene Allianz geschlossen

BRABAK. Vertreter des Lieblichen Feldes und verschiedener südaventurischer Reiche – namentlich aus Brabak, Trahelien, Sylla und dem Inselreich Ghurenia – trafen sich im Praios 1027 in der Hauptstadt des Königreiches Brabak, um dort ein Bündnis wider die von Al'Anfa dominierte Schwarze Allianz zu schließen. Adario Salmoranes, unser Korrespondent vor Ort, berichtet.

Es war ein strahlender Morgen im ausgehenden Praiosmond, als die horasische Schivone *König Barjed* voll beflaggt in den Brabaker Hafen einlief und damit als erstes ausländisches Kriegsschiff seit langem unbehelligt die ebenso prächtig geschmückte Hafenfestung passierte. Die neu ernannte und mit allen Vollmachten ausgestattete Vizekönigin der horasischen Cron-Colonie Südmeer, Nandora ya Strozza, konnte noch am Kai ihren jüngeren Bruder Lessandro in die Arme schließen, der bereits seit einigen Jahren seinen Dienst als Ambassador zu Brabak versieht, und ihm ein Lob aus kaiserlichem Munde überbringen. Schon wenig später folgten unter vollem Segel drei schlanke Schiffe aus Sylla, die gleichfalls mit der gebotenen Hochachtung begrüßt wurden. Die Harani selbst war erschienen; um keinen Preis der Welt wollte sie dieses historische Treffen missen. Den Freibeuterinnen folgte dann zur Praiosstunde die Delegation aus dem kem'schen Nachbarreich. An der Spitze schritt die Kronprinzessin Ela, die angetan mit einem langen Kleid aus nachtschwarzer Seide, um den Hals ein prächtiges Rabenpektoral aus Gemmen und Silber und gekrönt mit der silbernen Boronskrone – dem traditionellen Ornat der Kemi-Nisut – die königliche Trimere *Hemüt* verließ, gefolgt von einem illustren Kreis aus Schreibern und Höflingen. Zum Schluss kamen die Ghurenier, eine bunte und wilde Schar, die nicht zuletzt wegen ihres hünenhaften Anführers bestaunt wurde: Quotos, der Praefos von Ghurenia, vereint in seinem Äußeren das Beste seines mittelländischen wie seines Utulu-Erbeils und steht zudem in dem Ruf, ein unbarmherziger Kämpfer und gerissener Taktierer zu sein.

Nachdem alle Gesandtschaften ihr Quartier bezogen hatten, kamen die zukünftigen Bundesgenossen erstmals am Abend im königlichen Palast zusammen. Seine Majestät König Mizirion III. von Brabak hieß dort seine Gäste feierlich willkommen, während die Vertreter der Großen Familien keine Kosten und Mühen scheuten, ihr oftmals als ärmlich verspottetes Land von seiner besten Seite zu zeigen. An der Tafel wurden üppige südländische Spezialitäten wie mit Rohrzucker gesüßter Kokospudding, gegrillter Hai in Rum-Arango-Soße oder würziges, auf kleinen Spießchen serviertes Rindfleisch in Pfeffersauce dargeboten, während Musikanten aufspielten und südländische Schönheiten ihre Tanzkünste vorführten, alldieweil die hohen Gäste zu allerlei Gesprächen und Beratungen mit den heimischen Mächtigen Zeit fanden.

Nach dem Bankett lud die Familie Bocadilio in ihrer Residenz, den hohen Gästen aus dem Horasiat zu Ehren, zu einem Ball nach Vinsalter Manier, der sich jedoch wiederum ganz nach südländischer Sitte bis in die frühen Morgenstunden hinzog.

