

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 Grafenschaften und Baronien; Organ der Ge-

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

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

Ansonsten gilt:
Orksäbel vor den Toren klirren
und von den Mauern Pfeile sirren.
Bleib du getrost im sich'ren Haus:
Der Bote bringt den Kampf nach Haus!

2,50 EUR **104**
Ausgabe
November/Dezember 2003
ING/RAH 33 Hal/1026 BF

Reichskongress auf der Feste des Bären

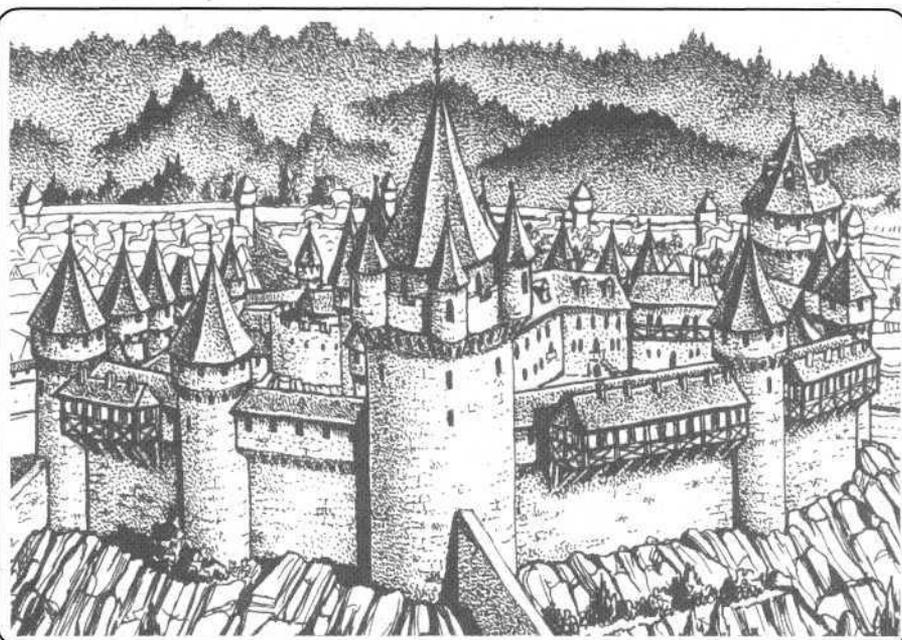
Die Entschlüsse der Großen –
Aikar Brazoragh verkündet Untergang des Menschenreiches –
Erscheinung des Hl. Waldemar: „Weiden und Tobrien sind eins“

TRALLOP. Im Festtagsgewand erstrahlte die vieltürmige Herzogenstadt an der Mündung des Pandlaril dieser Tage, im auslaufenden Mond der gütigen Herrin Peraine. Fahnen, Wimpel und Banner krönten die Zinnen der altherwürdigen Stadtmauern im satten Grün-Weiß Weidens und dem strahlenden Rot-Gelb-Blau des Raulschen

Reiches, doch sah man auf den unzähligen Türmen und Erkeren der uneinnehmbaren Wehr zudem die Wappen der übrigen Reichsprovinzen und ihrer Grafschaften im rauen Nordwind flattern, denn sie verkündeten von den erhabenen Reichsgeschäften, die dieser Tage hoch über der Stadt gehandelt wurden: Die Mächtigen

des Reiches und seiner Verbündeten waren herbeigeeilt, um das Land des Greifen, mit neuer Kraft geeint, in eine ruhmreiche Zukunft zu führen.

Mit Gelassenheit hatte Seine Exzellenz Fingorn von Mersingen, der Reichserztruchsess, auf den Entschluss Ihrer Kaiserlichen



Die mächtige Bärenburg zu Trallop, Sitz der Weidener Herzöge

In dieser Ausgabe

- Reichskongress zu Trallop
Seite 1-5
- Greifenfurt im Umsturz
Seite 6
- Drachenangriffe
im Westen des Reiches
Seite 7
- Weidener Räuberbaron tot
Seite 21
- Draconiteroberhaupt auf Reisen
Seite 22
- Der Drk steht in Donnerbach!
Seite 23
- Herrschaft der Adelsmarschallin
Seite 26
- Friede in Nostris in Gefahr?
Seite 27
- In aller Kürze
Seite 28

Hoheit Emer ni Bennain von Gareth reagierte, den anberaumten Reichskongress vom wohlbehüteten Gareth nach Trallop zu verlegen (der Bote berichtete in seiner letzten Ausgabe): "Sagt also dem Seelander ab - aber entschuldigt Euch auch höflich, es täte uns überaus Leid —, lenkt die Wagenzüge ins Weidensche um, sorgt für zusätzlichen Futterhafer und schaut, was wir von den alten Turnierzelten gebrauchen können. Schickt Boten in die Stadt des Bären und lasst alle Herbergen, Gasthäuser, Tavernen und natürlich die Herzogenburg auf die Ankunft von 200 hohen Würdenträgern zuzüglich Gefolge vorbereiten. Ja, organisiert mir noch ein halbes Regiment Zapfmeister, Fleischhauer, Zimmerleute und Köche, man wird zu Trallop sicherlich überwältigt sein von dieser Ankündigung. Hier das Schreiben Ihrer Kaiserlichen Hoheit an die Herzogin - und dass Ihr mir sie auch freundlich von mir grüßt!"

"Besondere Zeiten erfordern besondere Maßnahmen", pflegte unser geliebter Kaiser Hal in seiner Weisheit zu sagen, und fürwahr, ein ganz besonderer Reichskongress kündigte sich diesmal an. Einmal im Jahr ruft die Reichsführung dieses hohe Beratungsgremium ein, normalerweise auf einer der Reichspfalzen oder in der Alten Residenz zu Gareth. Allein der Umstand, dass die Bärenburg zu Trallop keinesfalls eine Pfalz des Reiches ist, musste aufhören lassen.

"Es geht Uns wahrlich um mehr als das Regieren nach abgesteckter Tagesordnung", hatte die Reichsregentin ihren Entschluss begründet. Tatsächlich schien ihr der Ort für diesen Kongress denn auch wichtiger zu sein als die Form/Trallop steht seit altersher und erst recht in unseren Tagen für Treue zum Reich, für Mut und Standhaftigkeit gegenüber äußeren Bedrohungen - auch für eine ganz eigene Art des Fatalismus, in düsteren Zeiten auszuharren, bis sich die Gelegenheit ergibt, das Blatt wieder zu den eigenen Gunsten zu wenden. Diese Gelegenheit schien Reichsregentin Emer nun zu spüren.

Der Reichskongress versammelt alle Lehnsleute der Krone vom Reichsritter aufwärts und ist das umfassendste Beratungsgremium des Greifenthrons. Der Herrscher, der selbst nicht abstimmt, muss die gefassten Empfehlungen, die in einem Reichsschluss zusammengefasst werden, zwar nicht annehmen. Es zeichnete sich aber bereits im Vorfeld ab, dass Ihre Kaiserliche Hoheit nicht nur den Rat des Adels ersuchen würde (den zu geben schließlich dessen höchste Lehenspflicht ist). Denn sie wollte im Reichskongress durch das Erarbeiten von politischen Leitlinien erneut das Bewusstsein einer provinzübergreifenden Schicksalsgemeinschaft wecken. Das konsequente Umsetzen jener Leitlinien sollte dieses Be-

wusstsein und die Verantwortung jedes Einzelnen für das Reich als Gesamtheit wach halten.

Hätte ein mancher Provinzherr ob dieser zusätzlichen Belastung in schweren Zeiten



Das Reichswappen

wohl gestöhnt, so kommentierte die ansonsten oft so ernste Herzogin Walpurga die Depesche, die man ihr nach der Orkenschlacht an der Seite von Avon Nordfalk, Burggraf zu Baliho, überreichte (auch dies ist Bote 103 nachzulesen), überaus zufrieden: "Das Reich schaut auf Uns, Nordfalk, endlich! Wir wollen eine gute Gastgeberin sein. Lange Jahre dientet Ihr Unserem Vater, und niemals habt Ihr Uns enttäuscht. Streiter des Reiches nennt man Euch. Nun erwarten Wir - überraschend gleichwohl — eine ganz besondere Schlacht, aus der jedoch alle Beteiligten als Sieger hervorgehen sollen. Besonderer Sorgfalt bedarf daher ihre Vorbereitung, weshalb Wir Euch bitten möchten, den Erztruchsess bei seiner Arbeit mit allen Kräften zu unterstützen. Ich mag es Euch nicht befehlen, doch würden Wir es zu schätzen wissen, wenn Ihr diese außergewöhnliche Aufgabe übernehmen würdet. Und bereitet ein Fest - denn Wir fühlen es in Unserem Herzen, dass etwas Besonderes passieren wird!"

"Wie Ihr es wünscht, meine Herzogin, Tochter des Waldemar, den ich Freund nannte. An diesen Kongress sollen sich alle mit Freude zurückentsinnen. Ihr entschuldigt mich, es gibt viel zu tun."

"Jawohl, Nordfalk. Einmal mehr ruft die Schlacht!"

Vom Einzug der Großen

Lange bevor die umtriebigen, aber mit unumstößlich weidenscher Gelassenheit durchgeführten Vorbereitungen abgeschlossen waren, erreichten die ersten Gäste die Anfurten. Jeder versuchte sich in den kommenden Tagen so gut wie möglich in der fremden Umgebung einzurichten, harhten doch alle nur des Ereignisses, das sich schließlich mit schmetterndem Fanfaren-

hall und Trompetenschall ankündigte.

Der Duft von erwachenden Knospen lag in der Luft und Schwärme zurückkehrender Wandervögel sangen ein munteres Lied des Willkommens, als der prächtige Zug der Reichsregentin das Dreileuentor am späten Nachmittag des 25. Peraine durchzog. Jubelnd begleiteten die aufrechten Bürger die Herscherin, doch mögen die Freudenrufe und aus den Fenstern niederwehenden Blütenblätter noch mehr der zu einer wunderschönen jungen Dame herangewachsenen Thronfolgerin Rohaja von Gareth gegolten haben, die ihre Jugend in Knappschaft auf der Bärenburg verbracht hat. Sie hatten die Weidener so sehr ins Herz geschlossen, als wäre sie auch ihre Königin. Huldvoll und freundlich erwiderten beide die Grüße, doch ließ die sie umgebende Panthergarde keinen Moment lang vergessen, dass man sich selbst in der Feste Trallop stets um die Sicherheit des Reiches und ihrer Führer sorgte.

Auf dem Burgberg empfing Ihre Hoheit Walpurga die Garether.

"Wir danken Euch, Weiden, für diese herzliche Begrüßung in bedrohlichen Zeiten", sprach da die Regentin Emer. "Nun wollen wir Rat halten, auf dass überall im Reiche wieder gejubelt werden kann. Wir setzen große Hoffnung in die Großen der Krone Rauls - und ich weiß, sie werden Uns nicht enttäuschen."

Von den Reichsgeschäften

Fünf Tage währte der Reichskongress, vom 26. bis zum 30. Peraine, und es war ein ungemütliches Frühlingswetter, so dass man alle Konzentration auf die Reichsgeschäfte richten konnte. Nach der feierlichen Eröffnung setzte die Regentin fünf Kongressräte ein, die sich mit den vordringlichsten Problemen des Reiches beschäftigen sollten und in welchen auch die provinziellen Petitionen behandelt werden würden:

Die Nähe zu den Kampffeldern Weidens und Greifenfurts, wo man gegen die einfallenden Schwarzpelze stritt, definierte ebenso wie die Lage in Albernia den Rat 'Orkenwehr'. Doch auch im Osten des Reiches Rauls wird noch immer unerbittlich gegen das abgrundtief Böse der Heptarchen gekämpft. Empfehlungen zur besseren Bannung dieser Gefahr sollten im Rat 'Befreiung der besetzten Provinzen' ausgearbeitet werden.

Zu kurzem Aufruhr kam es, als Frankwart Gerdenwald von Ebelried, der kaiserliche Marschall zu Tobrien, den Almadanern vorwarf, unbedacht eine "dritte Front im Süden" eröffnet zu haben, welche das Reich ohne Not zusätzlich schwächen würde. Heißblütig legten daraufhin die almadanischen Magnaten dar, dass die Novadis seit nunmehr 100 Jahren Reichsge-

biet besetzt hielten und dabei immer wieder räuberische Überfälle ins Königreich vornehmen und Männer, Frauen und Kinder der Krone auf die Sklavenmärkte des Kalifats treiben würden. Der Reisebericht des aus Almada zu seiner Königin Rohaja geeilten Dom Eslam von Eslamsbad und Punin musste die Sichtweise Seiner Exzellenz Gerdenwald jedoch in Teilen bestätigen: Gerade einmal 1.000 Wüstenkrieger hielten aus der Khôm kommend auf den Yaquirbruch zu, wohl auch von religiösem Eifer getrieben. Mochte die Reichsregentin auch noch nicht von einer "dritten Front" sprechen, so berief sie doch den Rat 'Novadiwacht' ein.

Die beiden übrigen Räte sollten sich mit Fragen zur inneren Ordnung des Reiches beschäftigen. Es war der Wunsch des Schwerts der Schwerter verkündet worden, die Edelgrafschaft Perricum zu Kirchenland zu erheben. Dies aber stieß auf heftigsten Widerstand unter den Großen des Reiches, stände eine derartige Entscheidung doch im eindeutigen Widerspruch zum Gareth Pamphlet, das als tragende Säule der Reichsverfassung gelten muss. Um dem Wunsch Ihre Erhabenheit Gehör zu verschaffen und zugleich zu überlegen, wie auch die Kräfte der Kirchen besser für die Verteidigung der Zwölfgöttlichen Lande gegen die Dämonenreiche benutzt werden könnten, setzte Ihre Kaiserliche Hoheit den Ausschuss 'Kirche und Reich' ein.

Unter dem Namen 'Innerer Frieden' sollten die diversen Unruhen der vergangenen Zeit sowohl im gemeinen Volk als auch im Adel behandelt werden. Der Bote berichtete ausführlich über die Niederschlagung des Bürgeraufstandes von Gareth durch den 'blutigen' Ugo (siehe **Bote 90 bis 93**), den kaiserlichen Marschall zu Garethien, die Unruhen in der Edelgrafschaft Perricum (wir berichteten in den letzten drei Ausgaben) sowie die provokant gezeigte Unzufriedenheit des albernischen Hochadels mit der Politik Gareths und das Desertieren kaiserlich-albernischer Truppen zur Verteidigung der eigenen Heimat (auch dies in den Botten 101 bis 103 detailliert nachzulesen).

So wurde denn die nächsten zwei Tage lang Rat gehalten, und es ging turbulent her. Sonst so gemütliche Koscher Barone ereiferten sich über die blute Niederschlagung von Volksaufständen, die aber, wie Marschall Ugo von Mühlungen nicht müde wurde zu betonen, nichts weiter als ein "schändlich Rütteln an der Praios gefälligen Ordnung" sind. Selbst manch neues Verständnis für die Probleme ferner Lande konnte durch die provinzübergreifenden Gespräche geweckt werden. So fiel beispielsweise die Empfehlung zum weiteren Vorgehen im Almadanischen weitaus weniger strikt gegen die Ziele der Reconquistadores aus, als dies in einem durch Seine

Exzellenz Fingorn von Mersingen, dem tobrischen Erzreichstruchsess, eingebrachten Propositum vorgeschlagen worden war.

Die ausgearbeiteten Empfehlungen wurden dann am vierten Tage dem Plenum des Reichskongresses vorgestellt, wo man über ihre Weiterreichung an die Reichsregentin per Akklamation entschied. Dies war mitunter ein zeitaufwendiges Procedere, denn nicht alle Empfehlungen wurden derart einstimmig angenommen wie diejenigen bezüglich der Orkenwehr und der Befreiung der besetzten Provinzen.

Besonderes Augenmerk erhielten die Voten der vierfachen Königin Rohaja von Gareth. Bei ihrer Akklamation erntete sie aufmerksamen Beobachtern zur Folge nicht nur einige Male kritische Blicke ihrer Mutter, der Reichsregentin, sondern empfing zuvor auch gelegentlich den Ratschlag Seiner Liebenden Eslam von Eslamsbad und Punin, in dessen Begleitung die Thronfolgerin auch nach Trallop gereist war.

Von einer schrecklichen Prophezeiung

Man wollte sich nach vollbrachter Arbeit gerade erheben und zum Bankett schreiten, als sich die albernische Gesandtschaft an-

schickte, der Reichsregentin noch ein Geschenk zu überreichen. Als Beweis für den Erfolg des erbitterten Kampfes gegen die Schwarzelze (unausgesprochen war klar, dass dies meinte: auch ohne die Hilfe des Reiches) führten sie eine wilde Kreatur in die Bärenhalle, die so viel Schrecken und Leid über das Reich gebracht hatte: Sadrak Whasso, Mörder des Weidener Gardeoberst von Arpitz, strategischer Kopf des Orkensturms von 17 bis 19 Hal¹ - der Schwarze Marschall. Er war von der albernischen Baroinin von Hohelucht, Aililil ni Bennain, gefangen gesetzt worden (wir berichteten in der letzten Ausgabe) und wurde nun in schwersten Ketten hereingeführt.

Dann warf man ihn - trotz aller Wachsamkeit der Panthergarde - in sicherer Ent-

fernung vor der Reichsregentin und der Thronfolgerin auf die Knie. Schändliche Beleidigungen rotzte er in den Saal, was zu Aufruhr im Adel führte. Der Streiter des Reiches, Avon Nordfalk, schickte sich bereits an, ihn auf den noch unausgesprochenen Befehl der Regentin an Ort und Stelle zu erschlagen, da geschah Fürchterliches: Das schwindende Abendlicht des Herre Praios verdunkelte sich kupferrot, das Grollen tiefer Schlachttrommeln dröhnte in den Köpfen aller Anwesenden, die wie unter Bann gezwungen waren, dem Kommanden untätig beizuwohnen. Mit brachialer Kraft sprengte Sadrak Whasso seine Ketten und richtete sich gebieterisch auf, als er verächtlich folgende geheimnisvolle Worte hervorspie: "Ich bin der Aikar Brazoragh! Warum siehst du, Weib, mit deinen haarlosen Okwach² nicht ein, dass das Reich der Menschen fallen wird? Das Zeitalter der Orken hat begonnen, das euch mit euren machtlosen Götzen wegfegen wird, um uns Untertan zu sein. Längst hat Tairach dein Fleisch und Blut in seiner Hand, Weib. Und nicht nur deines, auch das Blut deiner Okwach unterliegt seinem Fluch. Stürzen wirst du, und die Macht des wahren Pantheons wird in deinem



Reich erwachen, wenn du es am wenigsten gebrauchen kannst. Ich bin der Aikar Brazoragh, Erwählter der Götter!"

Da wick das kupferne Licht der finsternen

¹Zum Orkensturm vgl. AB 37-43, eine zusammenfassende Chronik findet sich im Aventurischen Archiv 2, S. 91-96.

²Herrscherkaste der Orks

Nacht, und der Schwarze Marschall stürzte ermattet zu Boden. Auf Geheiß der Reichsregentin wurde er abgeführt, um in Fesseln, Ketten und Koschbasalt in Gareth dem Volk präsentiert zu werden und seiner Hinrichtung zu harren.

Die Zauberkundigen im Saal aber, auf die nun die Augen aller gerichtet waren, begannen auf Befehl der Regentin hin erregt zu beratschlagen. Um kein arkanes Wirken hätte es sich hier gehandelt, fabulierte Gwynna die Hex' in Trance, was auch der ominöse Gesandte des Drachen Apep, Seine Exzellenz Dracodan von Misaquell, zischte. Die Geweihten indes wussten keinen raschen Rat und waren zutiefst verunsichert.

Von den Beschlüssen der Reichsregentin

Am letzten Tag des Kongresses ergingen schließlich die Beschlüsse Ihrer Kaiserlichen Hoheit, die in fast allen Punkten dem Reichsschluss der Großen folgten: "Da sich erwiesen hat, dass der Ork derzeit nicht auf permanente Besetzung des Reiches abzielt, sondern vielmehr geheime und uralte Kultstätten und Ritualgegenstände sucht, wird der Erforschung orkischer Riten zur Bestimmung etwaiger Angriffsziele Priorität eingeräumt. Zugleich wird der Rhodenstein militärisch entsetzt, da er in Bezug auf Berichte über orkisches Wirken in der Vergangenheit eine Vielzahl an Quellen zur Verfügung stellen kann. Hierzu arbeiten Weidener Truppen mit denen anderer Reichsteile, insbesondere Greifenfurt und Kosch, zusammen. Zudem wird eine Finsterwacht errichtet, eine Kette von Signaltürmen, um die Kunde vom Herannahen des Orken künftig schneller verbreiten zu können.

Betreffend der Befreiung der besetzten Provinzen setzen Wir das Gesetz aus, welches es den Streitern der Nordmarken untersagt, über das Gebirge des Kosch zu ziehen, auf dass sie den bedrängten Streitern in Darpationen und Tobrien zur Hilfe eilen können. Um dieses Unterfangen langfristig zu fördern, verfügen Wir, dass die Reichs- und Provinzstraßen ausgebaut werden mögen. Wir beauftragen Unsere getreuen Marschälle mit der Untersuchung, inwieweit kaiserliche Truppen aus Unseren Provinzen an die Fronten wider das unheilige Gezucht verlegt werden können. Es sollen Unsere wackeren Verbündeten aus dem Lande von Born und Walsach sowie aus dem Horasiat ersucht werden, Uns zur See beizustehen. Zudem soll die Kirche des

Herr Boron zu Punin um Rat ersucht werden, inwieweit Kirchentruppen des Al'Anfaner Boron-Ritus im Kampf gegen den Schwarzen Drachen von Warunk erbeten und eingesetzt werden dürfen. Die Reichsverräterin Lutisana von Perricum soll dem Tode anheimfallen.³



Herzogin Walpurga von Löwenhaupt

Die Bedrohung der Zwölfgöttlichen Lande durch die tausend Krieger des Kalifen, die nunmehr im Yaquirbruch bei Amhallah stehen und von denen man nicht weiß, ob sie sich gegen das Reich Rauls des Großen oder das Liebliche Feld wenden werden, wird ausdrücklich zur Kenntnis genommen. Ist das Verlangen der selbsternannten 'Reconquisten' nach dem Besitztum Amhallas zwar durchaus gerecht, so haben sie doch mit ihrem Vorstoß ohne Weisung von befugter Stelle Pforten aufgestoßen, vor denen in ohnehin schweren Zeiten Tod und Schaden auf ihren Einzug in unser geliebtes Kaiserreich warten. Darum entsenden Wir einen Sonderemissär im Ehrenrang eines Reichsbarons zum Kalifen von Unau. Dieser wird mit allen Vollmachten ausgestattet, den Frieden entlang des Yaquir wiederherzustellen. Zu besagtem Sonderemissär ernennen Wir Seine Kaiserliche Liebden Eslam von Eslamsbad und Punin."

An diesem Punkt ergänzte Rohaja von Gareth als Königin von Almada, dass sie in der Zwischenzeit den von ihr begnadigten Gwain von Harmamund (siehe Bote 103)

als königlichen Vogt von Omlad einsetze werde. Dieser habe die unter seinem militärischen Genie befreite Stadt zunächst solange zu halten, wie die Unterhandlungen zwischen Reich und Kalifat zu Unau währten. Gleichzeitig werde sie selbst ins südliche Königreich ziehen, um bei einem Vorstoß der Wüstenreiter über den Yaquir die kaiserlichen und königlichen Truppen höchstselbst anzuführen - ein beachtlicher Schritt der bald 18-jährigen, durch den sich so manche Magnaten jedoch in ihrer Kompetenz eingeschränkt fühlen dürften. Vor Ort werde sie zudem prüfen, ob sie ihren Bruder Selindian Hal von Gareth, wie es der Wunsch der südlichen Magnaten ist, zum Großfürsten von Almada ernennen wird.⁴

Alsdann fuhr die Reichsregentin fort: "Wir bestätigen, dass die Edelgrafschaft Perricum in den Händen des Grafen Rondriگان Paligan verbleibt. Bezüglich der Bitte des Schwertes der Schwerter werden Wir die Rechtslage in Gareth gründlichst prüfen lassen und Rücksprache mit Ihrer Erhabenheit halten. Die Barone von Gallstein und von Brendiltal haben in Perricum dem Reich gedient. Sie haben dabei Dinge getan, die von der Kadi von Perricum geahndet wurden. Ihr Urteil werden Wir nicht revidieren.⁴

Baron Throndwig Hetman von Lyngwyn hat das Reich und die Krone als kaiserlicher Marschall Albernias tiefenttäuscht. Er hat es nicht verstanden, die Disziplin des ihm anvertrauten Regimentes zu erhalten und der Sache des Reiches zu dienen. Zudem konnte der Verdacht nicht ausgeräumt werden, dass er das Verhalten der Deserteure gebilligt hat. Die Strafe für derartigen Reichsverrat wäre der Tod. Wir respektieren, dass Baron Lyngwyn einst sein Leben der Ronda geweiht hat. Daher entlassen Wir ihn aufgrund seines Versagens aus den Diensten des Reiches, so dass er sich wieder dem Dienst an seiner Herrin widmen kann. Niemals wieder soll er ein dierisches Amt im Raulschen Reich bekleiden. Die beiden zerschlagenen kaiserlich-albernischen Regimente werden wieder aufgebaut. Wenn sich in Albernia nicht genügend Soldaten finden lassen, werden die Reihen durch Soldaten aus den Nordmarken, Garetien oder dem Kosch geschlossen. Zum neuen Marschall wird Grifo von Streitzig benannt.

Die Befreiung der kriegerschütterten darpatischen Baronien vom Kaisertaler wird erwogen. Das mögliche Ausmaß dieser Erleichterung wird nach Prüfung in Gareth bekannt gegeben."

³ Weitere Informationen zu Lutisana finden Sie im **Boten 99**, S. 28, und im **Boten 100** im Kurzzenario ab S. 33 - offensichtlich war noch nicht bekannt, dass der Überläuferin ein weiteres Mal die Flucht gelungen war.

⁴ Entsprechend dem Almadaner Landrechtsbrauch, der die männliche Erbfolge für alle Zeiten im Königreich und Großfürstentum Almada festschreibt, ist der Herrschaftsanspruch Königin Rohajas in Almada bestenfalls geduldet, nicht jedoch als wirklich rechtens akzeptiert.

⁵ Da jedoch die halbe Strafe an den Turnierbund von Puleth erging, dem die Barone selbst angehören, wird deutlich, dass die Regentin die Barone wohl rechtlich, nicht aber moralisch für schuldig hielt.

Vom denkwürdigen Abschluss des Kongresses

Bis auf Albemier und Almadaner zeigten sich alle äußerst zufrieden mit den weisen Beschlüssen der Regentin. Diese nahm als letzten offiziellen Akt des Tages acht aus der Mitte der Großen in den honorablen Reichsorden zum Greifen auf, allen voran den ehrenwerten Kanzler Tobriens, Delo von Gernotsborn, der für die nimmermüde, nunmehr bereits lange Jahre dauernde Koordination des Krieges im Osten als leuchtendes Beispiel für alle Tobrier, die im Krieg Not und Entbehrungen leiden, den Reichsorden am Purpurnen Band verliehen bekam.

Jetzt aber war es an der Zeit zu feiern! Und einen Grund hierfür sollten bald alle erhalten, denn es galt einen der Größten, den das Reiche Rauls jemals hervorgebracht hat, mit einer Säule in den Heiligen Hallen der Helden zu Arivor zu ehren: Waldemar den Bären. Um diesen Beschluss des Schwertes der Schwerter zu überbringen und die feierliche Zeremonie durchzuführen, war der Siegelbewahrer der Rondra-Kirche an die alte Heimstatt des Bären, seine Burg, gereist. Nachdem die Vertreter der sechs Sennen der Rondra-Kirche ihre Zustimmung versichert hatten, pries der Siegelbewahrer die Herrin und bat um die Aufnahme Waidemars auf die zweite Stufe der Heiligkeit - ein erhabener Donnerhall, der alle Anwesenden sogleich in Demut auf die Knie sinken ließ, bestätigte das Vorhaben als göttinnengewollt.

Als aber die Ochsenherde des auf den Vallusianischen Weiden im aufopferungsvollen Kampf gegen Borbarads Heerwurm gefallenen Herzogs eingeseget war, da erschien dieser selbst im Saal. Langsam bewegte sich der Geist des Verstorbenen auf die vor ihrem Vater niederknien Herzogin Walpurga zu, doch auch den tobriischen Herzog Bernfried von Ehrenstein musterte er eindringlich, als seine Stimme tief und kräftig den Saal erfüllte: "Lange schritten Wolf und Bär allein durch Krieg und Not. Zu lange war getrennt, was einig stehen sollt. Gefunden ward der Schatz, der seit Jahrhunderten verlorn. Allein sind beide keins, denn Weiden und Tobrien sind eins!"

Dann entschwand er.

Ergriffenes Schweigen beherrschte den Raum, und als noch die Tochter des Bären ganz fassungslos ihm zu folgen wollen schien, war es der Ehrensteiner selbst, der als erstes wieder die Stimme erhob. Er kniete vor der Herzogin Walpurga nieder und überreichte ihr ein wahrhaft überraschendes Geschenk mit eher schüchternen, doch aufrechten Worten: "Einst schworet Ihr,

Walpurga von Löwenhaupt, nur jenen Mann zu ehelichen, der Euch die zweite Bärenkrone brächte. Viele Mannen zogen darauf aus, Eure Hand zu gewinnen, und mit ihr Euer Herzogentum.⁶ Dies ist nicht Unser Begehrt. Wir aber fanden die zweite Bärenkrone unlängst bei einem Vorstoß gegen den dunkelsinnigen Drachen Lessankan in dessen Hort und legen Euch diese nun zu Füßen. Euer Versprechen fordern Wir nicht ein. Wenn Ihr es wünscht, werden Wir diese Krone jetzt und hier für Euch in den Neunaugensee schleudern, auf dass die dunklen Fluten Weidens sie umschließen und niemals wieder freigeben mögen. Dann wärt Ihr frei, zu wählen, wen Euer Herz Euch weist..

Allein, durch den Segen Eures Seligen Va-



ters fassen Wir, Bernfried von Ehrenstein, Herzog des Freien Tobrien, den Mut, Euch, Walpurga von Löwenhaupt, Herzogin des mutigen und tapferen Weiden, den Vorschlag zu unterbreiten, eine andere Entscheidung zu erwägen: Denn wenn Euer Herz bereit ist, vergangene Trauer hinter sich zu lassen, wie das Unsere, wenn Euer Herz sich sehnt, Friede und Freude zu empfangen, wie das Unsere, ja, wenn Euer Herz für Uns das selbe empfindet, ganz wie das Unsere für Euch, nämlich eine tiefe, grenzenlose Liebe und Bewunderung, dann, oh Herzogin der Weidener, will ich diese Krone fester halten als meines Vaters Schwert, denn dann legt sie Uns Eure Hand in die Unsere."

"Dies ist nicht die Zeit für Eheverhandlungen und heimischen Frieden, für Kindersegen und zweisames Glück", erwiderte die

Herzogin Walpurga. "Dies ist die Zeit des Kampfes, der Trauer und des Todes. Doch dies ist auch die Zeit des Triumphs und der Freude. Weiden stand wehrhaft gegen die Orks, allein weil die Streiter Tobriens im Osten Unheil und Verderbnis von unserer Schwelle wehrten. Viele der Unseren fochten und starben gemeinsam, und schon lange stehen Tobrien und Weiden vereint, Seite an Seite, und streiten wider den schwärzesten aller Feinde.

Ja, Bernfried von Ehrenstein, Wir, Walpurga von Löwenhaupt, erwidern, dass Unser Herz das Eurige in Liebe erkennt. Ihr bringt die zweite Bärenkrone und löst uns von Unserem Schwur. Diese Krone, Unsere Hand, wie Unser Herz, seien Euer", und es lösten sich ihre stets so ernsten Züge zur seligen Erleichterung wie beim Erreichen eines unbestimmten Ziels nach langer Fahrt. Auch die Reichsregentin segnete den Bund beider im Wissen getrennter Erbfolgen in Weiden und Tobrien.

Da nun feierte die ganze Bärenburg, ganz Trallop. Musik und Tanz wurde vor den Herzögen dargeboten und deren Vereinigung mit unzähligen Trinksprüchen und ebenso vielen Gläsern Bärenbrandt und Meskinnes besiegelt — ein Wetttrinken, dass die Herzogin klar für sich entschieden hatte, als der Ehrensteiner sich zu wahrlich später Stunde kapitulierend zurückzog.

Allen war es warm zu Mute, und es wurde bis in den Morgen gesungen und gelacht, obwohl die düstere Prophezeiung des Aikar nicht vergessen werden konnte, doch das Reich hatte in den vergangenen Tagen neue innere Stärke geschöpft.

Nur einer trug ein schweres Herz in dieser Nacht. Ungeachtet der Ehre, welche die Ernennung zum Emissär bedeutete, wusste Dom Eslam von dem Brauch der Kalifen, die Köpfe unliebsamer Unterhändler in einer mit Edelsteinen reich gefüllten Schatulle zurück an ihre Regenten zu schicken. Wohl auch getragen von der wohligen Stimmung des Abends verbrachte er die letzten Stunden der Nacht in innigem Gespräch mit Ihrer Allerdurchlauchtigsten Hoheit etwas abseits der Gesellschaft. Es verbreitete sich bald das Gerücht, Seine Kaiserliche Liebden hätte noch vor dem Aufbruch gen Süden Königin Rohaja gefragt, ob er auf eine positive Antwort hoffen dürfe, so er um ihre Hand anhalten würde. Doch ohne Antwort brach er auf.

Niklas Reinige

Mit tiefstem Dank an alle Teilnehmer und Organisatoren des 9. Allaventurischen Konvents vom 30. Oktober bis 2. November auf Burg Bilstein.

⁶Vgl. hierzu unter anderem die skurrile Episode von Goldo Paligans betrügerischem Bemühen im AB 87.

Der neue Graf von Perricum – ist außer Haus

Anfang des vergangenen Mondes vollendete Rondrigan von Paligan sein 21. Lebensjahr und erhielt endlich den Thron der Edelgrafschaft Perricum als Erbe seines Vaters Timshal Paligan, der in der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden gefallen war. Fünf Jahre lang regierte Rimiona Paligan für ihren Enkel über die reiche Grafschaft, während sich Rondrigan auf sein Erbe vorbereiten sollte.¹

Das tat er, nicht jedoch so, wie es Familie und Regentin gerne gesehen hätten: Während die Stadt und das Umland völlig im Zeichen des Krieges stehen – als Bastion zu den Dunklen Landen zu Füßen der Trollzacken, als Hafen am Perlenmeer, auf dem die Dämonenarchen kreuzen, und als Heimstatt des Schwertes der Schwerter –, entwickelte sich der Paligan-Spross mit dem rondrianischen Namen zu einem schöngeistigen Lebemann. Graf Rondrigan hat die Ritterweihe zwar empfangen, doch amüsiert er sich nicht bei den Turnieren seiner Perricum Ritter, sondern lieber auf der Jagd mit den Freunden seiner Jugend.

¹ Vgl. Land der Stolzen Schlösser, S. 78 f. und S. 137.

Auf der Jagd befand er sich auch, als die feierliche Zeremonie zur Amtsübergabe stattfinden sollte. Der Graf aber erschien erst am späten Abend, als die Honoratioren der Stadt und der Kirchen schon wieder gegangen waren, empfing eher beiläufig den Grafenreif aus den Händen seiner Großmutter und verschwand mit zwei Gelehrten der Alchimie in seinen Gemächern des Schlosses Perringrund, auf dem die Edelgrafen residieren. Auch die Schürzenjäger hat Rondrigan mitnichten aufgegeben, sie hat sich viel mehr zu einer Plage entwickelt, seit er als Jüngling noch in beide kaiserlichen Zwillinge gleichzeitig verliebt gewesen sein soll.

Beunruhigt über die Regierungsunlust des jungen Mannes ist man in Perricum nur wenig, doch scheint das Verhalten Rondrigans durchaus mit ein Grund zu sein, der die Rondra-Kirche bewegte, auf dem Reichskongress die ganze Grafschaft für sich zu fordern, um das materielle Überleben der Rondrianer zu sichern. Auf eben diesem Kongress aber zeigte sich Graf Rondrigan erstmals der Reichsöffentlichkeit, und zwar als eloquenter und weitaus verant-

wortungsvollerer Regent, als man ihm dies zugetraut hatte: Mit einem weitreichenden Gelöbnis gegenüber der Rondra-Kirche verpflichtete er sich zu hohen Zahlungen und gewann großen Respekt.

Manche vermuten allerdings dahinter das Wirken seiner Großmutter, die noch immer beratend an seiner Seite steht. Wie weit ihr Einfluss reicht, gilt dennoch als fraglich, da sie ihrem 'jungen Paligan' einfach keinen Wunsch abschlagen könne, wie es heißt.

Edelgraf Rondrigan stehen schwere Zeiten ins Haus, und erst die kommenden Jahre werden erweisen, ob er aus seinen guten Kontakten zu den Nebachoten (sie fußen auf die große Begeisterung für Perricum Rösser auf beiden Seiten) und zur Reichsstadt Perricum Kapital wird schlagen können, um die an beinahe drei Seiten von Reichsgrenzen umschlossenen Perricum Lande zu stabilisieren. Momentan hören die Bittsteller und Gäste auf Schloss Perringrund jedoch zumeist, dass der Graf "außer Haus sei" – um seinen eigenen Angelegenheiten nachzugehen.

Björn Berghausen

Greifenfurt im Umsturz

Schwere Prüfungen für die Mark und ihre »Greifin«

Die letzten beiden Monde stürzten die Mark Greifenfurt in unerwarteten Wandel – und noch kann niemand sagen, ob Hoffnung oder Gewalt die Oberhand gewinnen werden: Einerseits war Prinz Edelbrecht siegreich gegen die Orken und ist die Markgräfin schwanger mit dem Erben der Mark, andererseits jedoch wurde die Meisterin der Mark ermordet und die Reihen der Greifenfurter sind uneins.

Die Ereignisse in Greifenfurt jagen einander, seit die Markgräfin zum Kriegsrat nach Weißenhorst geladen hat. Die Adligen und Kriegserfahrenen der Mark sollten sich auf der gräflichen Burg zusammenfinden, um die 'Wacht am Finsterkamm' neu zu strukturieren, der Gefahr des Orkensturms entgegenzutreten und die ohnehin schon kärglichen Felder der Märker wirksam zu schützen. Doch dann geschah, was kein Greifenfurter zu träumen gewagt hatte – nämlich nichts. Voll Unglauben vernahm man zu Füßen des Finsterkamms, dass der Schwarzpelz in Albernia eingefallen war und die Weidener bedrängte, doch Greifenfurt blieb unangetastet. Kein Ork stieg vom Finsterkamm herab, kein Schwarzpelz schlich über den Norrnstieg heran. Es war, als hätte der Ork nach Jahrhunderten des Kampfes um die Mark für dieses eine Mal Waffenruhe gehalten.

Dennoch waren die Märker entschlossen, ihren Teil beizutragen, um dem Erbfeind zu trotzen und seiner stets drohenden Gefahr entgegenzutreten. Genau hierüber aber entstand inmitten des Friedens, der Greifenfurt gegönnt war, erbitterter Zwist; Die einen wollten dem Ork entgegenziehen und

ihn an der Seite der Weidener schlagen, die anderen hingegen misstrauten der Ruhe und wollten die eigenen Grenzen bestens geschützt sehen. Zu jener zweiten Gruppe gehörte die Meisterin der Mark, Rittfrau Faduhenna von Gluckenhagen, die befahl, jeden Greifenfurter an seinen Platz innerhalb Greifenfurts zu stellen. Dem jedoch widersetzte sich Baron Baradar von Plau zu Keilerau und Beldenhag, ein tobrischer Exilant, der seinem alten Herzogtum die Treue halten und den im Osten gebundenen Kämpfern statt den Weidenern zu Hilfe eilen wollte.

Der Streit zwischen 'Henne' und 'Keiler' mutete im nachhinein wie ein Vorbote schlimmen Geschicks an: Auf dem Kriegsrat noch eskalierte die Situation – es kam zum Duell (wie man munkelt) und zum Eklat vor versammelter Mannschaft. Am nächsten Tage lag die Meisterin der Mark zerschmettert zu Füßen der Burg Weißenhorst: Der Kopf der Mark war von ihren Schultern gerissen.

Die Markgräfin selbst, die Seele Greifenfurts, verließ ihr Gemach auf Wochen nicht, aufs Lager geworfen durch große Schwäche. Diese erwies sich zwar als Tsas

Segnung, war jedoch von Umständen begleitet, die einige Gerüchte erzeugten. Vor allem aber ruhten derweil alle Geschäfte der Provinz auf der Meisterin – die nun tot war. Prinz Edelbrecht war den Orken entgegengezogen in den Finsterkamm, um die Schmach des Weidener Marschalls auszuwetzen.

In dieser schweren Stunde kehrten die Märker zu ihren ureigensten Tugenden zurück: Hoffnung und Kampf gegen den Ork. Während die Kriegsleute in großer Zahl Prinz Edelbrecht folgten, um im Kamm die Toten des letzten Orksturms zu rächen, blieben die anderen ungebrochen daheim zur 'Wacht am Finsterkamm'. Doch ohne die Markgräfin, ohne den Prinzen und ohne Rittfrau Faduhenna oblag es einzig Ludalf von Wertlingen, dem Vetter der Greifin und letzten lebenden Verwandten, die Märker bei der Stange zu halten.

Nachdem bald darauf die Greifin wieder genesen war, machte sich diese auf den Weg zum Reichskongress nach Trallop. Dort traf sie auf ihren Gatten und dessen Ritter, die die Heldentrutz vom Orken befreit und das belagerte Nordhag entsetzt hatten.

Eine frohe Botschaft für die Weidener –

doch eine weitere schlimme für die Greifin: Denn der Marschall der Mark, Guneldian von Dürenwald-Elfenstein¹, war im Finsterkamm gefallen. Ehe Prinz Edelbrecht das Herz Irmenellas erobert hatte, hatte es Marschall Guneldian besessen, mit dessen Tod auch der zweite Mann in Irmenellas Leben ein schlimmes Ende genommen hatte. (Bekanntlich war ihr erster Gatte das ruchlose Schwert der Schwerter Dragosh Aldewin von Sichelhofen, den Ayla von Schattengrund entlarvte und im Zweikampftötete.) Zur Stund hoffen die Greifenfurter, dass Irmenella von Wertlingen sich die Freude über ihren Prinz und ihr ungeborenes Kind erhalten kann angesichts der Geschehnisse in der Mark. Sie ernannte Tildan Greifentreu, Baron vom Nebelstein, zum neuen Meister der Mark, wohingegen die Reichsregentin Ludalf von Wertlingen zum neuen kaiserlichen Marschall Greifenfurts erhob.

Björn Berghäusen

Die Familie Wertlingen –

»Durch Trübsal und Gefahren«

Aus dieser alten Familie des Reiches, die ehemals landlose Fürsten am Hofe des Kaisers waren, leben heute noch drei Menschen: Irmenella von Wertlingen, die nach der schmachvollen Demission ihres Vaters Shazar 'des Pflanzers' den Thron Greifenfurts erhielt und nach ihrer Mündigkeit auch bestieg. Sodann Udalbart Ludolf von Wertlingen, der sich dem Dämonenmeister anschloss und heute 'Reichserztruchsess' an Galottas Hof ist; und schließlich dessen Sohn Ludalf von Wertlingen, ehemals Schwertgefährte Prinz Brins, sein Wagenlenker im Großen Donnersturnrennen und enger Vertrauter des Reichsbehüters. Ludalf und Irmenella von Wertlingen sind in den zwölfgöttlichen Landen damit die letzten ihrer Sippe und mit dem Hausmotto bitter vertraut. Deshalb fand der neue Marschall auch wieder zurück zu seiner Familie, obwohl er geschworen hatte, am Sarkophag des Reichsbehüters Wacht zu halten: Denn dem Erbe Brins und seiner Hoffnung auf ein starkes Reich kann Ludalf nicht dienen, wenn er sich seiner letzten lebenden Verwandten und der vom Ork bedrohten Mark nicht widmet. Was die Aussicht auf eine scheinbare Versöhnung mit dem Vater Udalbert nicht vermochte², erreichte die beharrliche Base Irmenella: Ludalfs Rückwendung zum Leben und zu den Seinen. Als Kriegsmann genießt er großes Ansehen, wegen seiner Bindung an Brin große Verehrung und wegen seines schweren Loses das Vertrauen der ihm Nächsten. Der hochaufgeschossene Kämpfer ist nunmehr um die Vierzig und gilt mittlerweile als ruhig und besonnen.

¹Vgl. zu Faduhenna und Guneldian Land der stolzen Schlösser, S. 141.

²Vgl. das Abenteuer Stadt der 1.000 Augen im Abenteuerband Kreise der Verdammnis sowie DK, S. 69.

Drachenangriff am Großen Fluss!

KARGENFELS. Wie erst jetzt bekannt wurde, kam es Mitte Tsa 1026 BF in Kargenfels, einem nordmärkischen Dorf an den Steilhängen der Ingrakuppen, zu einem Überfall durch einen Kaiserdrachen.

Kaum zu glauben ist jener Bericht, der die Botenredaktion durch einen wandernden Aves-Geweihten erreichte. Demzufolge kam es in Albenhus am 16. Tsa zu einer Panik unter den dort beheimateten Flussschiffern. Auslöser für den Tumult war die Aussage einer gewissen Kapitänin Barania, Eignerin des Lastenseglers *Gischtmaid*, die die Stadt aus Richtung Elenvina erreichte und ihre Zunftbrüder und -schwestern vor dem fürchterlichen Überfall eines Kaiserdrachen auf das nur wenige Tage flussabwärts gelegene Dörfchen Kargenfels warnte.

Das geschuppte Ungeheuer soll diesem Bericht gemäß den wertvollen Silberschatz des Kargenfeler Travia-Tempels gefordert und zur Untermauerung seines Willens einige Gebäude in Brand gesetzt haben.

Wie die Sache ausging, ist nicht bekannt, da es der Zeugin gelang, rechtzeitig mit ihrem Schiff die Flucht zu ergreifen.

Natürlich versuchte man die Angelegenheit in Albenhus mit Verweis auf die nahe Zwergebunge Xorlosch abzuwiegeln — und auch der Redaktion scheint ein solcher Überfall im unmittelbaren Einflussbereich der Erzzerge selbst für einen Kaiserdrachen er-

staunlich. Doch sollen die Beschädigungen an Bord der *Gischtmaid* eine andere Sprache gesprochen haben.

Ob die Ereignisse am Großen Fluss etwas mit dem Fund eines Drachenskeletts vor wenigen Monden in den Ingrakuppen zu tun haben, oder ob vielleicht die düstere Vergangenheit der nordmärkischen Ortschaft Grund für den Überfall bot, war bis Redaktionsschluss nicht bekannt.

Den Archiven des Hesinde-Tempels war nur soviel zu entnehmen, dass das kleine Kargenfels dort steht, wo sich einst die Burg eines Raubritters namens Ferolot befand. Dieser soll zu Lebzeiten ungezählte Flussegler auf dem Großen Fluss ausgeraubt haben. Und noch ein Detail scheint der Redaktion angesichts der Umstände pikant genug, um es hier aufzuführen. Dieser Ferolot soll am Ende seines Lebens im Kampf gegen einen noch viel raffgerigeren Gegner gefallen sein - ein Drache namens Morchur.

Ist dieser Morchur vielleicht jener Kaiserdrache, der auch heute wieder am Großen Fluss sein Unwesen treibt? Die Götter mögen uns davor bewahren.

TF

Erneut lodert Drachenfeuer in Windhags Bergen

Der Wurm wütet weiter — Erste Menschenopfer?

WINDHAG. Mit dem Einsetzen der Schneeschmelze und der Wiederaufnahme der Arbeiten in den Steinbrüchen der Windhagberge zeigt sich auch der Schatten des Riesenlindwurms wieder häufiger über den Weilern und Gipfeln, um Verderbnis über die Menschen zu bringen. Derweil dringen aus der Pfalzgrafschaft Weißengau die Gerüchte, dass die dortigen Dörfler dem Wurm Menschenopfer darbringen, um verschont zu werden..

Wenige Monde lang, in denen die winterlichen Schneefälle das Reisen noch beschwerlicher machten, herrschte eine trügerische Ruhe über den Windhagbergen. Die Brüche und Gruben, in denen während der schneefreien Monate Kreide und Kalk gebrochen und andere Gesteine abgebaut werden, lagen verlassen und die Menschen entfernten sich aus ihren Weilern und Dörfern nicht ohne Not. Angesichts der Gräueltaten des Lindwurms besannen sich insbesondere im Umfeld des besonders gefährdeten Schattengrundpasses viele Ortschaften der alten Bergmannstradition, eine Drachenwacht aufzustellen, die den Himmel beobachtet und vor dem Schatten herannahender Flugwesen warnt.

Ob es diesen Wachten zu verdanken ist, die

oft genug ihren Warnruf erschallen ließen, ist ungewiss, doch kam es während des Winters zu keinen größeren Drachenangriffen. Wohl aber wurden mehr und mehr Jagdleute und Hirten vermisst, und angesichts der beunruhigenden Berichte der wenigen Zurückgekehrten ist zu befürchten, dass viele jener Menschen in der Wildnis dem Wurm zum Opfer fielen. Nur manche von ihnen wurden mittlerweile tot oder halb wahnsinnig wieder aufgefunden, die meisten hat offenbar die Wildnis verschlungen - oder der Drache. Die Truppen des Adels und bewaffnete Milizen bieten nur einen trügerischen Schutz, doch ist es ihnen bislang zumindest gelungen, marodierendes Gesindel und Gesetzlose von den größeren Orten fern zu halten.

Der mit Bangen erwartete Frühling brachte den Schrecken endgültig zurück. Beinahe wöchentlich dringt derzeit die Kunde nach Harben zum Markgrafen Galahan, dass erneut ein Steinbruch von dem Drachen angegriffen worden sei. Dabei scheint der Wurm zunehmend weiter in den Süden des Gebirges vorzudringen, zuletzt bis ins Greisenklamm von Osthagen und zum Muschelgrund im Reichsland Wettershag. Immer wieder brennen Gruben aus und werden Brüche verschüttet, während die Zahl der Toten trotz Drachenwachten unablässig ansteigt - wen wundert es da, dass viele Arbeitsstätten mittlerweile aufgegeben wurden. Die Aussaat kommt nur mühsam voran, nachdem die Bauern bei allem, was entfernt an eine Drachensilhouette am Horizont erinnert, von den Feldern fliehen. Feuerroter Schein, der des Nachts mal von dem einen, mal von dem anderen Berg her lodert, zermüht die Menschen immer mehr und viel zu selten sind reisende Geweihte vor Ort, um ihnen Trost zu spenden und ihr Göttervertrauen zu stärken. Verzweiflung breitet sich auch in Weißengau aus, dessen Bevölkerung vom Tod des

Pfalzgrafen und von dem fatalen Ausgang der Drachenhatz, die dieser angeführt hatte (der **Bote 101** berichtete), bis ins Mark erschüttert ist. Als besonders übles Omen gilt den Menschen dabei, dass der neue Pfalzgraf Rateral Bedwyr Sanin die Pfalz Weissenstein noch immer nicht bezogen hat, kommt das traditionelle Einlaufen in den Hafen von Harben und die damit verbundene Überquerung des Schattengrundpasses doch dem sicheren Tode gleich. In den Augen vieler ist damit der Schutz vom Lande genommen, den ein adliger Herrscher aufgrund des Segens der Sturmbringerin, der Göttin Rondra, seinem Volke bietet. Mit ganz besonderer Besorgnis nehmen Adel und Geweihtenschaft die Nachricht auf, dass erste Bergdörfer in der Nähe des Schattengrundpasses sowie im Süden Weibengaus dem verwerflichen Rat manch uralter Sagen zu folgen scheinen, regelmäßig einen jungen Menschen aus ihrer Mitte auszuwählen und diesen dem Drachen zum Fraß oder zum Vergnügen vorzuwerfen, auf dass jener Land und Leute verschont. Obgleich dieses Tun von den Zwölfgöttlichen Kirchen aufs Schärfste ver-

dammt und durch Erlass des Markgrafen sogleich verboten wurde, steht zu befürchten, dass den Vorgängen damit kein Ende bereitet wurde.