Der folgende Tag stand ganz im Zeichen der

abschließenden Verhandlungen zur 'Goldenen Allianz', die am frühen Nachmittag begannen. Wie aufmerksame Leser und Leserinnen des **Aventurischen Boten** sicher noch wissen (AB



63, S. 28), gab es schon vor mehreren Götterläufen den Versuch eines horasisch-brabakischen Bündnisses, doch damals wurde seitens der Audienzia (hauptsächlich, munkelt man, durch die Familie Charazzar) so großer Druck auf König Mizirion III. deSylphur ausgeübt, dass dieser die Verhandlungen abbrechen musste. Unter einem viel glücklicheren Stern schien nun dieser zweite Anlauf zu stehen, ließ die zur Schau gestellte Eintracht der versammelten Hohen Damen und Herren doch auf einen politischen Willen schließen. So waren bereits am dritten Abend die letzten noch verbliebenen Differenzen beseitigt, und die Bündniszeremonie konnte beginnen.

Feierlich betraten die Vertreter und Vertreterinnen der unterzeichnenden Reiche den prächtig geschmückten Thronsaal, in dem sie schon von den übrigen Delegationsmitgliedern und den Oberhäuptern der Brabaker Familien erwartet wurden. Ihre Prozession bewegte sich, geführt vom Meister der Brandung des Südmeers, Seiner Eminenz Emmeran Traloper, und zwei weiteren Efferd-Geweihten, auf dem frei gehaltenen Mittelgang zum Tisch am Kopfe des Saals. Dort nahmen sie allesamt nebeneinander Platz, Seine Majestät König Mizirion III. als Gastgeber in der Mitte, zu seiner Linken und Rechten die hohen Gäste.

Doch erhob sich der König gleich wieder, um an die alte Allianz vor der Seeschlacht von Charypso zu erinnern, deren Bündnisabschluss sich just an jenem Tage zum achtzigsten Mal jährte. Schon damals habe eine Liga der freien Reiche des Südens unter der sanften Führung Brabaks den alanfanischen Popanzen gezeigt, wo ihre Grenzen lägen – und so werde es auch dieses Mal sein. Eine nur kurze Rede, die gleichwohl von den Anwesenden mit Beifall und Hochrufen quittiert wurde.

Ehrfürchtig wurde das Vertragswerk vom königlichen Hofherold auf den kunstvollen Einlegearbeiten des Tisches (welche die Wappen der Alliierten zeigen) ausgebreitet, während in brabakischem Rot-Gold livrierte Diener Tin-

tenfässchen und Tiegelchen flüssigen Siegel-lacks anreichten. Auf ein Samtkissen gebettet wurde schließlich die Goldene Feder präsentiert, jenes Schmuckstück unter den Schreibgeräten, das bereits anno 947 BF zur Unterzeichnung der alten Allianzverträge gedient hatte. Als erste durfte die kem'sche Kronprinzessin ihr Zeichen und Siegel unter das Dokument setzen, da der neuerliche Versuch zur 'Goldenen Allianz' ohne ihre Vermittlung kaum unternommen worden wäre.

"Der Segen des Herrn Boron ruhe auf diesem großen und heiligen Werk", verkündete die Prinzessin hernach feierlich. "Mögen unsere gemeinsamen Feinde erzittern vor der Stärke unseres Bundes, das Uns und Unser Reich mit Freude und Stärke erfüllt."

Dann ehrte sie die anderen Delegaten mit einer respektvollen Verbeugung, ehe sie den Papyrus an die Harani von Sylla weitergab.

"So soll es sein", sagte diese kurz und knapp, siegelte und zeichnete und reichte das Dokument lachend dem neben ihr sitzenden Praefos von Ghurenia, der mit einem Grinsen antwortete und seinen Namen so rasch und selbstbewusst auf das Papier brachte, dass die Feder fast zerbrach. Schwungvoll fiel auch der Schriftzug der Dame ya Strozza aus, die dem Vertrag mit den Worten "Im Namen der Kaiserin" das Siegel aufdrückte, bevor der Herrscher Brabaks die Reihe vollendete.

Nachdem der Vertrag nunmehr Rechtskraft besaß, trat Seine Eminenz Emmeran Traloper vor die versammelten Gäste und sprach leidenschaftlich den Segen über die neu geborene Allianz, die ja – unbenommen der umfangreichen Handelsvereinbarungen – weitestgehend ein efferdgefälliges Bündnis zur See werden soll.