Derweil fragen sich die Edlen, Offiziere und Gelehrten der Region zunehmend, nach was der Riesenlindwurm sucht, und zerbrechen sich die Köpfe über das Bild eines gerüsteten Kriegers, von dem einige Überlebende eines Drachenangriffes berichteten. Manche rufen nach einer neuerlichen Drachenhatz und fordern die Anwerbung erfahrener Drachentöter, andere möchten Hilfe bei den Zwergen anfordern, den erbitterten Feinden allen drachischen Gezüchts. Einige wenige weit Gereiste schlagen schließlich vor, eine Gesandtschaft zu Shafir dem Prächtigen zu entsenden, der als Kaiser der Drachen und den Menschen wohlgesonnen gilt. Derweil zieht man in den Gebirgsdörfern immer häufiger hinter vorgehaltener Hand in Erwägung, dem Beispiel anderer Weiler zu folgen und durch das Los jene jungen Leute zu bestimmen, die dem Wurm 'übergeben' werden sollen, damit das Dorf künftig verschont wird.

pd



Wie unser Puniner Korrespondent berichtet, sorgte die letzte Ausgabe des *Aventurischen Boten* im südlichen Königreich für einige Schadenfreude und ungetrübten Hochmut, ein wohl als typisch zu bezeichnender almadanischer Wesenszug. Ganz anders waren die Reaktionen in Kuslik, wo sich unser Redaktionshaus vor Schmähungen und allerlei überreifen Feldfrüchten nicht schützen konnte. Schon Kaiser Hal wusste in seinen Sprüchen (Band 3, p. 34): "Was dem einen seine Eule ist, das ist dem anderen seine Nachtigall." Was will uns das sagen? Unser übernächster und stets unter Zeitdruck arbeitender Setzer hatte für die Titelgeschichte der vergangenen Ausgabe schon aus Gewohnheit den Kolummentitel "Aus den Reichsprovinzen" gewählt, ungeachtet der Tatsache, dass an dieser Stelle nicht nur von den Ereignissen in Neetha berichtet wurde, sondern auch von den Handlungen der horaskaiserlichen Geschwister Salkya und Timor Firdayon. In aller Form entschuldigen wir uns für diesen delikaten Fauxpas — und wünschen der Leserschaft in beiderlei Yaquirien weiterhin gefällige Lektüre.

*Strellina von Liëpenberg,
Leitende Redakteurin
(Niklas Reinke)*

Das ist in aller Munde — Sprichwörter und Mundarten Aventuriens — Teil 1: Die Reichsprovinz Kosch

"Das ist nicht koscher!"

Dieses wohl bekannteste Sprichwort der Koscher Mundart geht - wie so vieles - auf den berühmten Krambold¹ Wilbur Sumpfpflug zurück, der vor acht Jahrhunderten viele Bräuche der Wandergesellen begründete. Einmal soll Wilbur auf seinen Reisen in den Außerkosch² gelangt sein, wo man ihm in einem Gasthof ein gar befremdliches Mahl servierte. Nach dem ersten überraschten Bissen habe er ausgerufen: "Ei, das ist aber nicht koscher!"

Dieses Zitat machte mit den lustigen Erzählungen von Wilburs Erlebnissen die Runde, und alsbald wurde es auf alles angewandt, was dem braven Koscher fremd und seltsam vorkommt. So soll selbst der gute Fürst Blasius auf einem Bankett am Kaisershof "Wenn das mal koscher ist ..." gemurmelt haben, als man eine Vinsalter Minzwürfelpastete in Trüffelcreme servierte.

"Hilfreich wie ein Braghnsbruder"

Diesen Spruch kann man besonders häufig

in Steinbrücken hören. Die Braghner Brüder hatten nämlich nach dem Orkenzug von 19 Hal beim Wiederaufbau vieler zerstörter Ortschaften geholfen; ihre munteren Arbeitslieder sind in vielen Gegenden längst zum Volksgut geworden.

"Wie Moorbrück am Praiostag"

Dies sagt man in manchen Gegenden, wenn absolute Langeweile herrscht. Denn selbst nach den Verhältnissen der ansonsten so gemühtlichen Koscher gilt diese kleine Stadt inmitten eines Sumpfes als besonders trostloser Ort.

"Bei Steinbrücken durch den Fluss waten"

Wie der Name des Ortes schon vermuten lässt, befindet sich bei Steinbrücken eine große und solide Brücke, über welche die Reichsstraße von Gareth nach Angbar verläuft. Wer also, wie anno 28 ein Greifenfurter Ochsentreiber, bei Steinbrücken durch den Fluss waten will, ist 'dumm wie Selmer Sauerbrot'.

¹ Krambolde nennt man im Koscher Land jene durch die entlegenen Bergegenden wandernden Krämer, die unschwer an ihren großen Tragkiepen zu erkennen sind.

² Als 'Außerkosch' bezeichnen die Koscher alle Landstriche jenseits der Provinzgrenzen - mit Ausnahme der Nordmarken, die man ob ihrer Lage hinter dem Gebirge 'Hinterkosch' nennt.

Fortsetzung
folgt!

KLEINANZEIGEN

Aventurische Kleinanzeigen

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

- **Darpatischer Landbote – Gazette für Darpatien!**
- Wer mehr erfahren möchte über das Land zwischen Garetien und den Schwarzen Hornden, 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; aktuell in DL 30.
- 2,40 EUR pro Heft (Porto inklusive). Abo ab 3 Ausgaben möglich, Ausland: bitte anfragen.
- Zahlbar in bar und/oder kleinstwertigen Briefmarken bei: **Friederike Stein, Käsenbachstr. 19, 72076 Tübingen;**
- eMail: Landbote@darpatia.de
- www.darpatia.de => Darpat. Landbote

In Vinsalt der Horasstadt eine Taverne neu eröffnet hat. „Der Torkelnde Drache“ wird sie genannt, in ganz Aventurien schon bald bekannt! In Alt-Bosparan, dem Immanstaden nah, sind hier oft die Plätze rar. Mit Tanz, Gesang und Sagen werden wir Euch Kurzweil bereiten, Ihr hört uns schon von weiten! Unsere Gastlichkeit wird Euch sehr behagen, denn unsere Küche wird Euch munden, danach der gute Tropfen wird's abrunden. Ihr solltet einen Abend bei uns wagen! Wir halten Euch hier auf Trab und wehe, hier macht einer früher schlapp! Zur Sperrstunde ist dann Schluss, weil das so sein muss.

Mitstreiter gesucht

50 Meister suchen Spieler!
50 Spieler suchen Meister!
Ständig neue Mitglieder sucht der DSA-Club Rhein-Main. Du bist DSA-Spieler im Großraum Mainz / Wiesbaden / Frankfurt / Darmstadt? Du bist aber leider ohne Spielrunde? Wir sind für dich die Lösung: Als DSA-Club mit über 50 Mitgliedern koordinieren wir ständig neue Spielrunden für Anfänger und Fortgeschrittene. Wir verfügen dazu über ein umfassendes Archiv an Spielmaterial und eine monatlich erscheinende eigene Clubzeitschrift. Haben wir dein Interesse geweckt? Dann besuche uns doch auf unserer Homepage unter <http://dsa.compen.com>. Oder sende uns eine eMail an: info@dsa.compen.com. Du kannst dich natürlich auch auf konventionellem Wege an uns wenden; Brief oder Postkarte an **DSA-Club Rhein-Main, c/o Steffen Schenk, Sackgäßchen 15, 55270 Ober-Olm** genügt!

Meister (19 J.) mit ca. 6 Jahre DSA- Erfahrung sucht Anschluss an eine (Studenten-)Gruppe in Marburg oder in kleinerem Umkreis. Würde gerne mal als Spieler agieren, wenn möglich, versteht sich. Besitze alles DSA-Material, das es gibt. Bitte eMail an Patrick_Wagner@gmx.de

Bestehende Gruppe mit 2 Spielern und 1 Meister (Anfang / Mitte 30) suchen Mitspieler/In im Raum Allgäu. Gerne auch Anfänger/Innen, Alter ab ca. 25 J. Spielmaterial und Regelhefte ausreichend vorhanden. Wir treffen uns einmal pro Woche. **Johannes Beckert, Tel ab 18:00 Uhr 08376 – 97 65 39, Oerny1@t-online.de**

DSA-Rollenspielgruppe gesucht!
Ich suche eine bestehende Rollenspielgruppe im Raum Cottbus, in der noch ein mittelländischer Kämpfer mitmachen könnte. Mein Kämpfer ist bereits einige Stufen erfahren – kann sich also als nützlich erweisen. Bei Interesse bitte unter **0172 – 344 55 04** melden, oder eMail an Tatsu-Kun@freenet.de
Bis bald!

Ich (w., 19 J.) suche nach Umzug zum Ausbildungsbeginn Anschluss an eine DSA-Gruppe im Raum Marburg/Gießen, ob DSA3 oder 4 ist mir egal. Habe bisher noch nicht gemiestert, würde darum erst einmal lieber nur als Spielerin dabei sein. Habe schon einiges an Spielerfahrung gesammelt. Ich bin erreichbar unter:
Iris Finkemeier, Bergstr. 12, 35091 Cölbe, Tel.: 0177–898 50 48, eMail: derya84@gmx.net

Wir, zwei ca. 30-jährige Alt-DSAler, möchten eine neue DSA4 Runde im Raum Essen/Mülheim gründen. Wir sind keine Regelfüchse und legen auch eher Wert auf stimmungsvolles Rollenspiel. Geplant sind 2–3 Treffen im Monat. Wenn ihr nichts dagegen habt, auch mal Spielleiter zu sein, und etwa in unserem Alter seid, meldet euch doch mal unter **0201 – 25 35 21** oder per eMail einfach bei: s.loeser@arcor.de

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



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

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

Vinsalts DSA-Service

Vinsalts DSA-Service- <http://www.vinsalt.de/>
Vinsalts DSA-Service bietet allen Besuchern unter anderem folgende Inhalte: aktuelle Nachrichten im DSA-Ticker, exklusive Vorstellungen von neuen DSA-Produkten, Rezensionen zu Abenteuer, Quellenbänden usw., Interviews mit Autoren und Redakteuren, die bekannten DSA-Foren für allerlei Regelfragen, aber auch zum allgemeinen Diskutieren, die DSA-Top 100-Liste mit den meist besuchten DSA-Seiten, Fotogalerien (z.B. von DSA-Konventen zum direkten Kommentieren) usw., usf.

Ganz aktuell: Noch bis zum 30. November 2003 ist die Teilnahme am DSA-Merchandising-Wettbewerb möglich, bei dem eine Jury (u.a. Thomas Römer von FanPro) die besten Ideen für neue Merchandising-Artikel sucht. Unter den Teilnehmern werden attraktive Preise verlost. Außerdem findet bis zum 14. Dezember 2003 der große Rezensionen-Wettbewerb zur neuen Regelbox **Götter & Dämonen** statt.
Vinsalt – die Capitale des Horasreiches ist auch im Internet immer einen Besuch wert!



Mehr als Herzogstreue und Praiosglaube:
Das Herzogtum Nordmarken. In der nordmärkischen Materialsammlung findet der geneigte Leser alles Wissenswerte über jeden Aspekt nordmärkischer Wessens- und Lebensart, von „A“ wie „Adel“ bis „Z“ wie „Zwerge“. URL: <http://www.geocities.com/trappenfueren/nms/nms.htm>

DSA-Material gesucht

Aventurischer Bote 1 bis 76; Abenteurer: Der Wolf von Winhall (A 8), Schatten über Travius Haus (A 12), Die Attentäter (A 30), Das Jahr des Greifen I und II (A 46 und 56), Alptraum ohne Ende (A 45), Unsterbliche Gier (A 57), Bastrabuns Bann (A 69); **Spielhilfen:** Bornland, Königreich am Yaquir, Al Anfa und der Tiefe Süden, Wüste Khom und Echsenzümpfe, Lexikon des Schwarzen Auges, Drachen Greifen Schwarzer Lotos.
Andreas Fuchs, Kammelweg 1/9/4, A-1210 Wien, Tel: 0043/676/413 07 91, eMail: andfuchs@yahoo.com.

Suche alles, was mit dem Trading Card System von DSA, **DARK FORCE**, zu tun hat – also Karten, Sammelordner, DARK FORCE EDITION usw...
Angebote an: FrOstasch@compuserve.de

DSA-Material zu verkaufen

Solo – Abenteurer: 47 Das Lied der Elfen, 37 Straßenballade, 55 Die Ungeschlagenen, 54 Am Rande der Nacht, 64 Goldene Blüten, 16 Yasmina (für je 4 Euro)
Boxen: Abenteurer Basis Spiel, sehr gut erhalten, komplett nur ohne Würfel – 10 Euro; Al Anfa und der Tiefe Süden – 10 Euro; Die Magie des Schwarzen Auges – 10 Euro; alles neuere Boxen (1995) eMail an: ankewitt@web.de oder per Post: **Anke Witt, Kolbenzeil 31, 69126 Heidelberg**



Ständig auf der Suche nach Jungfrauenblut? Nie eine Jungfrau da, wenn man eine braucht? Jetzt neu, frisch von der Schwarzmagie-Messe; Wiederverwendbare Jungfrauen – bei guter Pflege fast unbegrenzt haltbar! Für weitere Informationen schreiben Sie bitte an Käpten Barbossa, Hafenviertel, „Schwarze Perle des Südens“

Aventurische Kleinanzeigen



Fantholi #23 ist da!
Die lange Wartezeit hat ein Ende! Eine neue Ausgabe der Weidener Provinzzeitung ist endlich erschienen!
Auf über 40 Seiten erfährt man von – einem Handelsvertrag zwischen Darpatien und Weiden – einem Landplacker, der das Herzogtum erpresst – einem Verlobungswahn in der Sichelwacht – einem „Alten Bund“ – und vielerlei mehr!

Fantholi #24 – Weiden im Sturm Orks in Weiden!
Eine Katastrophe bricht herein!
Die schrecklichen Ereignisse, die im vergangenen AB nur angerissen wurden, werden im Fantholi erst deutlich. Ausführlich wird in Wort und Bild auf ca. 60 Seiten alles über den Orkensturm in der Zeit von Ende FIR bis Mitte TSA geschildert. Der Leser bekommt einen Eindruck der Katastrophe vermittelt, die da plötzlich über das winterliche Weiden hereinbrach – so packend und echt, als wäre er dabei gewesen.

Fantholi #23 ist für 2,80 EUR,
Fantholi #24 ist für 3,80 EUR zu bekommen bei: **J. A. Klingsöhr, Nelkenstr. 20, 30167 Hannover, uhdenwald@herzogtum-weiden.de**

NACHBESTELLUNG

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

Fantasy Productions, Postfach 1517 40675 Erkrath

3 oder mehr Ausgaben (per Lastschrift portofrei / bei NN EUR 5,- Porto + 1,60 EUR Zahlkartengebühr) bei:
Fantastic Shop, Postfach 1509, 40675 Erkrath, Tel.: 0211-92 43 202

VKG Hamburg Tel.: 0180-531 39 39

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

Fax: 040-30198182

Mail: Kundenservice@bauerverlag.de

FRAGEN ZUM ABO UND ÄNDERUNGEN

einzig und allein an:

VKG Hamburg Kontakt: siehe oben

REGELFRAGEN ZU DSA

telefonisch einzig und allein an:

DSA-Regeltelefon 0211-9243408 (nur Mi 18–20 h)

oder per email an dsaregeln@fanpro.com

KLEINANZEIGEN

einzig und allein an:

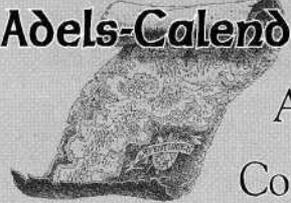
Mechthild Henschel Otto-Suhr-Straße 13 26131 Oldenburg

oder per eMail an

Ulrich Kneiphof

avbote@fanpro.com

Aventurisches Adels-Calendarium



Addenda
&
Corrigenda

Adelscalendarium:

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

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

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

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 Bielefeld, 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 Praios-Kirche:

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

Spielerbetreuung Rondra-Kirche:

Susi Michels, Sternengasse 2, 76593 Gernsbach, eMail: S_Michels@gmx.de

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

VKG Verlagsvertriebs KG; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086 Hamburg

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

Ja, ich bestelle ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (6 Ausgaben) frei Haus zum Jahresbezugspreis von 13,-EUR (Ausland 15,- EUR) einschließlich Porto und Versand.

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

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

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

Gegen Jahresrechnung an meine Adresse. Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten! Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der VKG Verlagsvertriebs KG; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086 Hamburg widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels). Dies bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift.

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Bankinstitut: _____

Datum, 1. Unterschrift

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Datum, 2. Unterschrift

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der VKG Verlagsvertriebs KG; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086 Hamburg widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

Das Schwarze Auge

Impressum

Herausgeber: Fantasy Productions GmbH, Postfach 1517, 40675 Erkrath

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

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

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

Mitarbeiter dieser Ausgabe: F. Bartels, M. Becker, Ch. Ehm, M. Friedrich, P. Fritz, P. Jörns, J.-A. Liedtke, M. Lorber, J. Matheuszik, M. Maurer, S. Michels, Ph. Mindach, M. Noeth, N. Reinke, K. Rohlinger, D.S. Richter, V. Rösner, M. Schwefel, F. Stein, A. Zdralk
Mottoredakteurin: Carmen Uhlh

Illustrationen: Caryad (8), Dikastes (1), Harzenetter (1)
Satz & Layout: ULK

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich. Copyright © 2003 by Fantasy Productions GmbH, Germany Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers. Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt. Abonnementbedingungen siehe nebenstehend.

Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RP!):

Mechthild Henschel
Otto-Suhr-Straße 13
26131 Oldenburg

oder per eMail an:
avbote@fanpro.com

KURZSZENARIO

„DIE GEIßEL DES NORDENS“

Ein Szenario zum Orkangriff auf Weiden und Donnerbach
von Jan-Alexander Liedtke und Michael C. Maurer

Wie wiederholt angekündigt, soll dieses Szenario den Hintergrund der sich über die Aventurischen Boten des letzten Jahres erstreckenden Kampagne um das Herzogtum Weiden, den Orden der Wahrung und den Aikar Brazoragh beleuchten und für Sie, verehrter Meister, und Ihre Spieler handhabbar machen. Es handelt sich nicht um ein zusammenhängendes Abenteuer (dafür wäre auch der zur Verfügung stehende Raum zu knapp), sondern um eine relativ detaillierte Storyline mit epischem Hintergrund, der Vorschläge beigeordnet sind, an welchen Stellen der Kampagne Ihre Helden lohnenderweise eingreifen können, um den Gang der Ereignisse so zu bestimmen, wie es in Aventurien, dem Land der Helden, gute Sitte ist.

ZEITTADEL

Rondra 1023 BF - Weiden erstreitet sich auf der Großen Traloper Turnei einen dreijährigen Waffenstillstand mit den Orks; unmittelbar darauf wird im Mittnächtlichen Herzogtum mit dem Ausbau der Grenzfeste im Westen begonnen. Nur ein schwaches Glied in Weidens Wehr bleibt: die gewaltige, jedoch halb verfallene kaiserliche Feste Reichsend (vgl. **AB 84**). **Seit Anfang 1025** - Zeichen und Omen mehren sich, dass Weiden und dem Reich neues Unheil aus den Orklanden droht (Sonnenfinsternis, Erscheinung Dragosh Corrhensteins, fallender Stern usw.); neuerliche Furcht vor dem 'Erbfeind Zwölf-göttlichen Namens' breitet sich in den an das Orkland grenzenden Provinzen aus. (vgl. **AB 94 bis 96** und **AB 101, Das Greifenopfer, Das vergessene Volk**) **Ende 1025** - Im Nebelmoor entdecken Kundschafter Orks, die mit der Anlage eines ungewöhnlich großen Lagers beschäftigt sind, das den Namen 'Gruuzash' trägt; Marschall Geldor von Eberstamm-Mersingen geht auf Druck des Reichserzmarschalls in den Ruhestand, zu seinem Nachfolger ernannt Leomar von Berg seinen Protegé Wallbrord von Löwenhaupt-Berg, der in Reichsend Truppen zusammenzieht, um einen etwaigen Orkangriff abzuwehren; Brin von Rhodenstein legt sein Amt als Meister der Senne Mittellande nieder und wird vom Schwert der Schwerter als Abtmarschall des Ordens zur Wahrung mit neuen Kompetenzen ausgestattet; der Orden wird der Senne Norden angegliedert und mit der Orkenwehr betraut; Kirchenangelegenheiten und der ganze Schreibkram halten den Abtmarschall allerdings noch monatelang in Tobrien und Wehrheim fest (vgl. **AB 97, 99, 100**). **Rondra 1026** — Der auf der Traloper Turnei geschlossene Waffenstillstand mit den Orks läuft aus, praktisch unmittelbar darauf beginnen erste unkoordinierte Angriffe (v. a. durch Orks vom Stamm der

Gharrachai) auf die Feste Reichsend, die jedoch ohne größere Schwierigkeiten abgewehrt werden (vgl. **AB 101**).

Herbst 1026 - Marschall Wallbrord geht nach Abwehr der orkischen Angriffe in die Offensive und zieht im Herbst mit 300 Reitern in den Finsterkamm, um die Lager der Gharrachai auszurauchern, deren Position Gefangene preisgegeben haben. Die (vorbereiteten) Orks entziehen sich aber den Weidenern und das Heer irrt bis zum Wintereinbruch in den Schluchten des Finsterkamms umher; erst im Boron beschließt Marschall Wallbrord den Rückmarsch in die Winterquartiere (vgl. **AB 101** und **102**).

25. Firun 1026 - Zholochai vom Stamm der Girikh und der Gharrachai unter dem Kommando des Häuptlings Grakwach und des Schamanen Ugrashak stellen Wallbrords Heer eine Falle und reiben es fast völlig auf; der Marschall kann mit wenigen Getreuen entkommen. (Hierzu sowie zum Folgenden vgl. **AB 102**)

29. Firun - Auf den Fersen der wenigen Überlebenden erreichen die Orks Reichsend und belagern die Festung, die wenige Tage später fällt.

30. Firun - Orks vom Stamm der Mhokolash überwinden, aus dem zugefrorenen Nebelmoor kommend, in Schilfbooten den Finsterbach und nehmen nach kurzem, heftigem Kampf den Weiler Olats Wall ein. Graf Emmeran von der Heldenruz und Gräfin Waideria von Bärwalde werden in Olats Feste belagert und können das folgende Ereignis nicht verhindern

Ab dem **1. Tsa 1026** - Riesenhafte Tscharschai-Kriegswagen rollen aus dem Nebelmoor über den Knüppeldamm bei Olats auf die Uferstraße Richtung Trallop. Währenddessen rücken die Orks in der Heldenruz und in Bärwalde weiter vor; die Weidener Bevölkerung sucht Schutz in den zahlreichen herrschaftlichen Fluchtburgen.

4. Tsa - In der Heldenruz stehen die Orks bei Scheutzen, in Bärwalde vor den Burgen Anbalsait und Dragentodt.

8. Tsa - Das orkische Heer in der Heldenruz marschiert am Fialgralwa Richtung

Süden auf der Suche nach einem Übergang; in Bärwalde rumpeln die Kriegswagen am zur Belagerung eingerichteten Trallop vorbei und am Westufer des Pandlaril südwärts - auf die steinerne Brücke von Braunsfurt zu. Die herzoglichen Rundhelme halten am anderen Flussufer Fühlung mit dem Orkheer und folgen ihm nach Süden.

10. Tsa — Mhokolash setzen in Schilfbooten über den Pandlaril und schließen den Belagerungsring um Trallop.

11. Tsa - Abtmarschall Brin erreicht von Wehrheim kommend den Rhodenstein.

12. Tsa — Vom Rhodenstein aus werden auf der anderen Seite des Fialgralwa erste Orks gesichtet.

14. Tsa - In der Hollerheide werden einige hastig mobilisierte Banner der kaiserlichen Traloper Hellebardiere aufgerieben; Reichs-Oberst Ingmar von Zollhaus-Tannenheim fällt.

15. Tsa - In Wehrheim wird Wallbrord von Löwenhaupt-Berg vom Reichserzmarschall als Weidener Marschall entlassen und durch Geldor von Eberstamm-Mersingen ersetzt; die Bärengarde nahe Menzheim wird mobilisiert, um den Orks entgegenzutreten.

16. Tsa - Die Orks stehen in der Heldenruz vor den Mauern Nordhags und am Ufer des Finsterbachs gegenüber dem Rhodenstein; die Orks in Bärwalde stehen unter den Mauern des Distelsteins, der den Rhodenstein gen Norden abschirmt, am Pandlaril in Mittenberge und Leinhaus, gegenüber der Insel Eichenau, unter den Mauern der Burgen Moosgrund, Olats Wall und Dragentodt und vor Trallop; die orkischen Kriegswagen erreichen Wederath gegenüber Braunsfurt.

17. Tsa - Den tapferen Verteidigern von Wederath gelingt es, die Orks so lange aufzuhalten, bis die Brücke von Braunsfurt abgebrochen ist; damit ist den Orks der Übergang über den Pandlaril verwehrt und sie ziehen am westlichen Pandlarilufer Richtung Süden.

20. **Tsa** - Marschall Geldor erreicht nach einem Gewalttritt von Wehrheim kommend Baliho und beginnt dort, ein Heer zur Verteidigung zusammenzuziehen. In den nächsten Tagen vereinigen sich hier Ritter aus der Grafschaft Baliho und der Reichsmark Sichelwacht mit Kaiserlichen Panzerreitern der Bärengarde und Drachenpforter Pikenieren und Schützen. (Hierzu sowie zum Folgenden vgl. AB 103)

21. **Tsa** - In der Heldentrutz erzwingen die Gharrachai gegen den erbitterten Widerstand der Rhodensteiner Ritter den Übergang über die Fialgralwa-Furt am Rhodenstein und beginnen die förmliche Belagerung.

25. **Tsa** — Die Kriegswagen quälen sich über zunehmend schlammiger werdende Straßen Richtung Süden und erreichen Moosgrund gegenüber von Baliho.

2. **Phex 1026** - Als die Kriegswagen sich durch den Matsch zur Pandlarilquelle quälen, versuchen einige Schamanen, die Fee Pandlaril, die hier ihre Kraft bezieht, in einem magischen Ritual zu vernichten; der Versuch scheitert, weil einige Menschen der Fee beispringen.

3. **Phex** — Herzogin Walpurga durchbricht mit 20 ihrer treuesten Ritter den dünnen Belagerungsring der Mhokolash um Trallop und sprengt am Ostufer des Pandlaril nach Süden, um sich mit Marschall Geldors Heer zusammenzuschließen.

9. **Phex** - Als die Kriegswagen Baliho von Süden erreichen, stellen sich ihnen die vereinigten kaiserlichen und herzoglichen Truppen auf den Weiden zwischen Pandlaril und Rotwasser entgegen; als alle Kriegswagen zerstört sind und die Belagerung Balihos unmöglich geworden ist, versuchen sich die Orks Richtung Westen über das Rotwasser abzusetzen und werden beim Übergang schwer dezimiert.

14. **Phex** - Nach fast einmonatiger erfolgloser Belagerung Nordhags entschließt sich Häuptling Grakwach, die Stadt zu umgehen und mit seinen Girikh auf Greifenfurt zu marschieren, um die Yurach Rrul'Ghargopps hinter sich zu bringen. (Hierzu sowie zum Folgenden vgl. Artikel in dieser Botenausgabe.)

15. **Phex** — Nach Empfang der Siegesnachricht beschließt Reichsregentin Emer die Verlegung des Reichskongresses nach Trallop, um die siegreiche Herzogin zu ehren und mit einem glanzvollen Hoffest ein Zeichen der Einigkeit zu setzen.

17. **Phex** - Auf die Nachricht von der Niederlage vor Baliho geben die Orks die Belagerung Trallops und Dragentodts auf und marschieren Richtung Heldentrutz, um sich dem Heer Ugrashaks anzuschlie-

ßen, das immer noch vor dem Rhodenstein liegt und diesen zu erstürmen versucht.

26. **Phex** — Unablässig von kaiserlichen und herzoglichen Reitern verfolgt, überqueren die Reste des orkischen Hauptheeres bei Sinopje den Rathil und damit die Reichsgrenze und graben sich auf der anderen Rathilseite ein. Von Rathila aus gibt Marschall Geldor Nachricht nach Donnerbach und Uhdenberg, um die Orks einzukesseln und vollständig zu vernichten.

Mitte Peraine 1026 - Koscher und Greifenfurter Ritter unter Prinz Edelbrecht schlagen die Girikh an der Grenze zur Markgrafschaft Greifenfurt und entsetzen einige Tage später Nordhag; dennoch stehen die Orks nach wie vor in der nördliche Heldentrutz, im Weidener Land, in der Hollerheide, vor Olats Wall und — der mit Abstand größte Heeresverband — vor dem Rhodenstein.

Ab Mitte Peraine - Nachdem keine Hilfe aus Weiden zu erwarten ist, da die Wege nach Donnerbach über den Rathil und durch das Nebelmoor versperrt sind, marschieren die Korogai des Aikar und die Svelltländorks unter Mardugh Orkhans Sohn Garvash gegen das fast unbefestigte Donnerbach und erstürmen es. Die Elfen verschanzen sich in ihren Baumhäusern, die Rondra-Geweihten um die Fürstergeweihte und den Prinzen Arlan ziehen sich in den Höhlen hinter dem Wasserfall zusammen, um das Allerheiligste eines der wichtigsten Rondra-Tempels Aventuriens zu beschützen. Hier lagert auch die Tairach-Keule, die von Greifenfurt den Weg hierher gefunden hat (vgl. **Das Jahr des Greifen**).

Die Korogai lassen Donnerbach halbwegs ungeschoren, zwingen aber die gefangene Bevölkerung zu Dammbauarbeiten, um den Donnerbach umzuleiten und hierdurch den Donnerfall zum Versiegen zu bringen.

26. **Peraine** — Der Reichskongress in Trallop wird eröffnet.

30. **Peraine** — In Trallop erhält man durch Späher Nachricht vom Angriff auf Donnerbach. Da die Straßen nach Donnerbach von den Orks blockiert sind, werden alle zur Verfügung stehenden Boote für den Einsatz der Stadt von der Seeseite her vorbereitet.

14. **Ingerimm 1026** - Aus Trallop macht sich mit dem Segen der Efferdtochter Pandlaril zum ersten Mal seit 300 Jahren wieder eine kleine 'Flotte' aus Fischerbooten nach Donnerbach auf, um der Schwesterstadt beizustehen.

Kampagnenziele der Orks in der Reihenfolge ihrer Bedeutung für den Aikar Brazoragh:

1: *Gewinnung der Schamanenkeule des letzten Aikar Brazoragh, Nargazz Blutfaust, die im Rondra-Tempel zu Donnerbach liegt.*

Diese Keule ist gewissermaßen das Gegenstück zur Brazoragh-Axt (vgl. den Roman **Das Greifenopfer**), die ihm neben der Welt der Lebenden auch die Welt der Toten erschließen soll: Das Fernziel des Aikar ist es, mit der Keule die Geisterkrieger der Ghorinchai, der seit 1.300 Jahren ausgestorbenen Krieger des letzten Aikar, zu erwecken. Hierzu dient der Angriff auf Donnerbach, das das Hauptziel bildet. Donnerbach ist als letzte freie Handelsstadt im Nordwesten auch das logische Ziel der Svelltländorks, die sich daher auch vom Aikar instrumentalisieren lassen. Für den Aikar geht es aber überhaupt nicht um Donnerbach (ein Grund, weshalb die Stadt und ihre Bevölkerung vergleichsweise ungeschoren davorkommen), sondern der Angriff ist im Kontext seiner größeren Ambitionen zu sehen, sich als Messias der Orks gewissermaßen eine 'angemessene' Gefolgschaft zu verschaffen (vgl. **Das vergessene Volk**): Die Ghorinchai waren das 'erwählte Volk' des letzten Aikar.

2. *Verhinderung einer Hilfsoperation für Donnerbach durch Rhodensteiner Geweihte und Weidener, die durch den Beistandspakt zur Hilfe verpflichtet wären.*

Um Weidener und Rhodensteiner zu binden, Hilfe für Donnerbach zu blockieren und das Hauptziel des Aikar zu verschleiern, kommt es zuerst zum Einfall in der Heldentrutz, die Ziele Baliho und Rhodenstein sind deutlich von nachgeordneter Bedeutung. Wichtig ist, dass die Landwege nach Donnerbach blockiert werden; auf die Idee eines Entsatzangriffs über den See kommt kein Ork — warum auch, schließlich ist seit 300 Jahren kein Boot mehr über den See gefahren.

3. *Mit dem Rhodenstein soll der alte Hauptfeind ausgelöscht und die seit der letzten Schlacht am Rhodenstein offene Rechnung beglichen werden.*

Der Schamane Ugrashak scheint besessen zu sein von dem Wunsch, die Rondrianer auszulöschen, die sich in ihrer Vermessenheit der Orkenwehr verschrieben haben — daher die hartnäckige Belagerung der gewaltigen Feste, die *das* Symbol des Widerstandes gegen die Orks ist. Abtmarschall Brin hingegen scheint die Herausforderung seines Feindes angenommen zu haben und dabei auch nicht vor der Gefahr der absoluten Auslöschung des Ordens zurückzuschrecken. Die Obsession scheint also beidseitig. Für den Aikar hingegen ist der Rhodenstein aufgrund seiner neuen Zugehörigkeit zur Senne Norden die Macht, die

KURZSCENARIO

Donnerbach am schnellsten zu Hilfe eilen würde und darum neutralisiert werden muss.

4. *Wiedergewinnung der Lande, auf die seit den dunklen Zeiten Ansprüche bestehen.*

Dies sind die Finstermark (Heldentrutz und Greifenfurt) und das Orkkönigreich Nargazz Blutfausts mit der Hauptstadt Baliho. Trallop hingegen ist nicht (!) das Ziel, es wäre ohnehin zu stark befestigt. Dem Aikar ist natürlich bewusst, dass dieses nachgeordnete Ziel nur dann erreicht werden kann, wenn alles optimal läuft.

Für den Angriff auf Weiden und Donnerbach haben die Orks drei Heerhaufen mit insgesamt etwa 1800 Krieger aufgestellt:

—Das Hauptheer (etwa 900 Krieger) unter dem Befehl eines unerfahrenen Kriegshäuptlings namens Khechrazz mit dem Ziel Baliho. Sein Rückgrat bilden Zholochai-Plänkler auf struppigen Ponys, wilde Olachtai-Orks zu Fuß und etwa zwei Dutzend der massiven Tscharshai-Kriegswagen. Dazu kommen etwa 50 Mhokolash-Orks mit Schilfbooten.

-Das Heer in der Heldentrutz (ca. 500 Krieger) unter dem Befehl des Schamanen Ugrashak, der sich die Vernichtung des Rhodensteins auf die Fahnen geschrieben hat. Dieses Heer rekrutiert sich vornehmlich aus Ugrashaks eigenen Zholochai vom Stamm der Girikh, die aber zumindest nominell Ugrashaks altem Rivalen, dem Häuptling Grakwach, unterstehen. Dazu kommen die in den Wäldern des Finsterkamms und der Heldentrutz heimischen Gharrachai unter dem Befehl eines Schamanen, den alle nur als 'den Vagabunden' kennen (siehe Weiden-Spielhilfe).

-Das Heer vor Donnerbach (ca. 400 Krieger) unter dem Befehl des Aikar persönlich. Abgesehen von der Elitegarde des Roten Mondes und Aikars eigenem Korogai-Stamm marschieren mit diesem Heer Sveltlandorks unter Mardugh Orkhans Sohn Garvash. Außerdem mag es sein, dass der Aikar einige Angehörige des 'Vergessenen Volkes' (vgl. das gleichnamige Abenteuer) als Geheimwaffe mitgebracht hat.

Dem stehen auf Weidener Seite v. a. die kaiserlich Weidener Regimente (insbesondere das Eliteregiment 'Bäregarde') gegenüber, die allerdings erst aus den Winterquartieren geholt werden müssen, sowie die herzoglichen Rundhelme. Von der Weidener Ritterherrlichkeit jedoch ist in den Kriegen der letzten Jahre nicht viel übrig geblieben.

SZENARIOVORSCHLÄGE

I. DIE NORDERWACHT

Die Helden halten sich eines düsteren Winterabends im Firun 1026 BF in der Schän-

ke *Norderwacht* auf, der Stammkneipe der herzoglichen Rundhelme am Fuße der Bärenburg von Trallop, als ein herzoglicher Herold eintritt, um die anwesenden Rittsleute zu befragen, wer wohl der Herzogin Walpurga einen Dienst erweisen wolle. Die anfängliche Begeisterung der Ritter kühlt schnell ab, als sich herausstellt, dass es sich bei diesem Dienst lediglich um eine Reise in die Heldentrutz handelt, um den renegaten Waldläufer Grimmwulf den Grünen zur Strecke zu bringen und nach Trallop zu schaffen, der in diesem Winter bereits mehrere Wagenladungen mit Waffen und Vorräten für die Grenzfestung Reichsend am Fuße des Finsterkamms abgefangen hat. Da Grimmwulf einerseits aufgrund seiner Erfolge im Kampf gegen die Gharrachai in der Heldentrutz ein gewisses Renommee genießt, andererseits die Festnahme eines einfachen Straßenräubers keine einem wahren Weidener Ritter angemessene Aufgabe darstellt, haben die Helden vermutlich gute Chancen, den Auftrag zu ergattern. Dieser Einstieg bietet sich insbesondere an, wenn Ihre Helden dem Herzogenhaus nicht nahe stehen oder nicht bereits aus anderen Gründen Zugang zur Bärenburg haben.

2. DER FALL VON REICHSEND

Auf der Bärenburg erhalten die Helden zusammen mit dem Auftrag den Rat, sich zunächst zur Feste Reichsend zu begeben, da man dort wohl am ehesten wüsste, wo Grimmwulf der Grüne zu finden sei. Richten Sie es so ein, dass die Helden die Burg etwa am 29. Firun erreichen. Dadurch geraten sie nämlich in die unglückliche Lage, sich gerade dann auf der Burg zu befinden, als die Nachricht von Marschall Wallbrods Niederlage die Burg erreicht (s. Zeitafel). Der derzeitige Kommandeur, Schildgraf Pagol von Löwenhaupt, entschließt sich, den Ort Reichsend sofort evakuieren zu lassen, die Burg selbst aber mit seinen 50 Grünröcken zu halten, um den Flüchtlingen Zeit zum Entkommen zu erkaufen. Nur wenige Stunden später greifen die Orks an und erobern mit Hilfe ihrer hochbordigen Kriegswagen (von je 12 Steppenrindbullen gezogenen Kampfplattformen, deren Scheibenräder alleine drei Schritt hoch sind) die marode Feste im Sturm. Wenn Ihre Helden sich nicht mit den Flüchtlingen aus dem Staub gemacht haben, wäre ihr Schicksal an dieser Stelle besiegelt - wenn nicht ein unverhoffter Entsatzangriff Grimmwulfs und seiner Waldläufer die Chance zum Ausbruch aus der Burg gebracht hätte. So sind es schließlich die Helden, die die Nachricht vom Einfall der Orks vor das Ohr der Herzogin nach Trallop bringen.

3. DIE BRÜCKE VON BRAUNSFURT

Die Brücke von Braunsfurt ist ein strategisches Ziel für die Orks auf dem Marsch nach Baliho, weil es die einzige Steinbrücke am Oberlauf des Pandlaril ist - und somit die einzige Brücke, die das Gewicht der orksischen Kriegswagen tragen kann. Aufgabe der Helden ist es, diese Brücke zu zerstören (was eigentlich nur durch massiven Magieeinsatz oder besondere technische Fähigkeiten möglich ist) bzw. die Orks aufzuhalten, bis die Brücke entscheidend präpariert ist. Machen Sie es spannend: Als der erste der massigen orksischen Kriegswagen auf die Brücke rollt, bricht diese mit mächtigem Krachen unter dem Gewicht zusammen und versinkt mitsamt dem Wagen in den eisigen Fluten des Pandlaril. Da es am Oberlauf des Pandlaril keine weitere Brücke mehr gibt, die die Kriegswagen tragen könnte, müssen die Orks auf ihrem Weg nach Baliho bis zur Quelle des Flusses ziehen und am östlichen Ufer gen Norden; durch diesen Umweg gewinnen die Verteidiger von Baliho zwei entscheidende Wochen Zeit.

4. AN DER PANDLARILQUELLE

Während die Orks am Westufer des Flusses nach Süden ziehen, folgen Weidener Ritter (natürlich in Begleitung der Helden) dem Feind am Ostufer. Grundlose, aufgeweichte Straßen und ein weit über die Ufer getretener Fluss machen den Schwarzpelzen das Vorankommen umso schwerer, je weiter diese nach Süden kommen, als würde der Fluss selber sich gegen die Eindringlinge wehren. In der Tat setzt die Fee Pandlaril, von den Weidenern als elementare Personifikation des Flusses, Tochter Efferds und Wächterin über das namenlose Grauen im Neunaugensee verehrt, den orksischen Invasoren mit den ihr zur Verfügung stehenden Mitteln zu: Immerhin ist die Quelle des Pandlaril, auf die die Orks zusteuern, auch die Quelle ihrer Kraft. Kein Wunder also, dass die drei Schamanen des orksischen Hauptheeres umgekehrt alles daransetzen, die lästige Fee beim Erreichen der Quelle auf magischem Wege zu vernichten. Es ist an den Helden, die Fee zu retten, indem sie die Schamanen daran hindern, die Quelle zum Versiegen zu bringen. Die Fee wird sich für den selbstlosen Einsatz der Helden dankbar zeigen, wie sich spätestens bei der Überfahrt über den Neunaugensee zeigen wird.

5. WAGENSCHLACHT VOR BALIHO

Vor Baliho stellen sich die Kaiserlichen und Herzoglichen zur Feldschlacht und schla-

gen die Orks zurück: Als die orkischen Kriegswagen Baliho erreichen, ist die Ritterschaft der Grafschaft bereits mobilisiert und es kommt auf den Weiden von Baliho zum Kampf zwischen orkischen Reitern und Weidener Rittern unter dem Kommando des hastig reaktivierten Marschalls Gedor (sowie Herzogin Walpurga und Burggraf Avon Nordfalk), an deren Seite zum ersten Mal in der Geschichte Balihoer Kuhburschen streiten. Den orkischen Kriegswagen werfen sich die Streitwagen der Balihoer Akademie entgegen und werden fast völlig aufgerieben. Diese Schlacht der kleinen, schnellen menschlichen Streitwagen, Ritter und Kuhjungen gegen die riesigen, schwerfälligen Kampfplattformen der Orks stellt, was Action anbelangt, den Höhepunkt der Kampagne dar und sie sollte entsprechend ausgestaltet werden, wenn Ihre Spieler dies mögen. Ansonsten ist die Schlacht dramaturgisch von eher untergeordneter Bedeutung, da Ihre Helden wenig Einfluss auf den Ausgang haben werden. Aus diesem Grund kann, falls Sie nicht alle der hier präsentierten Szenariovorschläge ausgestalten möchten, auf das Ausspielen dieser Schlacht problemlos verzichtet werden.

6. DIE »VITA WALDEMARIENSIS«

Nach dem Sieg von Baliho zieht sich das Hauptheer der Orks nach Norden zurück, um auf diese Weise die Maßgabe des Aikar zu erfüllen, die östliche Route von Weiden nach Donnerbach zu sperren. Um außerdem die Belagerung des Rhodensteins aufrecht erhalten zu können, ziehen sich die Orks aus Zentralweiden, also aus den Grafschaften Baliho und Bärwalde zurück, was die Weidener vorschnell an ein Ende der Orkgefahr glauben lässt. Um den Sieg zu feiern und dem an allen Ecken unter Druck geratenen Reich Hoffnung zu geben, wird der Reichskongress spontan nach Trallop verlegt: Im Rahmen eines glanzvollen höfischen Festes soll der auf den Valusanischen Weiden gefallene Herzog Waldemar der Bär in die Reihe der Heiligen der Rondra-Kirche aufgenommen werden. Zu einer Heiligsprechung gehören bekanntlich beglaubigte Heldentaten und Heiligenscheinungen, und die in der Rondra-Kirche für die Sammlung und Beglaubigung eben dieser Heldentaten und Heiligenscheinungen zuständige Instanz ist der Rhodenstein. In der Tat hat der dort ansässige Orden zur Wahrung bereits eine *Vita Waldemariensis* zusammengestellt, also

eine Beschreibung des Lebens und der Taten Waidemars inklusive der Wunder, die er angeblich noch nach seinem Tode vollbracht haben soll (z. B. die Inspiration der Weidener Regimenter in der Dritten Dämonenschlacht, als man den Herzog angeblich höchstselbst an der Spitze der weidener Bären reiten sah). Dieses aufwendig gearbeitete Buch wäre im Falle des Falles sogar die Grundlage für ein späteres *Buch Waldemar im Rondrarium*, sollte es eines Tages zu dieser höchsten Ehre kommen. Bedauerlicherweise liegt die Vita noch immer in den



Der Aikar Brazoragh

Archiven des Rhodensteins, der nach wie vor belagert wird. Da das Heer noch immer mit den Orks am Rathil kämpft, stehen momentan keine Reserven zur Verfügung, um den Orden der Wahrung zu entsetzen. Aus diesem Grund erhalten die Helden den Auftrag, den Belagerungsring der Orks zu durchstoßen, in die Burg einzudringen, von Abtmarschall Brin das Buch zu erhalten und es heil nach Trallop zu bringen. Wenn die Helden einen militärischen Durchbruch andenken, kann ihnen die Herzogin dafür einige wenige Ritter zur Verfügung stellen, allerdings liegen die Stärken von Heldengruppen ja gemeinhin eher auf anderen Gebieten: Illusionsmagie oder

Tarnzauber mögen Wunder wirken, eine Hexe hätte höchstens das Problem, dass sie den Pfeilen der orkischen Krieger und den Wetterzaubern der Schamanen entgehen müsste, und für einen Phex-Geweihten wäre die Durchquerung eines Orklagers ebenfalls durchaus zu bewältigen. Eventuell verwandeln sich die Helden sogar selbst in Orks (sei es durch Magie oder eine wirklich gute Maskerade).

Dieser Szenariovorschlag gibt Ihnen, abgesehen davon, dass er weniger kampfbetont ist als die anderen Vorschläge, die Möglichkeit, das Verhältnis der beiden großen Gegner Ugrashak und Brin von Rhodenstein zu beleuchten: Letzterem werden die Helden auf jeden Fall begegnen, um aus seinen Händen das Buch und den Segen seines Ordens zu empfangen. Abtmarschall Brin scheint entschlossen, die Belagerung notfalls noch Monate ohne Entsatz durchzustehen, und obwohl ihm nur noch 30 Geweihte auf den Zinnen verblieben sind, macht die Burg nicht den Eindruck, als stünde sie vor dem Fall. Die Geweihten und ihr Anführer scheinen von vollkommener innerer Ruhe erfüllt, gespeist aus der Gewissheit, am richtigen Ort, zur richtigen Zeit genau das zu tun, was sie gelernt haben und wofür sie da sind. Dem Orkschamanen Ugrashak hingegen werden die Helden nur begegnen können, wenn ihre Tarnung wirklich gut ist - oder wenn sie erwischt werden. In diesem Fall sollte Ihre Gruppe aber eine wirklich gute Idee zur Flucht haben, ansonsten könnte die Kampagne an dieser Stelle zu Ende sein. Ugrashak wird es sich im Falle einer Gefangennahme nicht nehmen lassen, die Helden höchstselbst zu verhören. Wie auch immer aber der Kontakt zustande kommt, bei geschickter Gesprächsführung der Helden wird deutlich, warum Ugrashak so besessen von der Vernichtung des Rhodensteins ist: Vor etwa fünf Jahren fiel ein Rondra-Geweihter vom Orden des Donners, Mardiron von Trallop, in die Hände von Ugrashaks Stamm.¹ Aus einer Laune heraus ließ sich Ugrashak, statt ihn zu töten, auf eine theologische Diskussion mit dem Geweihten ein. Heute gehört Mardiron von Trallop zu den engsten Vertrauten Ugrashaks und der Schamane ist davon überzeugt, dass der menschliche Rondra-Kult nichts anderes ist als eine zutiefst ketzerische Form der Tairachverehrung. Auf die Verehrung Tairachs aber haben nach orkischem Glauben nur einzig und allein die Schwarzpel-

¹ Diese Geschichte ist nachzulesen in der Beschreibung des Lagers Gruuzash im *Armorium Ardariticum*.

ARMALION

JOURNAL Nr. 25

Aventurische Grüße!

Diesmal bringen wir ein paar Photos von der 5. Deutschen Armalion-Meisterschaft und beleben das leidige Thema der Charaktererschaffung und -auswahl mit einigen neuen Regelansätzen. Wie gesagt handelt es sich um Ansätze und nicht um knallharte Regeländerungen, aber die Turnierspieler unter den Lesern sollten sich dennoch schon mal damit vertraut machen.

Außerdem wollen wir auf eine wichtige Änderung im Vertrieb unserer Miniaturen hinweisen (siehe rechts). An der generellen Erhältlichkeit der Miniaturen ändert sich dadurch nichts.

Christian Lousing

Achtung! Wichtige Änderung im Vertrieb von DSA- und Armalion-Miniaturen!

Die Firma Hobby Products, die für den Vertrieb der DSA- und Armalion-Figuren verantwortlich ist, stellt den Vertrieb über den Einzelhandel zum 12.12.2003 ein. Von diesem Zeitpunkt an läuft der Vertrieb ausschließlich über das Internet, namentlich über die beiden folgenden Internet-Shops:

www.f-shop.de

www.hobbyproducts.com

Alle bis jetzt veröffentlichten und in Zukunft erscheinenden Figuren sind dort jederzeit erhältlich.

TURNIERBERICHT DER 5. DEUTSCHEN ARMALION-MEISTERSCHAFT

Am Samstag, den 22. November trafen auf dem Dreieich-Con insgesamt 19 Generäle aus ganz Deutschland gegeneinander an, um ihre Armeen miteinander zu messen. Die gespielten Szenarien waren nach alter Armalion-Meisterschaftstradition hammerhart und sorgten für viele Ausrufe des Entsetzens.

Nach drei Turnirrunden standen die Sieger des Gemetzels fest: Der 1. Platz (der eine DSA-Ring sowie Miniaturenblister im Wert von 100 Euro) geht an Hauke Bardenhagen und seine Orkbrenner-Armee *Krogars Wilde Horde*, der 2. Platz (Miniaturenblister für 75 Euro) an Oliver Lück und das 3. *Regiment der Ausfalltruppen Xeraaniens* (Borbaradianer) und der 3. Platz (Miniaturenblister für 50 Euro) an Dirk Spenrath und *Das letzte Bündnis* (Kaiserliche). Den Sonderpreis für die bestbemalte Armee (Miniaturenblister für 75 Euro) erhält Christoph Rest. Herzlichen Glückwunsch an die Gewinner und vielen Dank an alle Teilnehmer – wir sehen uns im nächsten Jahr!



← Hauke Bardenhagen: Dieser Mann muss im nächsten Jahr geschlagen werden!



Errata: Alchimistin

Die Alchimistin (Armalion-Journal #23) ist keine Laienmagierin, sondern eine Magiedilletantin. Ihre AE beträgt 3.

NEUE HELDEN BRAUCHT DAS LAND!

Neue Optionalregeln für die Erschaffung und Auswahl von Armalion-Helden

Die folgenden Regeln sollen ein bisschen frischen Wind in die eingerosteten Regeln für das Generieren und Zusammenstellen von Helden bringen. Die Regeln sind ausdrücklich optional, bei Erfolg kann es aber durchaus passieren, dass sie auf künftigen Turnieren Anwendung finden.

Jeder Held hat die folgenden Basis-Eigenschaftswerte:

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE/KE	MU	GE	INI
6	5	5	0	1(-4)	4	1	0	10	8	-2

Darüber hinaus erhalten die Helden Generierungspunkte, mit denen sie erhöhte Eigenschaftswerte, Talente und Ausrüstung erwerben können bzw. sich das Anrecht auf magische Artefakte, Elixiere, Reittiere/monster und Seelenpakete erkaufen. Ein unerfahrener Held hat 10, ein erfahrener Held 20 und ein Veteranen-Held 30 Generierungspunkte. Für jeweils 1000 angefangene Armeepunkte darf man einen Veteranen-Held, zwei erfahrene Helden oder vier unerfahrene Helden erwerben. Eine 1200 Pkt.-Armee dürfe also zum Beispiel zwei Veteranen-Helden enthalten, oder acht unerfahrene Helden, oder einen Veteranen-Helden und zwei erfahrene Helden, usw.