Damit waren die Feierlichkeiten jedoch keineswegs beendet: An den folgenden Tagen fanden noch kleinere Empfänge und Bälle in verschiedenen Stadtresidenzen der Großen Familien statt, bei denen neben politischen Banden auch weitergehende Handelsverbindungen geknüpft wurden. Besonderes Aufsehen erregten dabei mehrere längere Begegnungen der kem'schen Kronprinzessin Ela mit dem Kronprinz Peleiston von Brabak, um die aber sowohl von kem'scher als auch von Brabaker Seite ein großes Geheimnis gemacht wurden. So scheint es nun, als ob es im Brabakischen gleich zu zwei Einigungen gekommen ist: König Mizirion III. konnte den Großteil der mächtigen Familien seines Landes hinter sich versammeln, und der gesamte freie Süden hat sich zu einem dauerhaften Bund zusammengeschlossen, der vielleicht der Schwarzen Allianz die Stirn zu bieten imstande ist. Die Zeit wird zeigen, wie das alanfanische Imperium und seine Vasallen auf diese Veränderung der politischen Verhältnisse reagieren werden.

Sebastian Anderka, Frank Bartels
und Perry Steven

Redaktionsschluss

für den

Av. Boten No. 106

ist Sonntag, der

22. Februar 2004

IN ALLER KÜRZE

Festlichkeiten zu Gareth abgesagt

GARETH. Reichsregentin Emer ließ viele prachtvolle Feierlichkeiten, Bankette, Wagenumzüge und Volksspiele absagen, die traditionell in der ersten Praioswoche zu Praios fest und Greifenfest stattfinden. Den Adligen sollen in der Neuen Residenz deutlich weniger prachtvolle Darbietungen für Auge, Ohr und Zunge als in früheren Jahren geboten worden sein. Vier große Gelage, die 'Goldene Galerie' durch die Gärten und die Prozession der Adligen wurden ganz abgesagt, die Armenspeisungen jedoch beibehalten.

Während viele die unheilvollen Zeichen am 1. Praios hierfür verantwortlich machten, sehen andere, dass sich das Kaiserreich keine derartigen Festlichkeiten mehr leisten will. Ihre Kaiserliche Hoheit zitierte ihren verstorbenen Gatten König Brin: "Was sollen wir in Trüffelschaum und Putenkeule beißen, wenn dunkle Feinde am Land nagen?"

AW

Truppenbewegungen in den Nordmarken

ELENVINA. Nicht lange nach dem Reichskongress zu Trallop ist erstaunliche Kunde aus den Nordmarken zu vernehmen: Auf Befehl Seiner Hoheit Jast Gorsam vom Großen Fluss wurden drei stehende Garderegimenter an die Südgrenze des Herzogtums verlegt. Wie aus der Herzogenstadt Elenvina zu vernehmen war, sollen die in Sollstärke formierenden Einheiten der im Süden dräuenden Gefahr durch ungläubige Novadis entgegenstehen.

Petra Wittmann

Leere Schatzkammern

GARETH. Wie der Bote aus verschiedenen Quellen erfahren konnte, sind viele Schatzkammern des Kaiserreichs leer. Trotz vieler Steuern und Zölle verschlingen Krieg und Elend gewaltige Mengen guten Goldes. Es heißt, dass im Lieblichen Feld bereits zwei Bankhäuser in den Ruin getrieben wurden, da sich Reichserztruchsess Fingorn von Mersingen nicht dazu bewegen ließ, einen gewaltigen Kredit rechtzeitig zurückzuzahlen. Gerüchte sprechen davon, dass Artefakte, Kunstwerke und alte Kostbar-

keiten aus den Schatzkammern teilweise verkauft oder verpfändet werden, um das Reich weiterhin schützen und zusammenhalten zu können: altulamidische Kanopen, Goldene Räder von Enarch dem Goldmacher, Kronen von Reichen, die in vielen Jahrhunderten vom Alten und Neuen Reich erobert oder ausgelöscht wurden, Diademe der Al'Hani und Gemälde von Miolag Korden.

AW

Aufruf zur Grafensuche!