Ein unerfahrener Held kostet 50 Armeepunkte, ein erfahrener Held 100 Armeepunkte und ein Veteranen-Held 200 Armeepunkte, hinzu kommen die Punktkosten für Artefakte, Elixiere, Reitmonster und Seelenpakete. Bestehende Einschränkungen (z.B. Seelenpakete nur für „böse“ Armeen) bleiben bestehen.

Die Generierungspunkte (GP) können folgendermaßen investiert werden:

Bewegung

Die BW auf 10 anzuheben, kostet 1 GP, die BW auf 12 anzuheben, kostet 2 GP. Das Anrecht auf ein Reittier bzw. -monster kostet 5 GP (Eigenschaftsmodifikatoren je nach gewählter Tier-/Monsterart). Pferde heben die BW von Helden mit leichter Rüstung (RS 4) auf 20 und die BW von Helden mit schwerer Rüstung auf 16 – sie geben keinen Bonus auf die LE.

Pferde kosten keine zusätzlichen Armeepunkte, der Punktwert von Reitmonstern muss dagegen in der üblichen Höhe entrichtet werden.

Kampfkraft

AT, PA oder FK auf 10 anzuheben, kostet pro Eigenschaftswert 1 GP. Das Anheben auf 14 kostet jeweils 2 GP, das Anheben auf 16 kostet jeweils 4 GP und das Anheben auf 18 jeweils 6 GP. Die Differenz der für AT und PA investierten GPs darf nicht größer als 2 sein.

Ausrüstung

Der Erwerb einer Einhandwaffe, einer Zweihandwaffe, einer Lanze, eines Schildes (kein RS-Bonus) oder einer Fernkampf-Waffe kostet jeweils 1 GP. Maximal darf ein Held drei dieser Gegenstände bei sich tragen. Den RS auf 8 anzuheben, kostet 2 GP, den RS auf 10 anzuheben, kostet 5 GP und den RS auf 12 anzuheben, kostet 8 GP. Zauberkundige dürfen ihren RS nicht anheben. Darüber hinaus ist bei der Auswahl von Waffen und Rüstungen der aventurische Hintergrund zu berücksichtigen.

Zauberei

Den Helden zu einem Laienmagier (nur Borbaradianer) mit AE 0 zu machen, kostet 2 GP. Den Helden zu einem Magiedilletanten mit AE 3 zu machen, kostet 4 GP. Den Helden zu einem Zauberkundigen mit AE 10 zu machen, kostet 12 GP, den Helden zu einem Zauberkundigen mit AE 16 zu machen, kostet 16 GP. Den Helden zu einem Geweihten mit KE 5 zu machen, kostet 8 GP, den Helden zu einem Geweihten mit KE 10 zu machen, kostet 12 GP, den Helden zu einem Geweihten mit KE 16 zu machen, kostet 16 GP.

Die Armeepunktkosten für die gewählte Gottheit müssen zusätzlich entrichtet werden.

Seelenpakete

Das Anrecht auf einen Seelenpakt kostet 2 GP.

Die Armeepunktkosten für den gewählten Seelenpakt müssen zusätzlich entrichtet werden.

Sonstige Eigenschaftswerte

Die LE auf 2 anzuheben, kostet 6 GP, die LE auf 3 anzuheben, kostet 10 GP, die LE auf 4 anzuheben, kostet 14 GP. Den MU auf 14 anzuheben, kostet 2 GP, den MU auf 16 anzuheben, kostet 6 GP, den MU auf 18 anzuheben, kostet 10 Punkte. Die GE auf 10 anzuheben, kostet 1 GP, die GE auf 14 anzuheben, kostet 2 GP, die GE auf 16 anzuheben, kostet 4 GP, die GE auf 18 anzuheben, kostet 6 GP. Die INI auf 0 anzuheben, kostet 1 GP, die INI auf +1 anzuheben, kostet 2 GP, die INI auf +2 anzuheben, kostet 4 GP.

Artefakte und Elixiere

Die unter Ausrüstung erworbenen Waffen zu magischen oder geweihten Waffen zu machen, kostet pro Waffe 1 GP. Das Anrecht auf magische Artefakte und Elixiere kostet pro Artefakt 2 GP und pro Elixier 1 GP.

Magische und geweihte Waffen kosten keine zusätzlichen Armeepunkte. Die Kosten für die gewählten Artefakte und Elixiere müssen dagegen wie üblich bezahlt werden.

Talente

Die folgenden Talente kosten jeweils 1 GP: Schleichen, Wildnissgang, Geode, Musiker/Standartenträger, Wasserbewohner, Seekämpfer, Dschungelkämpfer, Wüstenkämpfer. Erwirbt der Held das Talent „Aberglaube“, so darf er kostenlos eines der o. g. Talente erwerben.

Helden der Thorwaler-Armeeliste erhalten kostenlos das Talent „Seekämpfer“, Helden der Charyptiden-Armeeliste erhalten kostenlos das Talent „Wasserbewohner“, Helden der Shikanydad-Armeeliste erhalten kostenlos das Talent „Dschungelkämpfer“, Helden der Novadi- und Golemiden-Armeeliste erhalten kostenlos das Talent „Wüstenkämpfer“.

Die folgenden Talente kosten jeweils 2 GP: Selbstbeherrschung, Kriegskunst, Walwut, Später Einsatz, Elefant, Untot, Skelett

Die folgenden Talente kosten jeweils 4 GP: Beidhändig, Bonus für hohe KK, Furchteinflößend, Fliegen (Schweber), Eukolizana

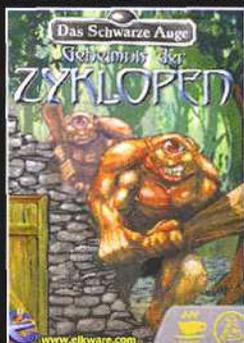
Die folgenden Talente kosten jeweils 6 GP: Vampir, Fliegen (40 cm)

Weiterhin erhältlich:

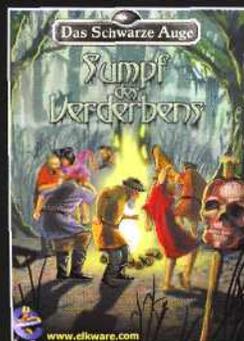
Nedime Die Tochter des Kalifen



DSA1: Nedime, die Tochter des Kalifen



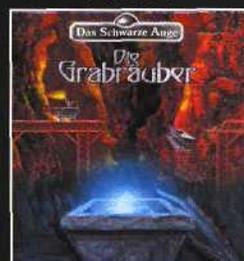
DSA2: Geheimnis der Zyklopen



DSA3: Sumpf des Verderbens



DSA4: Unter Piraten



DSA5: Die Grabräuber

Das Schwarze Auge

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

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

Erschaffe deinen individuellen Helden auf deinem Handy!

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

Jetzt auch auf Englisch!

Chromatrix und elkware veröffentlichen die DSA-Mobile-Abenteuer ab November 2003 international in englischer Sprache. Als erstes erscheint Nedime – The Caliph's Daughter. Für Dezember sind Secrets of the Cyclopes und Swamp of Doom vorgesehen, weitere Abenteuer folgen.

NEU!

DSA-MOBILE 6: DRACHENFEUER

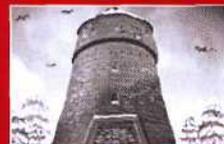
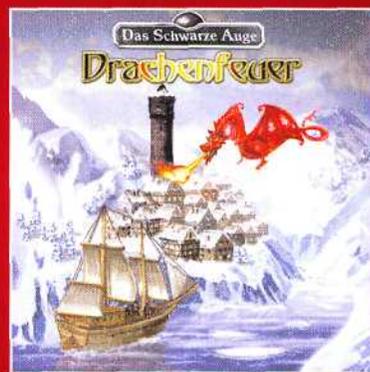
„Wütendes Gebrüll hallt vom winterlichen Himmel herab, und du vernimmst das Rauschen mächtiger Schwingen. Voller Entsetzen gewahrst du, wie ein gewaltiger Drache auf dich niederfährt ...“

Es ist Winter. Du befindest dich an Bord eines kleinen Lastenseglers, der den Großen Fluss in Richtung Angbar hinaufsegelt. Gerade wollt ihr in Kargenfels, einem kleinem Dorf an den Steilhängen der Ingrakuppen, festmachen, als du Zeuge wirst, wie die Ortschaft von einem feuerspuckenden Ungetüm angegriffen wird – ein Kaiserdrache!

Schon steckst du mittendrin in einem Abenteuer, das dich mit einem Fluch aus vergangenen Zeiten konfrontiert. Finstere Geheimnisse harren deiner Entdeckung, ein schier übermächtiger Gegner will niedergeworfen werden und schon bald kämpfst du um dein kostbarstes Gut: dein Leben!

Drachenfeuer ist bereits das zweite Abenteuer, das innerhalb der DSA-Mobile-Reihe in Originalveröffentlichung erscheint. Entwickelt und geschrieben wurde es von dem bekannten DSA-Autor Thomas Finn, dessen Abenteuer und Kampagnen sich bei den Fans stets großer Beliebtheit erfreuen.

Mit dem sechsten Abenteuer setzt der Autor gemeinsam mit den Teams von Chromatrix und elkware ein weiteres Mal neue qualitative Maßstäbe.



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



www.dsa-mobile.de



Das Schwarze Auge



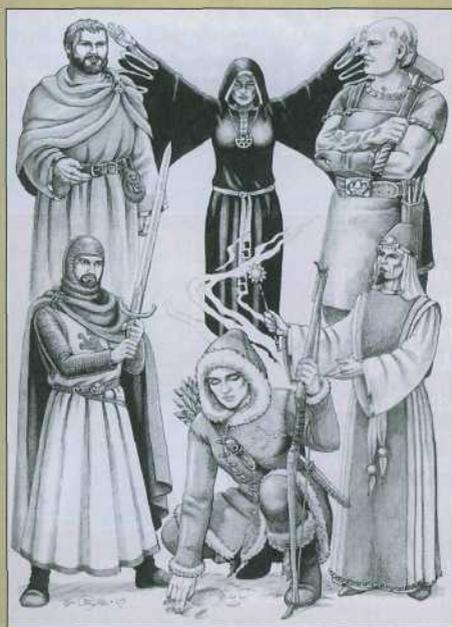
80+ Seiten, Softcover
Art.-Nr.: 10385
ISBN: 3-89064-385-X
Preis: EUR 15,-

DIE DUNKLE HALLE

von Paddy Fritz und und Michelle Schwefel

Der Krieg zwischen den Thorwalern und dem Horasreich ist zu Ende und hat einem misstrauisch beäugten Frieden Platz gemacht. In diese aufgeladene Atmosphäre plätzen nun Neuigkeiten, die das wacklige Gleichgewicht im aventurischen Nordwesten wieder zerstören können: Umtriebe der Schwarzpelze, mysteriöse Entführungen und Verwüstungen abgelegener Siedlungen und eine geheimnisvolle Mordserie suchen die Lande nördlich des Tommel heim, und sowohl die Interessen der horasischen Nordmeer-Compagnie als auch des jungen thorwalschen Staatsgebildes sind bedroht. Zeit also, die Segel zu setzen und gen Norden aufzubrechen, wo der Schlüssel zur Lösung der Mysterien in Sturm und Eis verborgen ist.

In der Dunklen Halle finden Sie nicht nur die Handlung des Abenteuers und einen zeitlichen Überblick über den Krieg zwischen Thorwal und dem Horasreich, sondern auch detaillierte Informationen zum Leben in Thorwal, zu den Neuerungen in der thorwalschen Religion und Gesellschaft, zur Zauberei an der Runajasko zu Olport, zu neuen thorwalschen Schiffstypen und dergleichen mehr.



64+ 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.

ze ein Recht, mit Sicherheit aber kein menschlicher Orden, der sich — und das schlägt für Ugrashak dem Fass den Boden aus - auch noch dem Kampf gegen die Orks verschrieben hat. Ob Mardiron von Trallop dieses Rondra-Bild bei Ugrashak geformt hat, um sein eigenes Leben zu retten, oder ob er tatsächlich daran glaubt; ob er nur hier ist, um die orkischen Anstrengungen von innen zu sabotieren, ob er den Helden gar zur Flucht verhilft oder ob er sich mit dem orkischen System arrangiert hat, das dem stärksten Krieger eine ehrenvolle Stellung garantiert, selbst wenn er ein Mensch ist — all das überlassen wir Ihrer meisterlichen Entscheidung.

7. DONNERBACH: RETTUNG DES TEMPELS

Die Helden haben also die Vita vom Rhodenstein glücklich nach Trallop gebracht und dem Reichskongress zu einem festlichen Höhepunkt verholfen. Umso schlimmer ist die Nachricht vom Angriff der Orks auf Donnerbach, die am letzten Tag des Reichskongresses (per Brieftaube, Bote etc.) Trallop erreicht. Natürlich muss Donnerbach zu Hilfe geeilt werden, schon aus religiösen Gründen (immerhin ist der Rondra-Tempel zu Donnerbach das Herz der Senne Norden und eines der wichtigsten Heiligtümer Aventuriens), aber auch aufgrund des alten Beistandspaktes zwischen Donnerbach und dem Weidener Herzogenhäuser. Allein, jetzt erweist sich die Perfidie in der Planung des Aikar, da die Zufahrtswege nach Donnerbach blockiert sind. Eine Überquerung des Sees wäre die nahe liegende Lösung, allerdings hat mit gutem Grund seit 300 Jahren niemand den See überquert — der Pandlarin gilt als verflucht. Kein Weidener Flussschiffer würde sich auf eine Überfahrt einlassen, und deren Boote sind leider die einzigen, die zur Verfügung stehen, selbst wenn sich auf einem Reichskongress natürlich mutige Adlige aus allen Teilen des Reiches finden, die Rondra zu Ehren die Überfahrt wagen würden. Und so einfach ist die Überquerung eines großen Gewässers (nach aventurischen Maßstäben ist der Neunaugensee fast als Binnenmeer zu betrachten) in einem Flusskahn ohne Schiffer tatsächlich nicht. Mit dem Segen der Fee Pandlaril sähe die Sache natürlich anders aus ...

Vielleicht kommen die Helden selbst auf die Idee, dass die Fee helfen könnte, ansonsten müssen Sie deutlicher machen, dass die Angst vor dem Erwachen des Monsters im See die Schiffer in Todesangst versetzt, und die Legende von der Fee noch mal erzählen. Zum Glück haben die Helden bei der Fee, die der Legende nach über den Schlaf des Ungeheuers im Neunaugensee wacht, indem sie in jeder Nacht am Ufer des Sees

ihr Lied singt (siehe **Bote 87**), einen Stein im Brett.

Ist man einmal so weit, müssen Ihre Helden Folgendes tun: einen der Ihren auswählen, der sich des Nachts auf die Schäre in der Mündung des Pandlarilflusses begibt, auf der der alte Efferd-Tempel steht, um in dessen Ruinen auf die Fee zu treffen. Von ihr muss er in dieser Nacht das Lied lernen (entsprechend sollte der musikalischste Held erwählt werden), das die Bestie schlafen lässt, und mit einem Kuss von den Lippen der Fee einen Teil ihrer Magie in sich aufnehmen, um dem Lied den entsprechenden Nachdruck zu verleihen. Es versteht sich, dass die Fee so viel von sich nur an einen Helden preisgeben wird, dem sie ihre Rettung an der Pandlarilquelle (s. o.) verdankt. Sodann muss der Held das erlernte Lied während der gesamten Überfahrt über den See singen. Da von einer knapp zweitägigen Fahrt auszugehen ist (immer schön in Sichtweite des Ufers), braucht der Held auch eine gewisse Konstitution.

Natürlich erreichen die Boote Donnerbach gerade noch im letzten Moment: Die Orks haben den Donnerbach aufgestaut und umgeleitet und dadurch den Donnerfall zum Versiegen gebracht. Außerdem sind am Ufer riesige, in Gruuzash gefertigte Kupferscheiben aufgestellt worden und der Aikar Brazoragh selbst führt mit Hilfe eines Dutzends Schamanen und unter reichlicher Zuhilfenahme von Opferblut soeben ein mächtiges Ritual zur Anrufung Tairachs durch. All dies können die Helden von den Booten aus sehen, die sich der Mündung des (versiegten) Donnerbachs nähern. Sie sehen ebenfalls, wie nun am helllichten Tage der Mond voll und rund hervortritt (sehr richtig, Monatsmitte ist Vollmond) und in einem blutigen Glanz erstrahlt. Gleichzeitig tritt das Wasser des Sees gurgelnd zurück: In dem Binnengewässer setzt plötzlich Ebbe ein. Durch den plötzlichen Abfall des Wasserspiegels geschieht zweierlei:

Erstens müssen die Boote gegen den Sog des zurückweichenden Wassers ankämpfen, und wenn das geschafft ist, müssen die Besatzungen zu Fuß durch den Schlamm in den Kampf waten.

Zweitens zeigen sich am Fuß des versiegten Donnerfalls dunkle Schründe und Höhlenöffnungen, die vorher unter der Wasserlinie lagen, durch die nun aber die orkischen Krieger unter Führung des Aikar in das Höhlensystem eindringen, das der Allerheiligste des Rondra-Tempels birgt.

Die Helden müssen den Orks nachsetzen, um zu verhindern, dass diese den Tempel schänden. Gestalten Sie den Kampf in dem Höhlensystem als klassisches 'Dungeon-Abenteuer'. Die Helden erreichen den höhergelegenen Tempelbereich gerade

rechtzeitig, um das Eindringen der Orks in die zentrale Kaverne mit ihren zahlreichen Zugängen zu verhindern, von denen die Geweihten zwar viele, aber eben nicht alle sichern konnten. Die in der Höhle befindlichen Verwundeten (Donnerbacher Bürger, die sich in den Tempel geflüchtet haben, als die Orks kamen, und Geweihte, die das Allerheiligste bis auf das letzte Blut verteidigen wollten und nun mit schwersten Verletzungen daniederliegen) danken den Helden für ihre Rettung. Sie verweisen jedoch darauf, dass sie nicht mehr am Leben wären, wenn der alte Linnert (auf Nachfrage: ein Schuster aus der Wirselskrautgasse) nicht zur Keule ergriffen hätte und die beiden Orks da hinten erschlagen hätte. In der Tat liegen an einem der Höhleneingänge zwei übel zugerichtete Orks: Der alte Linnert hat in seiner Panik zur erstbesten Waffe gegriffen, die ihm unterkam, und dabei ausgerechnet die hier im Tempel lagernde Keule Xarvlesh erwischt, das Objekt der Begierde des Aikar (mehr zu dieser Keule können Sie in **Das Jahr des Greifen** erfahren). Da die Keule übermenschliche Kraft, Mut und Mordlust verleiht, war es Linnert ein Leichtes, die beiden Orks zu erschlagen, worauf der Rest der Orks Reißaus nahm. Von Blutgier getrieben setzte Linnert ihnen nach und ist nun im Höhlensystem verschollen. So die Helden ihn suchen gehen, können sie durch einen Luftschaft Ohrenzeugen einer Szene zwischen Linnert und dem Aikar werden, in der letzterer dem Menschen in gutem Garethi (damit die Helden es auch verstehen) dafür dankt, dass dieser ihm die Keule gebracht habe. Dann ist Kampfplärm zu hören und das triumphierende Lachen des Aikar: Auch mit Xarvlesh hat Linnert keine Chance gegen die Axt des Aikar Brazoragh. Dann befiehlt der Heeresführer seinen Orks den Rückzug.

Die Helden dürfen diese Szene nur akustisch wahrnehmen, weil der Aikar tatsächlich mit der Keule entkommen soll. Aber sie dürfen natürlich gerne versuchen, ihn zu verfolgen, wobei es dann den ganzen Weg durch das Höhlensystem zurück geht. Draußen haben die mitgereisten Entsatztruppen inzwischen die kupfernen Mondscheiben umgestoßen und die Schamanen getötet oder vertrieben, sodass das Ritual gestört ist. Dadurch kehrt das Wasser des Sees wieder zurück und überflutet die Höhlengänge. Machen Sie es spannend: Die Helden sind dem Aikar auf den Fersen, kämpfen sich jedoch nur mit Mühe durch die bereits hüfthohen Fluten voran. Zu guter Letzt gelingt es dem Aikar zwar, mit der Keule zu entkommen, aber die Helden können sich auf die Fahnen schreiben, dass sie das eigene Leben und den Tempel gerettet sowie die Bevölkerung Donnerbachs vor der Versklavung bewahrt haben.

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

Lieber Leser!

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

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

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

Der neue Graf von Perricum – ist außer Haus, Seite 6

Der neue Graf von Perricum hat kein Interesse an den rondrianischen Traditionen seines Landes oder seines Vaters. Die Regentschaft über sein schwerreiches Lehen scheint er vor allem für seine Interessen nutzen zu wollen: Pferde, Jagd und Alchimie. Alle gesellschaftlichen Gruppen, die die gleichen Interessen haben, werden darum die neuen Zeiten begrüßen.

Für den Meister bedeutet dies, dass in Perricum zukünftig allerlei Freiräume erlaubt sind: Pferdediebe im eigenen Land werden ohne Federlesens hingerichtet, stammen die Rösser hingegen aus dem Aranischen, werden die Diebe als 'Befreier' willkommen geheißt. Verspricht ein zwielichtiger Alchimist, den Aufenthaltsort des Steins der Weisen zu kennen, ist er sich der wohlwollenden Aufmerksamkeit auf Schloss Perringrund sicher. Forschungsaufträge, Expeditionen zu seltenen alchimischen Ingredienzen, rare Pergamente und Schriften, Geheimnisse und sogar Paraphernalia erzielen hohe Preise und die finanzielle Unterstützung des Grafen, der ziemlich vorbehaltlos hortet, was er bekommen kann. Vor Scharlatanen ist er nur unzureichend geschützt, außer die Perricumer Hesindegeweihten oder die Magier der Grauen Stäbe (ODL) werden von ihm konsultiert - was entschieden zu selten geschieht. Seine Großmutter bemüht sich redlich, die Fäden in der Hand zu behalten, scheitert jedoch immer wieder am Charme ihres Enkels, der sie mit Leichtigkeit um den Finger wickeln kann.

Hier können Ansätze für Abenteuer gefunden werden, die die Helden eng an den Edelgrafen und seine Leidenschaften heranbringen.

Drachenangriff am Großen Fluss, Seite 7

Wie die schrecklichen Geschehnisse ausgegangen sind, kann dem neuesten DSA-Mobile-Abenteuer Drachenfeuer von Thomas

Finn entnommen werden, das voraussichtlich ab dem 5. Dezember 2003 auf www.dsa-mobile.de zum Download für javafähige Handys vorliegt.

Gefährlichster Räuberbaron

Weidens ist tot, Seite 21

Auch wenn Baron Terkol für seine vielen Untaten mehr als nur einmal den Tod verdient hätte — mit der Ermordung des herzoglichen Herolds sowie dem provozierenden Schreiben an den Markverweser (siehe AB 100) hat er nichts zu tun.

Vielmehr wurde er Opfer einer raffinierten Intrige des Bannerherrn der Grünröcke, dem Baron von Ingerimms Steg, welcher - wenn auch hauptsächlich aus persönlichen Gründen (der räuberische Adlige kannte einige pikante Details aus der Vergangenheit des Bannerherrn und wollte diesen damit erpressen) - schon lange auf eine passende Gelegenheit wartete, um gegen den Raubritter zu Felde zu ziehen. Aufgrund seines hohen Amtes und seiner Nähe zur Herzogin war er guten Mutes, dass er eines Tages mit dieser Mission betraut werden würde. Als der Baron von Ingerimms Steg dann von der bevorstehenden Entscheidung eines herzoglichen Herolds ins tobrische Perainefurten erfuhr, handelte er umgehend: Rasch warb er verdeckt einige Halsabschneider an und versorgte sie mit allen notwendigen Informationen, sodass die Ermordung des Herolds ein Kinderspiel war. Um sicherzugehen, dass man wie beabsichtigt nur den Raubritter und nicht auch andere Schurken dieser Bluttat verdächtigen würde, ließ er den ebenfalls im AB 100 erwähnten Brief von einem Fälscher in Terkols Handschrift aufsetzen. In diesem gefälschten Schreiben brüstete sich der Räuberbaron seiner Tat und verlangte obendrein, dass niemand mehr ohne seine vorherige Erlaubnis seine Lehen bereisen dürfe. Damit war dann der vom Bannerherrn gewünschte 'Casus Belli' eingetreten: Herzogin Walpurga befahl ihm die Ausschaltung des Räuberbarons. Mit diesem Befehl im Rücken war es dem Baron von

Ingerimms Steg dann ein Leichtes, auch andere Adlige für den Kriegszug gegen den Raubritter zu gewinnen und sie zu unwissentlichen Werkzeugen seiner Intrige zu machen.

Szenarioverschlüsse:

Im Prinzip ergeben sich für Spieler daraus zwei Handlungsstränge:

- Sie beteiligen sich einfach an der 'Jagd' auf den Räuberbaron, wofür sich die kleine Gruppe in der Baronie Schroffenfels anbietet. Im Stile eines 'Kömmantotrupps' können sie dann in aller Heimlichkeit versuchen, den Aufenthaltsort des Schurken ausfindig zu machen, was sich alles andere als einfach gestalten dürfte - denn zum einen befinden sich die Helden tief in 'Feindesland', zum anderen werden die Bewohner den Fremden nicht gleich alles erzählen, was sie wissen.

- Die Helden haben mitgeholfen, Terkol zur Strecke zu bringen, dabei jedoch entweder von ihm selbst oder einigen seiner Handlanger erfahren, dass er mit dem Tode des Herolds und dem Brief nichts zu tun hat. Misstrauisch geworden, stellen die Helden Nachforschungen an und können herausfinden, dass die Handschrift in dem besagten Brief der des Räuberbarons zwar ähnelt, aber dennoch deutlich sichtbare Unterschiede aufweist. Zudem kann durch gezieltes Nachfragen herausgefunden werden, dass der Baron zu Ingerimms Steg schon seit Jahren Terkol mit großem Hass verfolgt (was auf eine gemeinsame Vergangenheit hindeutet) und schon lange darauf gedrängt hat, ihn zur Strecke zu bringen. Vervollständigt wird das Bild dadurch, dass nur wenige von der Entscheidung des Herolds wussten - darunter auch der Bannerherr der Grünröcke. Blicke nur noch die Frage, was die Helden mit diesem Wissen anfangen, denn für eine offene Anklage fehlen ihnen die Beweise und der Baron von Ingerimms Steg würde dann alles in seiner Macht Stehende unternehmen, um sie zum Schweigen zu bringen.

Marcus Friedrich

Für Efferd und Darpatien!

Seite 21

Die Gefahr, die von diesem Stützpunkt der Piraten ausging, kann gar nicht hoch genug eingeschätzt werden. Hätte er noch länger bestanden, wären wohl bald nicht nur die Efferdstränen dem finsternen Feind erlegen.

Mutige Helden und Heldinnen, die sich zufällig zu jener Zeit in Dergelmund aufhalten, können zeitweise bei der darpatischen Flotte anheuern - hier sind natürlich besonders seekundige Charaktere gefragt. Sie können unter anderem dadurch entscheidend zum Sieg beitragen, dass sie gemeinsam mit anderen Marine-Soldaten nahe der Bucht an Land gehen, die dortige Steilküste erklimmen und sich in das feindliche Lager hinabzulassen, um die Geschütze außer Gefecht zu setzen. So können sie gerade noch rechtzeitig verhindern, dass das Einlaufen der darpatischen Schiffe zu einem Desaster wird.

Weitere Informationen zur darpatischen Flotte und Küste unter: www.darpatia.de

Das neue Oberhaupt des

Draconiterordens auf Reisen, S. 22

Für den Meister wird es nunmehr etwas schwieriger, das Geschehen um den Drachenorden zu koordinieren, da sich mittlerweile zwei Handlungsstränge ergeben. Auf der einen Seite setzen die Erzäbte und das Hohe Kreiskapitel zu Thegûn immer noch alles daran, den Abtprimas Eternenwacht zu finden. Zu diesem Zeitpunkt deuten alle Spuren, die durch viele helfende Hände aufgedeckt wurden, darauf hin, dass Seine Eminenz einem mächtigen Verwandlungsauber zum Opfer fiel. Eine detaillierte Analyse legt eine ertümliche Variante des SALANDER nahe. Man vermutete darüber hinaus kristallomantische Komponenten; bislang war es jedoch noch nicht möglich, diese zu isolieren und zu deuten, was daran liegen mag, dass der kristalline Fokus noch nicht entdeckt werden konnte. Die Strukturanalyse legt jedoch zum jetzigen Zeitpunkt nahe, dass es sich bei diesem Fokus um einen Karfunkelstein handelt. Die magischen Signaturen jedenfalls weisen auf einen äußerst machtvollen Zauberer hin, dem das Wirken echsischer Formeln keinerlei Probleme bereitet. Auch der archaische Gebrauch der Kraft deutet auf Wissen hin, das nicht in Menschenhände gehört. Ungeklärt bleiben ebenfalls die Anzeichen, die auf translimbische Signaturen hinweisen; derzeit wird vermutet, dass der Angreifer durch eine Limbuspforte gekommen sein könnte. Endlich konnte auch eine Spur aufgenommen werden, die darauf hinweist, dass der Abtprimas nach Norden verschleppt wurde - eine

Spur, die sich bislang in den Windhagbergen verläuft.

Auf der anderen Seite können Spielerhelden nun auch in das Wirken des Stellvertreters eingebunden werden, indem sie Kontakt zu den Magierakademien und den anderen Kirchen aufnehmen. Die dabei geführten Unterredungen könnten als Sondierungsgespräche bezeichnet werden: Insbesondere mit den Magierakademien wird darüber verhandelt, ob es sinnvoll sei, magische Artefakte in die Hand von Zauberwerkern zurückzugeben. Die Gespräche mit der Praios-Kirche konzentrieren sich darauf, eine vorläufige Einigung über die Bekanntgabe von Wissen zu erzielen — was sich ob der Brisanz der Themen als äußerst diffizil erweist und von den Helden größte Diplomatie und Kompromissbereitschaft erfordert. Die Gespräche mit der Rondra-Kirche zielen darauf ab, den Schutz der Tempel neu zu bewerten. Darüber hinaus wird in ihnen eine heftige Abneigung des Stellvertreters gegen die Eiserne Schlange deutlich.

Es sei dem Meister an die Hand gegeben, dass alle Gespräche in einer von Tsa und Simia gesegneten Atmosphäre stattfinden und man zu so mancher überraschenden Einigung kommt. So scheint es schon bald, dass weitgehende Einigung mit den Magierakademien erzielt wurde und es der Praios-Kirche gelang, in einigen Bibliotheken Visitationen von Inquisitoren durchzusetzen. Auch die Rondra-Kirche scheint einige gefällige Vorschläge bezüglich des Tempelschutzes gemacht zu haben. Nunmehr werden alle diese Informationen zu einer Weisung vereint, die der Stellvertreter mit engen Vertrauten in Thegûn erarbeitet und deren Bekanntgabe noch für den Ingerimmond erwartet wird. Fest steht schon jetzt, dass sich im Orden Widerstand regen wird.

Daher ist es durchaus denkbar, dass die Erzäbte ihrerseits die Helden beauftragen könnten, um Genaueres über die Pläne Yerodins zu erfahren. Welchen Einstieg ins Abenteuer Sie wählen wollen, sei Ihrem Geschmack überlassen - wichtig ist nur, dass die Helden sich für eine der drei Möglichkeiten entscheiden: die neutrale Suche nach dem Abtprimas, die Sondierungsgespräche des satirischen Stellvertreters oder die Bemühungen der pastorischen Erzäbte, den Inhalt eben jener Verhandlungen zu erfahren.

Als der Donner verhallte, Seite 23

Werte Spielleiter, mit diesem höchst subjektiv gehaltenen Artikel und den — den Hintergrund weiter ausleuchtenden — Szenariovorschlägen in diesem Boten findet die Orkenkampagne in Weiden / Donnerbach ihren vorläufigen Höhepunkt und Abschluss. Dass Ihre Heldengruppe so manches Detail anders erleben dürfte als in die-

sem Artikel aus der Sicht diverser bekannter aventurischer Protagonisten geschildert, versteht sich dabei von selbst. Und während die Vertreibung der restlichen Orks von Weidener Boden und der Entsatz des Rhodensteins eine mögliche Aufgabe für Ihre Helden in den nächsten Monden (und Aventurischen Boten) sein wird, dürften die nächsten Pläne und Ziele des Aikar Brazoragh sicherlich noch länger und nachhaltender Einfluss nicht nur auf die Geschicke Ihrer Heldengruppe, sondern auf ganz Aventurien haben.

„Wer uns bringet

die zweite Cron ...”

»Wer unsere Hand zu gewinnen sucht, der Soll uns die seit ewigen Zeiten verschollene zweite Bärenkrone bringen!«

—Herzogin Walpurga von Löwenhaupt vor vier Jahren, nachzulesen im AB 80. Wie die Krone entgegen der dort geäußerten Vermutung letztlich von Isladir dem Wurm in den Hort des Kaiserdrachen Lessankan gelangte, ist eine andere Geschichte.

»Ich bin nicht bereit, einen zweiten Goldo Paligan zu ertragen. Wir werden alles daran setzen, die Schwesterkrone für die Herzogin zu gewinnen!«

—Burggraf Avon Nordfalk von Moosgrund vor zwei Jahren (stellvertretend für viele Weidener und Tobrier) Er bezieht sich darauf dass sowohl das Haus vom Großen Fluss und der Grande Goldo Paligan, als auch der Dämonenkaiser Galotta um Frau Walpurgens Hand geworben hatten; vergleiche die Botenausgaben 80, 84 und 87.

»[...] unter dem Himmel bei dem Geflügelten in Sokramurs Sichel, dort mögen Bär und Wolf ihr Glück versuchen.«

—Anfang des Jahres, Dracodan von Misaquell auf Geheiß Apeps des Ewigen

Die Geschichte der beiden Bärenkronen können Sie in der Weiden-Spielhilfe nachlesen.

Ein Szenario auf dem Bilstein-Konvent griff einen uralten, erst unlängst weitergesponnenen Faden der Weidener Geschichte auf, nämlich das Schicksal der zweiten Bärenkrone von Yar-Dilas, die annähernd 900 Götterläufe als verschollen galt.

Schon seit längerem erstarken die traditionell ohnehin festen Bande zwischen den Provinzen Tobrien und Weiden, Herzogin und Herzog sind sich trotz (oder gerade wegen) Trauer und Leid näher gekommen. Allerdings steht Walpurgas Schwur (s.o.) einstweilen allem Weiteren im Wege. Daher entschieden sich die engsten Berater der beiden Herrscher vor Jahren schon dazu, getreue Recken nach der besagten Krone suchen zu lassen. Kein leichtes Unterfangen,

denn die Legenden und Sanger berichten zumeist, dass diese in einem Drachenhort liege - ob im Hort des Hohlendrachen Islaaran (Blautann), der Kaiserdrachen Apep oder Lessankan oder des Purpurwurmes Isladir (alle drei in den Tobrien und Weiden trennenden Gebirgen beheimatet), ist allerdings ungewiss.

Nun hat jedoch Dracodan von Misaquell (der Emissar des Kaiserdrachen Apep am tobriischen Hof) einen Hinweis gegeben, dass sich die Krone tatsachlich wohl in Isladirs oder Lessankans Hort befindet.

Erste umgehend ausgesandte Erkundungstrupps haben im Spatherbst unter groten Strapazen und Gefahren bereits die Lage der Horte beider Drachen ausfindig gemacht.

Ihre Heldengruppe, werter Spielleiter, soll nun die zweite Barenkrone aus dem Hort Lessankans bergen und beizeiten zum Reichskongress nach Trallop bringen, um sie dort in die Hande von Herzog oder Herzogin zu legen.

Ausgangspunkt der Queste:

Es bieten sich hierbei die beiden Moglichkeiten Weiden (Trallop oder Salthel, Auftraggeber in diesem Fall die Herzogin Walpurga oder Burggraf Avon Nordfalk) bzw. Tobrien (Perainefurten, Auftraggeber Herzog Bernfried oder Kanzler Delo) an. In letzterem Fall konnen Sie die Helden direkt mit Dracodan von Misaquell in Beruhrung kommen lassen und den Helden als Hilfe und Aktivposten den kleinen Meckerdrachen Goldmaulchen mit auf den Weggeben. Der Aufbruch sollte spatestens Anfang Peraine 1026 erfolgen.

Durch die Schwarze Sichel:

Die Reise in das Sichelgebirge gestaltet sich - zumal im Fruhjahr - verhaltnismaig schwierig. Ebenso knifflig erweist es sich trotz vorangegangener Nachforschungen (geben Sie den Helden allenfalls durftiges Kartenmaterial zur Hand), den Hort Lessankans zu finden. Zur weiteren Ausgestaltung der Queste wie auch zum Hintergrund der Protagonisten empfehlen wir die entsprechenden Passagen in den einschlagigen Publikationen (**Weiden, Unter der Damonenkrone, Geographia Aventurica**).

Der Drachenthron:

In den Tiefen des Berges 'Drachenthron', einem etwa 2.500 Schritt hohen Gipfel in der Schwarzen Sichel, hat Lessankan vor etwa einem Jahrhundert seinen Hort angelegt. Nicht unweit erhebt sich zudem der ebenfalls sagenumwobene Purpurberg mit dem Orakel, wo Lessankan das Licht Deres erblickte.

Herr Wurm, seid Ihr zuhause?

Die Ausgestaltung des Hortes, seiner Schatze und Sicherungen wurde den hier gegebenen Rahmen sprengen - und ebenso die Auflistung der Moglichkeiten, einem (wenn auch noch jungen) Kaiserdrachen ein Kleinod aus dem Hort zu entwenden. Als Leitlinien gelten lediglich: Lessankan (vgl. **Bestiarium Aventuricum**, S. 264) wird im offiziellen Aventurien noch gebraucht. Hilfe konnen die Helden zum einen durch Goldmaulchen, eventuell durch die vom Drachen vor Jahren entfuhrten Magier oder gar vom Geist Waidemars des Baren erwarten, dem am Gluck seiner Tochter auch nach seinem Tode noch viel zu liegen scheint.

Gen Trallop:

Der Epilog der Geschichte sollte nicht mehr allzu viele Gefahren fur die Helden bergen. In der Herzogenstadt mussen die Helden spatestens am 25. Peraine ankommen, um der Begruung und Eroffnung des Reichskongresses beizuwohnen.

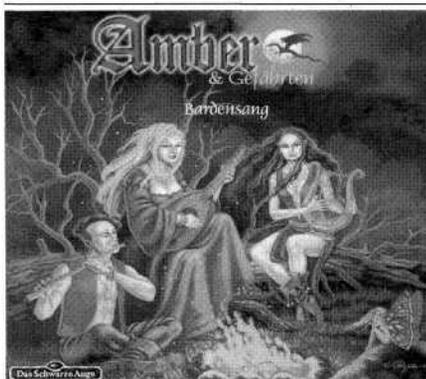
Neben Abenteuerpunkten haben sich die Helden die groe Dankbarkeit des tobriischen Herzogs und der Weidener Herzogin verdient, die diese beiden auch zum Ausdruck bringen. Ob Walpurga letztlich zum Abschluss des Kongresses von der Werbung tatsachlich errascht wird oder es sich vielmehr um eine kleine Inszenierung vor den Augen des Reiches handelt, hangt vom Ausgangspunkt der Reise ab. So oder so, die Helden haben zwei Kronen und Herzen zusammengefuhrt.

Mike Maurer

Mit Dank an Jan Elster, Patrick Fritz, Nicola Gielen, Melanie Meier, Philippe Mindach und Marcus Rohrbacher, die Weiden und Tobrien vereinten.

Friede zwischen Nostria und Thorwal erneut in Gefahr? S. 27

Binnen kurzester Frist soll auf Anordnung Jurga Trondesdottirs in Salzerhaven mit der Errichtung einer befestigten und mit Soldlingen bemannten Handelsniederlassung der Thorwaler begonnen werden. Dieser Stutzpunkt soll in Zukunft Graf Albio III. den Ruckhalt bieten, den Handel von und nach Thorwal aufrecht erhalten zu konnen. Dass dies mit Einwilligung des Horasreiches (speziell der HPNC) geschah, mag zu denken geben.



Dustere Balladen, Heldenepen
und Trinklieder ...

Amber & Gefahrten

»Bardensang«

Erhaltlich im Fachhandel unter:

www.bardensang.de

oder bei

www.f-shop.de

Lehensvergabe im Nostrischen:

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

Im Hause Sappenstiel wird weiter gefeiert: Nach der Hochzeit jetzt die Lehensvergabe der Marktfreiherrschaft Elgern-Scharten an den frisch vermahlten Kunibald von Sappenstiel.

Doch schon hort man Protest aus anderen Adelsgeschlechtern. Das letzte Wort scheint noch nicht gesprochen.

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

DSA-LARP

Nostria II - Die Ruckkehr

14. - 16. Mai 2004

Jugendburg Freusburg

57548 Kirchen (Sieg)

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

Anmerkung der Redaktion: Geneigter Leser, mit dieser neuen Rubrik wollen wir versuchen, in lockerer Reihenfolge dem Spielleiter und Spieler die etablierten Ordensgemeinschaften Aventuriens näherzubringen. Dabei achten wir peinlich genau darauf, dass alle Angaben stets im Einklang mit den Texten in den einschlägigen Regelwerken stehen, vor allem der Regelbox **Götter und Dämonen**. Bei allen Texten handelt es sich mitnichten um vergessene oder aus Platzmangel gestrichene Passagen der bekannten Regelwerke, sondern vielmehr um Ergänzungen derselben, damit sich sowohl Spielleiter wie auch Spieler ein plastischeres und farbigeres Bild der jeweiligen Ordensgemeinschaft machen können. Doch nun genug der einleitenden Worte, denn uns bleibt nur mehr eines zu tun, Ihnen viel Spaß bei der Lektüre zu wünschen. Den Auftakt für diese neue Reihe macht einer der vielzähligen Orden der Rondra-Kirche.

HEILIGER ORDEN DER SCHWERTER ZU GARETH

VON ARMIN HARZEPETTER UND CHRISTIAN HÖTTING

Wappen/Symbol: goldener Löwenkopf vor schräglinksgeteiltem Schild, oben rot, unten schwarz

Wahlspruch: »Indem ich diene, bin ich!«

Tracht: traditionell rot-schwarzer Wapenrock über einem Kettenhemd, Topfhelm, Ritterschwert oder Axt; Berittene zusätzlich mit Lanze; Geweihte tragen zusätzlich weiße Mäntel oder Umhänge mit roter aufrechter Löwin im Profil.

Herkunft: Zusammenschluss einer Handvoll Rondra-Gläubiger unter drei reichstreuen Gründern im Jahre 1009 BF in Gareth, die sich der Verteidigung des Kaiserreiches im Namen Rondras widmeten.

Bedeutende Mitglieder: Cleo Ptolemansuni Eyvon (Großmeisterin — das Amt ruht derzeit), Anshag von Eichenbrück (Abtmarschall und Interimsgroßmeister), Jaakon von Turjeleff (ehemaliger Ordensmarschall — jetzt Roter Rat)

Personen der Historie: Agamen von Perparaquell (Ordensgründer und erster Großmeister), Randalf aus Donnerbach

(Ordenspatron wider die dämonische Finsternis)

Heilige Talismane und Artefakte: Die Rüst- und Waffenkammer des Ordens, eine Artefaktsammlung diverser Einzelstücke, vor allem Schwerter, teilweise gesegnete Überbleibsel vergangener Schlachten oder unzerstörbare magische Waffen, die vom Orden entweder beschützt oder bewacht (magische Artefakte) werden.



Wichtige Klöster, Niederlassungen: Burg Osenbrück (Reichsforst), Burg Aarenstein (Schwarze Sichel an der Grenze zu Transsylvien), Burg Ravensgard (westlich an der Kabashpforte), Burg Münzenberg (gelegen am Radrom,

an die Heptarchen verloren), Gut Perparaquell (Gründungshaus, Gareth)

Beziehungen: groß unter dem rondraläubigen Adel des Mittelreiches, insbesondere in Garetien, gering innerhalb der Rondra-Kirche (vor allem im progressiven Flügel)

Finanzkraft: gering

Mitglieder: klein (ca. 80, wachsend)

Zitate: "Rondra zur Ehr, den Schwachen zur Wehr!" - "Die Schwerter sind vergänglich, doch Rondras Ruhm besteht ewiglich." — "Für den Kaiser, für Rondra!" (Gründungsschwur, inzwischen verboten)

Volkesstimme: konservativer Rondrianer: "Im Kampf haben sie sich bewährt, das stimmt, aber ansonsten sind sie einfach zu weich für Diener der Herrin."; Söldner an der tobrischen Front: "Klar hab ich den Schwarz-Roten niedergestreckt — sauberer Schuss. Erst, als ich ihn umdrehte und den Löwen sah, merkte ich, dass er einer von unserer Seite war."

Quellen: siehe **Götter und Dämonen** sowie das Abenteuer **Siebenstreich**

STRUKTUR DES ORDENS

Allen voran steht die Großmeisterin oder der Großmeister des Ordens. Das Oberhaupt dieser klerikalen Gemeinschaft ist allein der Herrin Rondra und ihrer derischen Vertretung, dem erhabenen Schwert der Schwerter, weisungsgebunden und Rechenschaft schuldig. Ihm zur Seite steht der Abtmarschall als seine rechte Hand. In der Regel wird dieser vom Großmeister selbst ernannt, kann jedoch, wie jüngst geschehen, auch vom Schwert der Schwerter eingesetzt werden. Als regionale Vertretung, Burgherren und Tempelvorsteher fungieren die Ordensmarschalle, ebenfalls Teil der Or-

densführung, aus denen sich der Rat der Marschalle zusammensetzt.

Ihnen unterstellt sind, in Lanzen zusammengefasst und in streng militärische Hierarchie untergliedert, die Ordensritterinnen und -ritter. Jede Einheit ist einer der Ordensburgen zugeteilt und untersteht damit einem bestimmten Ordensmarschall. Einige auserwählte Ordensritter jedoch sind auf sich allein gestellt und als Teil des diplomatischen Ordenskorps unterwegs, um die Verbindung der Burgen untereinander zu gewährleisten und mit den geistlichen und weltlichen Würdenträgern in Kontakt zu bleiben.

Um in den Orden aufgenommen zu wer-

den, muss man nur eine Bedingung erfüllen: Man muss den aufrechten Wunsch haben, der Herrin Rondra mit Leib und Seele dienen zu wollen. Das Ordensnoviziat, das bei Nichtgeweihten bis zu einem Jahr dauern kann, wird mit einer Einschwörung beendet, die einer niederen Akoluthen-Weihe gleichkommt.

ORDENS BESITZ

Die derzeitige Hauptburg des Ordens ist Burg Osenbrück (Ordensname: Keshal Zyathach) an der Grenze zwischen Garetien und Mark Greifenfurt. Diese Wasserburg ist auf zwei künstlichen Inseln aufei-

ORDENS BESCHREIBUNG

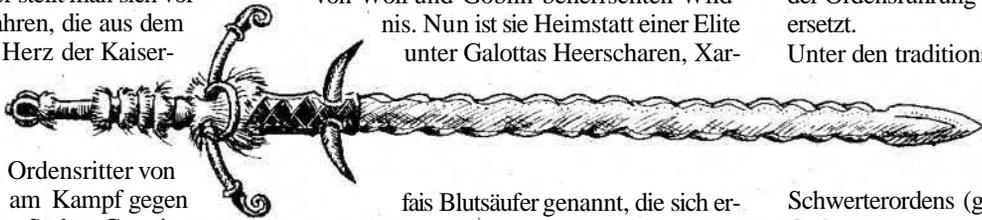
nem See inmitten des Reichsforts gelegen (auf der Gareien-Karte etwa nördlich von Tannwirk). Hier stellt man sich vor allem den Gefahren, die aus dem Reichsfort ins Herz der Kaiserlande dringen könnten, in jüngster Zeit beteiligten sich Ordensritter von hier aber auch am Kampf gegen die Ferkinas im Süden Gareiens und gegen die Orks in der nördlichen Mark Greifenfurt.

Inmitten der Schwarzen Sichel (auf der Weiden-Karte etwa westlich von Espen) befindet sich die Bergfeste Aarenstein (Ordensname: Keshal Ronnar) über einem alten und nur noch schwer gangbaren Passweg. Ein Gutteil der Feste ist in den Fels hineingehauen, sodass die Burg vom Tal aus kaum auszumachen und auch von der Luft aus nur schwer anzugreifen ist. Hier wird tapfer Wacht gehalten gegen die Schrecken aus Schwarzobrien — hierzu-lande oftmals Wesenheiten aus der Domäne Agrimoths.

Die dritte Ordensburg ist Kastell Ravensgard (Ordensname: Keshal Thorra) über der Kabashpforte (Karte des Lieblichen Feldes auf der östlichen Seite des von Kabash ausgehenden Passes). Sie verspricht Schutz gegen die zwölfgötterlosen Novadis der Khôm. Da sie dem Kaiserdrachen Shafir tributpflichtig sind, haben die dortigen Ordensritter die Auflage, keinem Drachen Schaden zuzufügen.

Schließlich sei noch die frühere Hauptburg Keshal Astaran erwähnt, die sich nahe des Radrom (rechte untere Ecke auf der Weiden-Karte) an der Spitze einer Erdverwer-

fung über einem tobrischen Köhlerdorf erhebt. Die Burg war einst Zuflucht vor der von Wolf und Goblin beherrschten Wildnis. Nun ist sie Heimstatt einer Elite unter Galottas Heerscharen, Xar-



fais Blutsäuer genannt, die sich erbitterte Kämpfe mit dem Untotenheer des Schwarzen Drachen liefern. Auch das Gründerhaus in Gareth existiert noch immer und beherbergt eine kleine, vom Orden unterhaltene Kriegerschule.

DER RITTER VOM ORDEN DER SCHWERTER IM SPIEL

Wie in jedem Orden der Herrin Rondra gilt hier selbst für Laienschwester und -bruder die rondrianische Ehrenhaftigkeit im Kampf als oberste Tugend: kein Angriff in Überzahl oder aus dem Hinterhalt, kein Fernkampf, keine Herausforderung zurück-

(Kettenhemd, Topfhelm, Ritterschwert und Lanze) wird dagegen oft mit Billigung der Ordensführung durch eigene Vorlieben ersetzt.

Unter den traditionsreicheren Rondra-Orden und innerhalb der Rondra-Kirche steht man den Ordensrittern des

Schwerterordens (gängige Abkürzung des Ordensnamens, moderne Kürzel wie OdS werden nicht benutzt) eher abschätzig gegenüber, alle Weltlichen jedoch, egal ob Adel oder Volk, bringen ihnen für gewöhnlich den gebührenden Respekt entgegen. Aufgrund der geringen Größe des Ordens werden Ordensritter häufig allein oder in kleinen Gruppen auf Questen geschickt. Eine Zusammenarbeit mit Außenstehenden von aufrechter Gesinnung ist in dem aufgeschlossenen Orden keine Seltenheit (das mag sich jedoch durch die jüngsten Ereignisse innerhalb des Ordens ändern). Da die Finanzkraft des Ordens gering ist, verfügen solche Ordensritter allerdings auch kaum über ausreichendes Reiseguthaben.



Feldzeichen des Schwerterordens

weisen, den Schwachen beistehen. Die Farben des Ordens (Rot und Schwarz in diagonalen Teilung, darüber ein goldenes Löwenhaupt) sind stets offen zu tragen, die in den Ordensstatuten vorgeschriebene Wehr

Der Orden der Schwerter zu Gareth wird seit seiner Gründung aktiv bespielt, einmal im Jahr findet regelmäßig ein Treffen aller Beteiligten statt. Um am Mail-/Briefspiel des Ordens aktiv teilnehmen zu können, wenden sich alle interessierten Spieler bitte via eMail entweder an Armin Harzenetter (armin.harzenetter@gmx.de) oder aber an Christian Hötting (hötting@onlinehome.de).

GESCHICHTE

Gegründet wurde der Orden im Jahre 16 Hal in einem alten Herrenhaus in Gareth. Die drei Ordensgründer scharten eine Hand voll Anhänger um sich, um in der Herrin Namen für Rondra zu streiten. Einer dieser drei, der Geweihte Agamen von Perparaquell, wurde zum Großmeister erkoren, und die Schar der Anhänger wuchs in den Folgejahren stetig.