TALADUR. Wie der Bote in seiner 102ten Ausgabe berichtete, vermisst die Waldwacht ihre knurrende Seele, den Grafen Rabosch Sohn des Reshmin. Schon vor sechs Madaläufen kündigte dessen Tochter Groschka an, dass es wohl an der Zeit wäre, mal nach "dem Alten" Ausschau zu halten. Mit seinen 228 Götterläufen ist Rabosch in der Tat nicht mehr der jüngste Angroscho, zumal er seit der Trollpfortenschlacht deutlich wunderlich geworden ist. Jetzt wurden Kundschafter von der Feste Spähricht ausgesandt, um im ganzen Land heldenhafte Recken zu werben, die sich auf die Suche begeben könnten.

Zum 1. Efferd 1027 BF ruft Groschka Abenteuerer aus aller Herren Länder auf die Feste Spähricht, und wahrscheinlich wird sie die Erwählten in den Eisenwald schicken. Zum pekuniären Aspekt der Queste wurde zwar bislang nichts Offizielles verlautbart — da Rabosch jedoch als einer der reichsten Männer des ohnehin nicht unvermögenden Königreichs Almada gilt, ist davon auszugehen, dass Groschkas Aufruf Scharen von Glücksrittern in die Waldwacht führen dürfte. Wir werden den Leser in den kommenden Ausgaben auf dem Laufenden halten.

Niklas Reinke

Orkheer verschwunden?

Nostria. Eine Hundertschaft marodierender Orks, eine versprengte Abordnung der Heerscharen Sadrak Whassois, scheint in den Weiten der nostrischen Wälder verschwunden zu sein. Die Schwarzpelze, die sich vor den wackeren Streibern Albernias zurückgezogen hatten und sich im nördlich angrenzenden Nach-

barland Nostria wohl leichte Beute erhofft hatten, waren dabei gesichtet worden, wie sie im Peraine 1026 an der mittleren Tommel übersetzten. Daraufhin wurde ein Angriff auf zumindest eine der umliegenden Ortschaften Fiolbar, Elger oder Harmlyn erwartet — ein Überfall, zu dem es niemals kommen sollte. Späher, die ausgesandt worden waren, um das mutmaßliche Versteck der Marodeure zu finden, kehrten auch nach mehrmonatiger Suche mit leeren Händen zurück. Ob man den Gerichten der einheimischen Bauern Glauben schenken soll, die darin ein Eingreifen rachsüchtiger Waldgeister und des legendären 'Hirschkönigs' sehen, mag jeder für sich entscheiden — von den Orks zumindest fehlt jede Spur.

Frank Bartels

Bestiarium – Die neue Edition

BELHANKA. Das Druckhaus ya Scaprizzi, im Horasreich eines der kleineren Gewerbe dieser Art und nichtsdestotrotz das einzige in der Freien Stadt Belhanka, hat eine größere Unternehmung begonnen. Machte die Druckerei bislang — neben den typischen Aufträgen für Akademie, Obrigkeit und Rahja-Tempel — nur durch den berühmten *Catalogo*, ein werbewirksames Verzeichnis liebfeldischer Kurtisanen und Gesellschafter, von sich reden, so kündigte Maestro Gaspere ya Scaprizzi noch für diesen Götterlauf stolz, die Neuauflage eines Werkes an, das seiner Heimatstadt zu Ruhm und Ehre gereichen soll: *Das Bestiarium von Belhanka*.

Wie dem gelehrten Leser zweifellos bekannt ist, wurde dieses Standardwerk der Zoologie zum ersten Mal zur Zeit der Friedenskaiser zusammengestellt und in der Stadt der Liebe herausgegeben. Seit jenen Tagen hat das *Bestiarium* manche Überarbeitung und Neufassung erlebt, die jüngste davon im Jahre 1000 BF zu Punin, aber keine davon je wieder am namensgebenden Ursprungsort. Dass die "corrigierte & nach neuesten Methoden der Typographie gedruckte" Version aus dem Hause Scaprizzi nicht nur das Prestige des findigen Patriziers in Belhanka mehren kann, sondern auch ein kommerzieller Erfolg wird, darf als gesichert gelten, ist doch das *Bestiarium* seit jeher eine der beliebtesten Lektüren des Großbürgertums.

Frank Bartels