Aufgrund der Statuten der Gemeinschaft, die sich damals allein der Verteidigung des Kaiserreiches widmete, verweigerte ihr nicht nur das damalige Schwert der Schwerter Viburn von Hengisfort die Anerkennung als kirchliche Gemeinschaft, unter Usur-

pator Answin von Rabenmund wurde sie sogar verboten. Dennoch stritten die Ordensritter Seite an Seite mit Prinz Brin von Gareth gegen die Orken und wurden von ihm dafür mit einer Burg in Tobrien belohnt. Unter dem betrügerischen Schwert der Schwerter Dragosch Aldewin von Sichelhofen erhielt der Orden der Schwerter dann 21 Hal schließlich seine Anerkennung als klerikaler Orden (ein Makel, der trotz Rechtmäßigkeit der Anerkennung noch immer schwer auf der Gemeinschaft lastet). Was folgte, waren die Ausweitung des Schutzauftrages auf alle zwölfgöttlichen Lande und der Ausbau weiterer Ordensburgen.

Schließlich jedoch brach die Dunkelheit über Aventurien, und allem voran

über Tobrien, herein. In zahlreichen Schlachten verlor der Orden nicht nur zahlreiche Ordensritter, darunter auch seinen Großmeister, auch seine Hauptburg Astaran in Tobrien fiel an den Feind. Nur noch in kleiner Zahl und unter neuer Großmeisterin standen sie in der Schlacht an der Trollpforte bereit, und auch hier entrichteten sie einen hohen Blutzoll.

Die letzten Jahre verbrachte der Orden mit Wiederaufbau und hielt Wacht an den Grenzen des Reiches teilweise Hand in Hand mit dem Orden der Hohen Wacht, wobei er sich aber beharrlich weigerte, in diesem aufzugehen.

Gefährlichster Räuberbaron Weidens, Terkol von Buchenbruch, ist tot!

SALTHEL/WEIDEN. Wie zu erfahren war, ist der Feldzug gegen den unter Reichsacht stehenden Terkol von Buchenbruch zu Östlingen, Beherrscher der Baronien Schroffenfels und Östlingen, erfolgreich abgeschlossen worden.

Die herzoglichen Truppen, die diesen großen Erfolg errangen, bestanden aus einem Banner Grünröcke (der Garde der Weidener Herzöge) sowie Bewaffneten und Adligen der Reichsmark Sichelwacht und der Baronien Gräfllich Salthel, Schwarzenstein, Ingerimms Steg und Herzoglich Nordheim. Vervollständigt wurde dieses Truppenaufgebot durch einige schwer gepanzerte Reiter unter dem persönlichen Kommando des berühmten bornischen Grafen Wahnfried von Ask.

Insgesamt umfassten die gegen den Räuberbaron entsandten Kontingente mehr als drei Banner Bewaffnete unter dem Oberkommando der Landvögtin zu Herzoglich Nordheim, Ilsewude von Spillenstein-Harfenberg-Binsböckel auf Höldeiling.

Zusammen mit den übrigen beteiligten Adligen hatte die Vögtin einen ebenso einfachen wie genialen Operationsplan entwickelt und in die Tat umgesetzt: Sie teilte ihre Streitmacht in zwei Gruppen auf, die das Zentrum der Baronie Östlingen umgingen und sich nahe der Grenze des Lehens Mauterndorf wieder vereinigten, um die Waffenknechte des Raubritters in Richtung der Baronie Schroffenfels abzudrängen. Dabei konnten zahlreiche Gefangene gemacht werden, wohingegen andere Übeltäter sich freiwillig stellten, da Markverweser Ralmir von Zornbrecht-Hauberach denjenigen, die sich keiner schweren Verbrechen im Dienste Baron Terkols schuldig gemacht

hatten, Straffreiheit zusicherte. Rasch war jeder organisierte Widerstand in Östlingen gebrochen, und die Truppen begannen damit, das Lehen systematisch nach versprengten und versteckten Gefolgsleuten des Raubritters zu durchkämmen, um sicherzustellen, dass die Baronie nach Abzug der Streitmacht nicht wieder zum Tummelplatz für allerlei praiosscheues Gesindel werden könne.

Während dieser letzten Phase des Feldzuges begab sich die befehlshabende Landvögtin zusammen mit ihrem Stab und kleiner Bedeckung ins benachbarte Schroffenfels. Dorthin war bereits vor Beginn der Kämpfe in Östlingen eine kleine Gruppe unter der Führung der Baronin von Drachenstein aufgebrochen, um den Aufenthaltsort des gefürchteten Raubritters ausfindig zu machen. Nach einer langwierigen Suche konnte man als Versteck, in das er sich offenbar unmittelbar nach Beginn des Vormarsches der Einheiten in Östlingen zurückgezogen hatte, einen abgelegenen Gutshof ausfindig machen, wo er mit seiner 'Leibgarde' zum Kampf gestellt werden konnte. Während des anschließenden Gefechtes, das auf beiden Seiten Verluste forderte, fand auch der Räuberbaron sein verdientes Ende.

Dies war zugleich der Schlusspunkt des Feldzuges, da weder ausreichend Zeit noch Truppen vorhanden waren, um auch die Baronie Schroffenfels systematisch von al-

lem Gesindel zu säubern. Nachdem in Östlingen die letzten Widerstandsnester aufgehoben worden waren, trat die Streitmacht den Rückmarsch nach Salthel an, wo sie vom Markverweser mit allen Ehren empfangen wurde. Seine Hochwohlgeboren soll sich mit dem Verlauf des Feldzuges sehr zufrieden gezeigt haben, auch wenn die Befriedung von Schroffenfels unterbleiben musste.

Herzogin Walpurga ließ den Adligen und ihren Bewaffneten tief empfundenen Dank für den erfolgreichen Verlauf des Feldzuges übermitteln und bekundete ihre Erleichterung darüber, dass zumindest in der Reichsmark Sichelwacht Recht und Ordnung wieder weitgehend hergestellt werden konnten.

Über die Neuvergabe der einst von Terkol kontrollierten Lehen ist bis dato noch nicht entschieden worden, allerdings bleibt die Wehrvögtin Irlgunde Rinnfoldshaus von Waidenkamm, die die Baronie Schroffenfels verwaltet, in Amt und Würden.

Mittlerweile wurde der Heerbann aufgelöst und die Truppen sind wieder in ihre Heimatlehen zurückgekehrt, wohingegen die Grünröcke eilends nach Trallop marschierten, um dort die Verteidigung der Herzogenstadt gegen einen etwaigen Angriff der Orken zu koordinieren.

Marcus Friedrich

Für Efferd und Darpatien!

Wie jetzt bekannt wurde, fanden die Kämpfe um den Arvepass (der Bote berichtete) nicht nur an Land, sondern auch auf hoher See statt.

Während die darpatischen und verbündeten Truppen den Aufstieg zum Pass bewältigten, erreichten Späher den kleinen Hafen Dergelmund. Ihren Berichten zufolge wurde, geschützt durch unheilige Illusionsmagie, in einer Bucht an der Küste der Baronie Trollnase ein Piratennest errichtet - allem Anschein nach ein wichtiger Stützpunkt bei der Seeblockade von Beilunk durch die götterlosen Seeräuber. Das Erschreckende war, dass dieser in freiem, wenn auch unzugänglichem darpatischem Gebiet lag.

Ein ums andere Mal versuchte der ruchlose Feind zudem mit kleineren Verbänden an den Küsten von Bergthann und Vellberg anzulanden, um dem Heer den Nach-

schub abzuschneiden oder ihm gar in den Rücken zu fallen. Diese Gefahr war es auch, die den Cron-Marine-Adjutor Redenhardt von Berlinghan-Oppstein notgedrungen veranlasste, die kleine, aber durchaus schlagkräftige fürstlich-darpatische Marine vorerst nur zum Schutz der Küste einzusetzen.

Als der Arvepass wiedergewonnen war, sammelte sich jedoch die Flotte, um endlich das Piratennest in Trollnase auszuheben. Nachdem die Geschütze der verhassten Feinde durch einen mutigen Landungstrupp außer Gefecht gesetzt worden waren, stießen die darpatischen Schiffe, auf denen sich auch Ritter des Ordens der Heiligen Zorns der Göttin Rondra befanden,

in die Bucht vor, während zudem einige Kämpfer der Erlgrimman-Sippe aus den Trollbergen auf der Landseite den Feinden in den Rücken fielen.

Auf hoher See tobte derweil eine Seeschlacht, da drei xeraanische Schiffe ihren Kumpanen, die in die Falle geraten waren, zu Hilfe eilen wollten. Erst nach hartem Kampf konnte der Feind zur See zurückgeschlagen und an Land vollständig besiegt werden. Zahlreiche Feste auf den Efferdstränen und an der Küste kündeten davon, dass der Golf von Perricum an diesem Tag wieder sicherer geworden war und die Göttergetreuen einen großen Sieg davongetragen hatten.

Robin Fehmer

Das neue Oberhaupt des Draconiterordens auf Reisen

THEGÛN/KUSLIK. Der durch die Magisterin der Magister ernannte Vorsitzende (im Kirchenbosparano 'Abtpraeses' genannt) des *Sacer Ordo Draconis*, Yerodin ter Istador, hat den Phexmond dazu genutzt, Kontakt zu den anderen Kirchen zu knüpfen. Der Vicarius (also Stellvertreter) begab sich von Thegûn aus, wo er in aller Kürze die Amtsgeschäfte Seiner Eminenz Eternewacht übernahm, auf Reisen.

Er besuchte den Wahrer der Ordnung Staryun Loriano in Vinsalt und den Meister des Bundes Nepolemo ya Torese in Arivor, wobei er mit beiden Metropolitane intensive Gespräche führte, über deren Inhalt jedoch nichts verlautbart wurde. Sodann zog Yerodin ter Istador nach Punin und suchte den Raben von Punin und die Golgariten-Großmeisterin Borondria auf, mit denen er ebenfalls länger konferierte. Ebenso statete er der Convocata Prima der Grauen Gilde, Spektabilität Prishya von Garlischgrötz zu Grangor, in der Akademie der Hohen Magie einen langen Besuch ab, bevor er sich ins Horasreich zurückbegab, um dort das Versenkungsfest¹ an der Seite Haldanas von Ilmenstein in den Hallen der Weisheit zu Kuslik zu begehen — und damit nicht, wie sonst üblich, im Oktogon zu Thegûn, was deutlich Raum für Spekulationen lässt.

Nach einer kurzen Rast in Thegûn bereiste der Vicarius alle grauen und weißen Akademien des Horasreiches, um sich dort intensiv mit den Spektabilitäten auszutauschen, bis er Ende des Perainmondes in das Oktogon zurückkehrte. Offenbar werden hier unter Yerodins Federführung, umfassende Enzyklien vorbereitet, und man darf gespannt sein, wie diese das Bild des Draconiterordens verändern werden.

Daniel S. Richter

Nach dem Drachenrat

Erzäbtissin Syldake Angranûr Lohnfels steht Rede und Antwort.

PUNIN. Kurz vor deren Weiterreise nach Angbar, ihrem Stammsitz, gelang es unserer Schreiberin, die Erzäbtissin der Tiefen Lande, Syldake Angranûr Lohnfels, zu einem kurzen Gespräch zu bewegen. Wulhelm Tannhauser, der Erzabt der Nordlande zu Festum, und Kerime al'Kadim, die Erzäbtissin der Südlande zu Khunchom, hatten zuvor ebenso wie der Erzpräzeptor des Hortes Drachenwacht Sibelius Gerdenwald und die Erste der Eisernen Schlange Lea Elida Weifenhaag eine solche Stellung-

nahme abgelehnt und waren schnellstens in ihre Heimatempel zurückgekehrt.

AB: Das Verschwinden des Abtprimas ist, wie es scheint, für den Orden ein schwerer Schlag.

SAL: In der Tat. Der Pater Primus ist nicht nur das weltliche und geistige Oberhaupt des *Sacer Ordo Draconis*, er ist sein Gründer. Seit dem ersten Tag steht er ihm vor, mit Worten voller Weisheit und Entscheidungen ohne Fehl. Die Fingerzeige der Allwissenden wiesen ihm den Weg und so führte er uns nach Ihrem Willen. Wer Seine Eminenz kennt, weiß, dass er von Ihrem Licht erfüllt ist - nicht ohne Grund wird er immer wieder als lebender Heiliger bezeichnet. Fürwahr, es ist schmerzlich, eine solche spirituelle Führung missen zu müssen. Doch ist er für uns ebenso Vater wie Freund und Mentor. Sein Verschwinden hat eine



große Lücke in uns allen hinterlassen. Jeder und jede von uns, Erzabt wie Novizin, betet um seine Rückkehr. Und wir werden nicht eher ruhen, bis wir ihn letztlich gefunden haben.

AB: Warum war die Bestellung eines Vertreters für den Pater Primus so dringlich?

SAL: Der Pater Primus bestimmt die Richtung des Ordens in weltlichen und religiösen Belangen. Seine Worte durchströmen jede unserer Entscheidungen - die wichtigsten davon trifft er selbst -, und häufig genug fragen ihn auch die alteingesessenen Ordensmitglieder um Rat und Hilfe. Der Abtprimas spricht mit voller Autorität und muss auch zu den anderen Kirchen und den Magiergilden sowie den weltlichen Herrschern in engem Kontakte bleiben, damit sein Wort gehört wird und man ihm Bedeutung beimisst. Ein Orden ist wie ein lebendiger Leib, und er braucht wie dieser einen Kopf. Zusätzlich erschwert wird die Situation dadurch, dass auch die eigentliche Stellvertreterin des Pater Primus nicht aus ihren Ämtern abberufen werden kann, um dieses hohe Amt zu bekleiden.

AB: Wie verliefen die Beratungen des Drachenrates?

SAL: Wie nicht anders zu erwarten, verlief die Disputatio der Herrin gefällig, auf hohem Niveau und in gemäßigttem Ton. Die Erzäbte der Zirkelkongregationen, die Erzpräzeptoren und übrigen Vertreter wussten um die immense Bedeutung ihrer Entscheidung, weshalb die Beratungen lange andauerten. Denn, auch wenn ein Jeder nur das Beste für den Orden im Sinn hatte, so ist es doch nicht einfach, den Willen der Herrin um unseren Weg und um den derer, die uns anvertraut sind, zu erkennen. Ihr könnt mir glauben, die Bürde der Verantwortung lastete schwer auf unseren Schultern.

AB: Die Erhabene, so hörte man, hat letztlich die Person des Vicarius bestimmt. Warum war es notwendig, dass die Magisterin der Magister in ordensinterne Belange eingegriffen hat?

SAL: Die Entscheidungen, die vom heiligen Drachenrat getroffen werden, sind die wichtigsten Beschlüsse, die innerhalb des Ordens gefällt werden müssen. Unter diesen aber gibt es eine Reihe von Entscheidungen, die noch einmal von ganz besonderer Wichtigkeit sind, die so genannten 'Samkalpa'. Diese schaffen nicht nur derische Realität, sondern mittels Nomenklatur auch mythologische und göttliche. Es handelt sich bei ihnen mehr um ein Ritual als um einen Beschluss, sie sind gleichsam ein Akt von kosmologischer Natur. Ein Samkalpa, wie es die Bestellung eines Vertreters des Pater Primus ist, darf daher nur einstimmig beschlossen werden. Diese Einstimmigkeit zu erlangen, bedarf bei einem Gremium von zwölf Geweihten jedoch einer ausgiebigen Disputatio. Nachdem die Person des ersten Vicarius von der Erhabenen abgelehnt worden war, standen zwei weitere Kandidaten zur Debatte. Bevor jedoch eine endgültige Einigung erzielt werden konnte, entschied die Magisterin der Magister, dass die Zeit drängte, und schlug eine Person ihrer Wahl vor. Der Drachenrat schloss sich darauf einstimmig ihrem Vorschlag an. Zu behaupten, sie hätte den Vicarius bestellt, verfälscht und verfremdet die Vorgänge.

AB: Wie seid Ihr und der übrige Drachenrat mit dieser Wahl zufrieden?

SAL: Die Magisterin der Magister ist der Mund der Göttin, Sie ist schlangengleich auf Dere. Aus Ihr spricht die Weisheit der Allweisen. Dea vult! Gratia Serpentem Omnisapientiam in Alveran!

AB (*nickt zustimmend*): Wir danken im Namen unserer Leser für dieses Gespräch.

Martina S. Noeth

¹30. Phex, erster der vier Feiertage im Jahreslauf des Hesinde-Kultes

Als der Donner verhallte

Die Horden des Aikar Brazoragh erstürmen Donnerbach

TRALLOP / DONNERBACH. Die Räder des Schicksals, die vor Mondesfrist über Balihos weite Ebenen rollten, lagen zerbrochen - nicht umsonst gilt das zerbrochene Rad als Symbol für den Tod -, waren im Morast versunken oder lange schon ein Raub der Flammen geworden. Die winterlichen Nebel über dem Weidener Land lichteten sich und während zu Baliho die jungen Bauersleut das zappelnde Vieh auf das saftige Frühjahrsgrün trugen, fanden sich in der Herzogenstadt Trallop die Großen des Raulschen Reiches zur Feier des Sieges über die Orken ein, um gleichsam den vielen Feinden der Zwölfgöttlichen Lande hohnlachend die Stirn zu bieten. (Näheres hierzu kann der werthe Leser dem Artikel ab Seite 1 in dieser Ausgabe entnehmen.)

Doch am Ende dieser Tage, die so viel Glanz und Pracht gesehen hatten, offenbarte sich, dass die Geißel des Nordens, die man schon bezwungen glaubte, ihre letzte Karte noch nicht gespielt hatte.

Aus dem Feldbuch Hauptmann Weidmars von Arpitz, Adjutant des Marschalls von Weiden:

»Rathila, 30. Phex 1026 - Praiosstunde Verstehe einer die Orken! Vor Baliho vernichtend geschlagen und hernach unablässig von unserer Leichten Reiterei verfolgt, überquerten sie in heillosen Flucht das Rot- und Braunwasser und wandten sich nach Nordosten. Vorbei an Beonspfort ging die wilde Jagd, am Rathil jedoch sollte sie jäh und unvermutet zum Stehen kommen. Den Orken gelang es hier, sich von den Verfolgern über den Fluss abzusetzen und neu zu gruppieren, während unsere Reiter ganz der Sicherung der Ortschaft Sinopje den Vorrang gaben. Derweil marschierte unser Hauptheer unter Marschall Geldor und Frau Walpurga nach Rast in Baliho und Braunsfurt östlich des Pandlaril auf Trallop zu.

Die Nachricht von unserem großen Sieg und unser Nahen schienen zu genügen, um die Orken von der Belagerung Trallops (und in der Folge auch der Feste Dragentodt am Neunaugensee) abzubringen. In Eile, gleichwohl geordnet marschierten die Orken jenen Weg zurück, den sie im Winter gekommen waren, um sich der Belagerung von Olats Wall und dem Heer Ugrashaks anzuschließen, das neuester Kunde zufolge immer noch vor dem Rhodenstein liegt und diesen zu erstürmen versucht.

Am Ende des Mondes hat die Bärengarde zum Schütze Trallops und des Reichskongresses vor Dragentodt Quartier bezogen, wir selbst stehen bei Rathila und Sinopje dem Ork gegenüber, der sich auf der anderen Seite des Rathil (und damit jenseits der Reichsgrenze) festgesetzt hat. Um unnötige Verluste zu vermeiden, gedenkt Marschall Geldor Nachricht nach Donnerbach und Uhdenberg in der Hoffnung zu senden, den Ork in Bälde mit vereinten Kräften umfassen und vollständig vernichten zu können.«

Bericht des Melcher Dragendot, Reichsritter, Prüfstein des Schwertkönigs:

»Die Nachrichten, die uns im Tsamond erreichten, waren stets zu alt. Wir hatten keinen Überblick mehr darüber, wo der



Schwarzpelz gerade stand oder wohin er zog. Und stetig quälte und beunruhigte uns die eine Frage: Wieso eröffneten die Orken so viele Fronten gleichzeitig, warum in dieser kurzen Zeit?

Der Weg zur nächsten Stadt oder Burg war immer zu weit, der gemeine Mann auf den Dörfern wusste noch weniger als wir, und so hatten wir ebenso wenig Ahnung, wo unsere eigenen, die kaiserlichen oder herzoglichen Heere standen. Uns blieb nichts anderes übrig, als ziellos durch die verwüstete Heldenrutz zu ziehen. Wackere Weidener hatten hier in dem guten Jahrzehnt seit dem letzten Orkensturm ihre Dörfer wieder aufgebaut, hatten den Neubeginn gewagt, bloß um alles jetzt erneut in Flammen aufgehen zu sehen. Immer wieder stießen wir auf versprengte oder marodierende orkische Einheiten und viel zu selten auf unsere eigenen Streiter. Wo waren die Weidener Ritter, die vielgerühmten und vielbesungenen? Schmerzlich wurde uns in diesen Wochen gewahr, wie sehr die Kriege der letzten Jahre ihren blutigen Tribut gefordert hatten.

Aber erst als wir einen Mond später im Heerlager vor Baliho ankamen und ich mich gemeinsam mit Bruder Asqirion umsah, traf mich die volle Erkenntnis wie ein Faustschlag in die Magengrube. Überall wehten die Wimpel und Banner von Reich und Herzogtum, von Schwadron und Regiment - doch selbst hier sah man kaum einmal die stolzen Wappen der Ritterschaft, die

Langen und Schilde des freien edlen Blutes. Armeen und Soldaten, ja sogar Söldner hatten ihren Platz im Kampf gegen den Schwarzpelz eingenommen. Die alten Freunde und Weggefährten jedoch, deren Zelte und Farben ich vor keiner Schlacht im Feldlager vermisst hatte, sie fehlten fast alle. Für immer.

Als ich nach der Wagenschlacht von Baliho aus dem Heerlager davon ritt, vorbei an den zerstörten Streitwagen der alten traditionsreichen Kriegerschule, da lächelte ich grimmig. Ich war wie sie: das Relikt einer vergangenen Zeit, das vor Baliho vielleicht eine letzte Vorstellung gegeben hatte.«

Botschaft des Brin von Rhodenstein an die Herzogin zu Trallop (von einer Schar wackerer Kämpen nebst der Vita Waldemariensis überbracht):

»Herrin Walpurga!

Dunkelheit umfängt uns und lang sind die Nächte, seit die Feuer in den ehernen Hallen des Rhodensteins erloschen; stumpfsere Schwerter und matt das einst schimmernde Rüstzeug. Doch ungebrochen wie unser Wille stehen noch immer die Mauern und Türme der Feste, denn endlich haben wir Gewissheit über. Zeit und Ort, an dem uns die Göttin sehen will, warum sie uns Herrn Dragoschs Geist sandte und uns die Klinge der Mittellande zerbrechen ließ. Zwei Monde schon trutzen wir der schwarzen Woge der Zholochai, die - vom glühenden Hass Ugrashaks vorangetrieben - gegen die Mauern brandet. Heller als Hass aber brennt die Lohe unseres Glaubens und die Gewissheit, dass nach den Siegen vor Baliho und in der alten Mark jener Tag naht, da Eure leuchtenden Banner die Finsternis vertreiben werden. Wir sehen und ersehnen diesen Tag! Doch nun legen wir die Feder zur Seite und fassen Lirondyan aufs Neue - die orkischen Trommeln rufen zum Streite.

Gruß und Segen entbieten Euch, Abtmarschall Brin von Rhodenstein, Frau Rondriana, die Meisterin der Mittellande«

Bericht Aldares VIII. Donnerhall, Fürst-Erzgeweihte von Donnerbach, Herrin der Senne Norden:

»Sie kamen von Westen. Und so bitter die

AUS FERNEN LANDEN

schlichte Wahrheit klingt: Sie überrannten uns! Der Warnungen hatte es viele gegeben, wir sahen die Gefahr und trafen unsere Vorbereitungen, doch gegen die Hundertschaften der Korogai und die Garde des Roten Mondes vermochten weder Schwert noch Bogen (und erst recht nicht Magie) standzuhalten. Im Morgengrauen hatten wir hinter den kümmerlichen Palisaden gestanden, die Praiosscheibe hatte den Zenit noch nicht erreicht, da war die Entscheidung bereits gefallen und viele der schlichten hölzernen Hütten von Donnerbach brannten.

Die meisten Elfen ließen achtlos all ihr Hab und Gut in den hochgelegenen Baumbehausungen und Pfahlbauten am See zurück und verschwanden in die nördlichen Wälder. Sie taten gut daran, denn der Ork sollte wie stets keine Gnade für das alte Volk kennen. Nur einem Teil der elfischen und überwiegend menschlichen Einwohner gelang es, sich nach dem Fall der Stadt in unsere Feste Donnerhall zu retten. Dort, auf dem schroffen Felsen über dem Wasserfall, nahmen sie ihren letzten Stand und erwehrten sich der Orken. Unsere Schwestern und Brüder aber versammelten wir in den Kavernen hinter dem Wasserfall, im Heiligtum der Herrin, deren einzigartige Schätze und Wunder wir mit unserem Leben zu verteidigen geschworen hatten. Nicht einmal drei Dutzend Diener der Leuin ... und ein Knabe. Denn bei uns (und nicht von unserer Seite weichend) hatten wir den jungen Prinzen Arlan aus dem Hause Löwenhaupt, der unserer Obhut anvertraut und uns in der kurzen Zeit lieb und teuer geworden war.

An manchem Tage stiegen wir zur Feste empor und hielten Ausschau. Der Mutter des Knaben galt unsere Hoffnung. Doch was wir sahen, beschwerte nur weiter unser Herz. Angetrieben und bewacht von den Korogai mussten unsere Untertanen in Scharen flussaufwärts ziehen. Es fiel nicht schwer, die Absicht der Orken zu erraten, doch ihren Plänen Einhalt zu gebieten lag jenseits unserer Macht. Uns blieb nur eins: Die Festung in der Höhe und die Kavernen in der Tiefe zu halten; kein Ork sollte auch nur einen Fuß auf den heiligen Grund setzen. So fochten wir Tag für Tag, schliefen in eherner Brünne, beteten zu der Herrin und es war gut — bis zu jenem Morgen, als das ewige Donnern verhallte.«

Bericht Drachwill Eisengrimms von Donnerbach, Gesandter der Senne Norden zu Trallop:

»Am letzten Tage des Reichskongresses, der in so vielerlei Hinsicht Geschichte schrieb, erreichte Trallop die befürchtete, gleichwohl uns nicht mehr überraschende Botschaft — schließlich war seit der lästerhaften Rede des Schwarzen Marschalls von vielen Übles befürchtet worden: Die Korogai unter der

Führung des Aikar selbst hatten Donnerbach im Sturm genommen, einzig Festung und Tempel waren noch nicht gefallen.

In unseren Plänen und Träumen hatten wir bereits den Rhodenstein entsetzt und die letzten Orken vom Boden des Reiches vertrieben, nun holte uns jäh und schmerzlich die Realität wieder ein: Meine Heimat war in Feindeshand, eine der bedeutendsten heiligen Stätten der Herrin bedroht. Hinzu kam, schlimmer noch, dass Hilfe zu leisten unmöglich schien, denn im Westen hielt der Ork noch immer die Grafenstadt und -feste Olat fest umfasst und versperrte die für ein Heer ohnehin kaum gangbaren Wege durch das Nebelmoor; im Osten aber wussten wir nun, warum der Ork mit Hauern und Klauen zäh die Stellung am Rathil verteidigte.



*Die Stadt Trallop -
Capitale Weidens*

Meine späteren Versuche herauszufinden, wer die Idee vom Einsatz

über den See zum ersten Mal im Munde führte, waren nicht von Erfolg gekrönt. Doch entsinne ich mich genau, wie zuerst gelacht, dann gegrübelt, zuletzt gestritten wurde. Allein weil die Not uns zwang, keine Möglichkeit leichtfertig abzutun, betrieben wir — zögerlich erst, von Tag zu Tag jedoch mit größerem Eifer und schließlich mit einer eigentümlichen Mischung aus Fanatismus und Fatalismus - die Suche nach Booten, ihren Umbau für eine Fahrt über den verfluchten See und schließlich (und weit schwieriger noch) die Suche nach fähigen Männern und Frauen, die willens waren und sich fähig glaubten, selbige über den See zu steuern. Am 14. Ingerimm schließlich wagten wir, was seit dreihundert Jahren kein Sterblicher mehr getan: Unsere kleine Flotte stach von Trallop in See und machte sich auf, der Stadt im Norden beizustehen.«

Bericht Eberwulfs von Weißenstein, Haus- und Hofmeister der Herzogin von Weiden:

»Es war nur wenig Zeit nach der Ankunft des Boten vergangen, der die düstere Kunde von Donnerbachs Fall überbracht hatte,

als Aedan ui Bennain, der Kanzler Alberbias und Gesandter der Königin, mich darum bat, ich möge in seinem Namen um Audienz bei der Herzogin ersuchen.

"Herrin", so sprach Herr Aedan kniend und dabei unverwandt der Herzogin ins Antlitz blickend, "Alberbias Streiter, die hier zur Gast, sandten mich zu Euch, für sie zu sprechen. Just vernahmen wir die Kunde aus Donnerbach und von des Tempels Not. Donnerbach ist eine freie Stadt, doch liegt sie vor Euren Grenzen und diesen droht nun auch wieder der Ork mit verstärkter Macht. Wir aber waren Gäste in Eurem Reich und an Eurem Herdfeuer haben wir gegessen. Zur Rettung des Tempels zu eilen, verlangt die Ritterehre. Euch die Hand zur Hilf zu reichen, verlangt die Ehre Alberbias. Auch wenn wir vielen im Reiche

Rauls zürnen, so zürnen wir nicht Weiden.

Zwar können wir

Euch nicht viel bieten, denn viel hat uns der Ork nicht gelassen und auch sind wir nicht mit Heeresmacht nach Trallop gezogen, doch was wir haben, wollen wir geben. Wohl an die hundert Streiter aus Alberbia stehen hinter mir, Ritter gut jeder vierte davon, sonst Waffenknechte zu Fuß und zu Pferde. Dies ist Alberbias Schwert in Weiden und ich leihe es Euch zur Wehr. Wollt Ihr es annehmen?"

Gerne nahm Frau Walpurga das Angebot an, umfasste huldvoll die Hände des Alberniers und dankte ihm. Da traten viele weitere der Edlen des Reiches vor die Herzogin und ihren künftigen Gemahl, den Herren Tobriens, und gelobten feierlich, ihr Schwert der Rettung Donnerbachs zu weihen.

Ich selbst aber verließ betrübt und voller Sorge die Hohe Halle: Donnerbach war gefallen - und die Bärenburg würde noch viele weitere Tage zahlreiche Gäste beherbergen dürfen.«

Bericht des Melcher Dragendot, Reichsritter, Prüfstein des Schwertkönigs:

»Wir konnten und wollten nicht der Boote

und einer vagen Hoffnung harren. Deshalb brachen Asquirion und ich sofort zu Pferde auf. Unser Ritt führte uns über verschlungene Pfade, den Wegen und Straßen meiner Kindheit und Jugend, vorbei auch an Olats düsterem Weiler und Feste. Wir erkannten rasch, dass die Schwarzpelze all jene Wege bewachten, die den Entsatz für Donnerbach bringen mochten. Doch ich kenne Olats Wall und das Nebelmoor besser als es je ein Ork wird, so wahr ich lebe! Und da wir nur zu zweit waren, gelang es uns, an den Orken vorbei auf die geheimen Wege durch das Nebelmoor zu gelangen. Allein, wir sollten viele Tage benötigen, und ein jeder erschien uns wie eine Ewigkeit.«

Aus dem Feldbuch Hauptmann Weidmars von Arpitz, Adjutant des Marschalls von Weiden:

»Rathila, 5. Ingerimm 1026 — später Morgen
Das Mosaik fügt sich zusammen und das entstehende Bild zeigt ein düsteres Szenario. Donnerbach also galt der entscheidende Schlag der Orken, nicht Weiden, nicht dem Rhodenstein - auch nicht Albernia? Unsere Bemühungen, am jenseitigen Ufer des im Frühling schnell und wasserreich dahinströmenden Rathil Fuß zu fassen, sind noch immer nicht von Erfolg gekrönt, zu wachsam und zu verbissen verteidigt der Ork das andere Ufer. Zu wenige Banner haben wir zumal unter Waffen, dürfen auch die Hatz auforkische Marodeure diesseits des Rathil nicht vergessen. Ganz ähnlich, so will es mir scheinen, muss es sich weiland an der Tommel unter umgekehrten Vorzeichen verhalten haben.«

Aus dem Feldbuch Hauptmann Weidmars von Arpitz, Adjutant des Marschalls von Weiden:

»Rathila, 10. Ingerimm 1026 - früher Abend
Eine stattliche und bunte Schar von Edel-leuten und Waffenknechten traf in den vergangenen Tagen in Rathila ein. Voller Eifer und Begierde, den Ork zu schlagen, allein auch mit den wunderlichsten Ideen und Vorschlägen versehen, wie selbiges denn am besten - zu vollbringen sei. Der Marschall nahm es mit großer Gelassenheit und verriet uns seinen Plan für den morgigen Tag: "Mögen sie rudern, flößen, schwimmen oder tauchen — ich will sie im Morgengrauen alle im Wasser sehen. Denn morgen wird ein kaiserliches Heer die Grenzen des Reiches überschreiten."«

Drachwill Eisengrimm von Donnerbach, Gesandter der Senne Norden zu Trallop:

»Zwei Tage schon verbrachten wir dichtgedrängt auf einem Fischerkahn, der bedrohlich tief im Wasser lag, und unter uns nur

der verfluchte See ohne Grund und Boden. Der Geruch von Fisch und vielen Menschen auf engstem Raum war kaum erträglich, das Schaukeln und Schlingern des Schiffes brachte nicht nur mich um den Schlaf. Doch schließlich schälte sich die Silhouette des nördlichen Ufers aus dem morgendlichen Nebel, die Praiosscheibe lugte hervor, doch war ihr Glanz seltsam fahl - als die angstvollen Rufe von nahebei segelnden Booten ertönten, sah auch ich stauend und furchtsam, dass es nicht das am Tage vertraute Antlitz des Götterfürsten war, das durch den Nebel schimmerte, sondern das rötlich schimmernde Madamal. Viele furchtlose Recken, die schon mancher Gefahr ins Auge geblickt hatten, murmelten tonlose Gebete, schlugen die heiligen Zeichen und empfahlen ihre Seele den guten Göttern. Das Ufer rückte näher, in der Ferne erblickten wir die ersten elfischen Pfahlbauten, die eigentümlicherweise nicht mehr von den Wogen umspült wurden, sahen auch die Umrisse der Feste Donnerhall und die versiegte Mündung des Donnerbachs. Zu vieles sah ich in diesen wenigen Augenblicken, ehe unsere Schiffe allzu zu früh auf Grund liefen und wir übereinander oder über die Reling stürzten. Ich erinnere mich nur, dass plötzlich alle Pläne nichts mehr zählten, dass jeder Versuch, Ordnung zu schaffen, erfolglos blieb.

Ich sprang aus dem Fischerkahn, rannte, watete und stolperte durch Wasser, Schlamm und Schlick. Zu meiner Linken und Rechten Herzog neben Gemeinem, Geweihter neben Schmuggler, Albernier neben Garetier, Tobrier Seit an Seit mit Weidener - Männer und Frauen jeden Standes und jeder Provinz des Raulschen Reiches.

Ich weiß auch nicht mehr, welche Hoffnung, welcher Wille es war, der uns alle voran, hinein in die Phalanx von Arbach und Byakka trieb. Der Rest war Kampflärm, Schreie, Sterben ... und dann der Regen, ein jähes Toben und Tosen von Blitz und Donner und Sturm, der uns die Sicht und die Luft zum Atmen nahm, uns wie herbstliches Laub zwischen den Häusern Donnerbachs umhertrieb und den Tag endgültig zur Nacht werden ließ.«

Bericht des Melcher Dragendot, Reichsritter, Prüfstein des Schwertkönigs:

»Die Fluten des Sees waren unter dem roten Schein des Mondes zurückgewichen und nun war es ein Meer von Schwarzpelzen, das die Kavernen überflutete. Von Ferne sah es aus, als würde eine Myriade von Kakerlaken sich in ihren Bau zurückziehen. Doch die Orken flüchteten nicht - sie griffen an. Bruder Asquirion und ich kämpften uns den Weg in die Kavernen frei, die Orks vermochten in den engen Gängen nicht an unseren gleißenden

Schneiden vorbeizukommen. Doch dann trennten sich unsere Wege: Asquirion wandte sich zum Allerheiligsten, wohingegen ich von einer bösen Ahnung getrieben einen anderen Weg wählte. Weit entfernt vernahm ich Donnergrollen und das Rauschen von Wasser. Ich trat in eine kleinere Höhle ... und da stand er vor mir. Obwohl ich ihn noch nie gesehen hatte, wusste ich um seinen Namen. Der Einiger der Stämme, der selbsternannte Prophet und Jünger der Orkengötzen: Ashim Riak Assai, der Aikar Brazoragh.

Zu seinen Füßen ein Leichnam, in seiner Rechten hielt er eine gewaltige Axt, in der Linken eine unförmige, archaisch anmutende Keule. Sein Anblick ließ mich schauern. Ich sah nur ein kurzes Aufblitzen von Stahl, als die Axt mit einer nie gesehenen Schnelligkeit und Wucht auf mich hernieder sauste. Nur Erfahrung und Intuition retteten mich in jenem Moment und hießen mich die Smaragdlöwin empor reißen. Axt und Schwert trafen sich funkensprühend und brüllend, so laut, dass mir kurz die Sinne schwanden. Die schiere Gewalt des Schlages aber lahmt meinen Arm und die Klinge entglitt meinen Händen. Der Aikar fletschte die Zähne, milde Verwunderung stand einen Wimpernschlag lang in seinem Gesicht geschrieben, dann traf mich die Keule in der Seite und ich sah den Boden entgegenstürzen und dann nichts mehr ...«

Bericht Drachwill Eisengrimms von Donnerbach, Gesandter der Senne Norden zu Trallop:

»Ob nach Stunden oder Tagen, ich hätte es damals nicht zu sagen vermocht, rissen die finsternen Wolken auf und die ersten Strahlen der Praiosscheibe glitzerten durch den nachlassenden Regen. Das Madamal war verblasst und ein Tsabogen spannte sich in leuchtender Pracht über Donnerbach, spiegelte sich im See, in Pfützen und Bächen, welche die Stadt durchzogen - und nicht zuletzt auch in den neuerlich brausenden Wassern des Donnerfalls.

Die überlebenden Korogai zogen sich kämpfend zurück und formten unter der Abendsonne auf einer Anhöhe nahe Donnerbach einen schützenden Kordon um den Aikar Brazoragh. Als der Tag sich endlich neigte, da war der Sieg unser: Wo auch immer der Ork sein scheußliches Haupt erhoben hatte, im Albernischen, vor Baliho, in der alten Mark Heldentrutz und nun in Donnerbach, da hatten wir ihn bezwungen. Und doch: Im letzten Licht dieses großen Tages, als ich müde, dreck- und blutbesudelt zu jenem fernen Hügel blickte, da schien es mir, als ob der Aikar lachte ...«

*Jan-A. Eiedtke & Mike Maurer
(mit Dank an D. Vrandecic,
R. Albrecht und viele andere)*

Die Herrschaft der Adelsmarschallin

FESTUM. Selten waren die Adelsstaaten des Bornlandes so sehr von einer einzigen Person dominiert wie in diesen Tagen: Gräfin Thesia von Ilmenstein einte das Land für den Kampf gegen Borbarad und erhielt von den Adligen des Landes den Marschallshelm zum Dank. Fünf Jahre herrschte die Heldin bis jetzt - und wird auch künftig herrschen. Niemand fand sich, der es gewagt hätte, der Lichtgestalt in diesem Amt nachzufolgen (der Bote berichtete).

In einer Zeit, da das Bornland im Norden und Süden von finsternen Feinden umringt ist, klammert sich das Land an eine starke Führung. Fast überall trifft die erfahrene Bronnjarin auf Unterstützung und Begeisterung. Und wo sie Widerstände überwinden muss, helfen ihr ausgefeilte Diplomatie - oder das gezogene Schwert.

Miljan der Gebückte, Lehrer der Admiral-von-Seweritz-Schule zu Festum:

»Thesias ständige Auseinandersetzungen mit dem Rat der Stadt Festum sind legendär. Im Gegensatz zu ihren Vorgängern versucht sie, aus den 'Pfeffersäcken' jeden Deut¹ herauszupressen und die Sonderstellung der Städte Festum und Norburg so weit als möglich zu beschränken. Dem

Handel geht es durch die Blutige See ohnehin nicht gut, aber Thesia versucht dennoch mit unnachgiebiger Hand Kriegsgewinnler auszumerzen und die reichen Bür-

ger in die Verantwortung zur Verteidigung des Bornlandes mit einzubeziehen. Klappt auch manchmal, aber gelegentlich schlägt sie über die Stränge, wie etwa bei der Blockade der Speicherinsel zur Erpressung der Handelsmagnaten.«



Dschemallah al Daufeni, Gesandter des Kalifen von Unau:

»Oh, diese Tochter der Gewitztheit ist eine Waffenärin. Alle Klingen sammelt sie, von den eisigen Landen unter dem Herbergsstern bis hin zu den Sümpfen Zulneddistans. Wie vom Ifriit² besessen will sie neue Waffen in ihre Sammlung einverleiben, gleich einer Tochter des alles verschlingenden Molcho. Meinen Krummsäbel von Meister Al'Chumra, dargebracht zum Grube, gab sie gar nicht mehr her und hatte nur Augen für die Klinge, jedoch kein Ohr für mein Anliegen. Erst als ich ihr anbot, ihr den Jahrhunderte alten Szimitar zu schenken, gewährte sie mir meine Bitte sofort: Die Festumer Schiffsbaumeister werden für einen guten Preis dem Kapudan Pascha El Harkir zwei Schiffe und neunmal neun Geschütze fertigen. Rastullah vergebe mir, denn ich habe gesündigt.«

¹ Kleinste bornländische Währungseinheit

Das Bornland auf dem Weg zur Monarchie?

Gastkommentar von Reuther Pelion Eorcaïdos von Aimar-Gor, Allgemeine Reichskanzlei Gareth

»Der Adelsmarschall dient dem Bornland - weit eher ein Bund von Feudalterritorien als einheitlicher Staat - als ein Erster unter Gleichen, als einigende Klammer. Die Geschichte hat gezeigt, dass Macht und Befugnisse des Adelsmarschalls stets mit der Person im Amte zusammenhingen. Oft waren die Marschälle reine Galionsfiguren, Mirhamionetten der Stadt Festum oder trinksüchtige Gastgeber von Festen. Einige wenige konnten sich dagegen kurzzeitig zu Tyrannen aufschwingen, mussten jedoch ins Exil gehen oder wurden letztlich von der Adelsversammlung gemeuchelt. Gräfin Thesia Jadvige von Ilmenstein hat nun die wohl größte Macht in den Händen seit der Lossagung des Landes 755 BF vom Neuen Reich. Mit dem kalkulierten Willen zur Macht - sie hatte bereits zweimal erfolglos für das Amt kandidiert - spülte sie die Gunst von Adel und Volk 1021 als siegreiche Feldherrin auf den Thron der Adelsmarschallin. Ihre Erfahrung als langjährige Gräfin Ilmensteins, ihr Ansehen und ihre eindrucksvolle Ausstrahlung ermöglichten ihr, das Bornland mit nie gekannter Stärke und Einigkeit zu führen. Unter Verweis auf die dämonische Gefahr an den Grenzen und flammende Reden vor der Adelsversammlung reformierte sie das Heereswesen, stärkte Kronfestungen und konnte gar so etwas wie einen Staatsschatz ansammeln. Sie gewann den Adel mit Festen, die Bürger mit Armenspeisung und bunten Umzügen. Wo sie durch Gesetze behindert wurde, änderte sie diese mit einem Federstrich oder gar einem Schwertstreich - und niemand stellte sich ihr in den Weg. Die jüngste Adelsversammlung zeigt die politische Brillanz dieser Frau: Sie gab vor, das Amt nicht mehr weiter zu führen und sich ablösen lassen zu wollen. Doch niemand getraute sich, ihr nachzufolgen. Geradezu von den Adligen bekniert, nahm sie scheinbar widerwillig den Thron erneut an - mitsamt der Zusage einiger neuer Kronländereien, einer neuen Sondersteuer und vielen mündlichen Versprechen der Adligen.

Die Staatstheorie nennt eine solche Herrschaftsform Prinzipat: Auf dem Papier existieren noch die Regularien und Gesetze der alten Aristokratie, doch die Person der Adelsmarschallin kann sich getrost über alle Bestimmungen hinweg setzen. In der Geschichte endeten Prinzipate stets nur auf zwei Weisen: Entweder wird die übermächtige Thesia dereinst von den Adligen verjagt, oder es gelingt ihr, ihre außerordentliche Stellung als Lichtgestalt zu festigen und ihre Macht auf einen Nachfolger - adoptiert oder leiblich - zu übertragen: eine Monarchie.«

Balder Ebersen, Gerbermeister:

»Da war so ein Schreiberling, von der Festumer Flagge, glaube ich. Er stand mit der Marschallin auf der Treppe vor dem Amtssitz und hat ihr wohl einige freche Fragen gestellt. Irgendwann kam etwas so Unerhörtes, dass sich die Gräfin auf ihn stürzte. Heulend lief der Tintenkleckser fort, aber die Adelsmarschallin lief hinterher, das Schwert Rhutan hin und her schwingend. Nach und nach trennte sie dem Fliehenden mit raschem Schnitt jedes Kleidungsstück ab. Als sie die halbe Stadt durchquert und den Hafen erreicht hatten, war der Mann nackt - und das im Hesindemond. Wütend schrieb ihm Thesia selbst ihre Antwort aufs Pergament, drückte es ihm süffisant unter die Achseln und schritt von dannen.«

Gari Salderhen, Gardistin zu Bangra:

»Als vor zwei Jahren im Frühling Piraten aus dem Reich Xeraans angelandet sind, wurden die Heerhaufen zusammengetrieben. Unsere Piken waren verrostet und durch die Helme regnete es durch. Doch die Marschallin kam höchstselbst nach

² Tulamidische Bezeichnung für einen bösen Geist

Bangra, schenkte uns neues Waffenwerk und ritt mit uns in den Kampf. Heiße, ohne ihren feurigen Mut hätten wir wohl verzagt vor all den Blutbrodlern und Waserköpfen, den grauslichen.«

Graf Gulman Beringar von Larsach zu Salderkeim:

»Baron Ugo von Eschenfurt wollte unbedingt einige seiner Leibeigenen zurückholen, die sich in Festum verkrochen hatten. Die Adelsmarschallin half ihm dabei. Die Hälfte des Packs fanden sie, aber deren Brüder und Mütter waren untergetaucht. Da ließ Thesia überall verlauten, dass diese Leibeigenen zu Sonnenuntergang aufgeknüpft würden, falls sich die anderen nicht freiwillig stellten. Tja, sie kamen leider nicht. Da musste sie schweren Herzens den Henker die Stricke baumeln lassen - was will man machen, es hilft ja nix.«

Nadjescha von Gulnitz, Wahrerin der Ordnung Bornland:

»Lux vobiscum! Die Adelsmarschallin hat in einem Konkordat der Gemeinschaft des Lichts einen bedeutenden Weg gewiesen. Die Heilige Inquisition hat deutlich mehr Möglichkeiten als früher, und auch der Orden des Bannstrahls ist oft in unseren Gemarkungen unterwegs. Es tut Not in diesen Zeiten, da die Niederhöhlen vor unserer Pforte stehen. Jüngst konnten wir die Verbrennung der Hex' von Skullen feiern. Auch die Alchimistentränkung im Born erfreut das Volk und den Götterfürsten immer wieder. Möge Praisos Gräfin Thesia segnen.«

Herbo Ranfel, Rollkutscher:

»Jo, ich war schon immer für die Thesia. Mit ihr kommen die Fuhrunternehmen endlich aus der Talsohle!«

Die Schöne Gräfin

Immer noch vereint Gräfin Thesia Kraft und Eleganz einer Löwin, immer noch scheint ihr Gesicht von faltenloser Schönheit. Und dennoch heißt es, dass sie bereits die 60 Lenze überschritten hat. Im Volk spricht man von einem Geschenk der Jugend, das Rondra ihrer großen Heldin gemacht hat. Andere flüstern von einem verborgenen Lebensborn in den Ilmensteiner Landen. Und letztlich heißt es, Hexenblut fließe durch die Adern der Marschallin. Wie dem auch sei, neben aller Verehrung mischt sich auch Beunruhigung in die Stimme der Bornländer, wenn sie von der alterslosen Gräfin sprechen.

AW

Frieden zwischen Nostria und Thorwal erneut in Gefahr?

SÜDTHORWAL/NOSTRIA. Wie sich inzwischen bestätigt hat, ist es im Frühling in der Edelgrafschaft Salza zu einem Aufruhr gegen die nostrischen Soldaten gekommen, die der König zum Schutz der nördlichen Grenze abkommandiert hatte. Voller Empörung widersetzten sich die Bewohner des am Ingval gelegenen Städtchen Lyckmoor gegen die Versuche der königlichen Truppen, Vorräte zu requirieren. Die eigenen Speicher und Vorratskammern waren nach den Wintermonaten beklagenswert leer und man wollte es nicht hinnehmen, zum Wohle der wenig willkommenen Beschützer Hunger leiden zu müssen.

Mit Sensen, Flegeln und Knüppeln stellte man sich gegen die Soldaten, aber dennoch konnten die Bauern gegen die besser ausgerüsteten Kriegshaufen nicht lange bestehen. Bald war das Nest der Widerständler, Lyckmoor, besetzt und der Aufstand niedergeschlagen. Der für seine eigenmächtige Politik bekannte Graf Albio III. von Salza indes fasste die Besetzung als klaren Affront auf, und so sammelt sich zurzeit vor der Stadt Salza das edelgräfliche Heer.

Nun mag sich der geneigte Leser zu Recht fragen, inwieweit ihn dieses Treiben beunruhigen muss. Doch schon die überraschend vehemente Stellungnahme der Thorwaler, Nostrias kriegerischer Nachbarn im Norden, deutet darauf hin, dass der Einmarsch der Nostrier in Salza den Frieden zwischen Thorwal und Nostria auf eine harte Zerreißprobe stellt. In einem Gespräch mit einem Abgesandten des Salzeraner Grafen betonte Eldgrimm der Weise, Hetmann von Kendrar, dass er seinen "alten Freund Al-

bio zum Wohle beider Seiten mit allen erdenklichen Mitteln unterstützen" werde. Aus der Stadt Thorwal sind ebenso deutliche Töne zu vernehmen. Mit unverhohlenem Zorn wird daran erinnert, dass "der geschlossene Friede nicht schon wieder von südlich des Ingvals gebrochen werden" solle. Um diesen Worten Taten folgen zu lassen, wurden sogleich mehrere Drachenschiffe nach Kendrar entsandt, bemannt mit kampferprobten Frauen und Männern der Hjalskari - des thorwalschen Heeres. Diese Schiffe liegen nun im Hafen von Kendrar, bereit, binnen weniger Stunden zum Schütze Salzas in die Ingvalmündung vorzustoßen. Auch andere Ottajaskos aus Südthorwal, die an der Befreiung Kendrars im letzten Jahr beteiligt waren, steuerten wie zufällig die Hafenstadt an.

Als Grund für diese unverzüglichen Reaktionen gibt man in Kendrar und Thorwal die Sorge um den nur einen Götterlauf alten Frieden zwischen Thorwal und der Grafschaft Salza an, der durch die Einmischung der Nostrier in Gefahr sei. So hätten die Kämpfe um Lyckmoor und Salza zu einer Unterbrechung des Handels mit Thorwal über den Landweg geführt, was die Thorwaler nicht hinzunehmen bereit seien. Der nostrische Hofprotestierte entschieden gegen den Aufmarsch, und auch andernorts stieß das entschlossene Eingreifen der Thorwaler auf Verwunderung. Allerdings zeigte sich das Horasreich - bis vor kurzem noch erbitterter Gegner der Nordländer - überraschend schweigsam.

CyberianViersteinen

(Christian Ehm / Volkmar Rösner)

Überfall auf Haibuthar

THORWAL / HAIBUTHAR¹. Nachdem schon die Hochzeit zwischen dem nostrischen Adligen Kunibald von Sappenstiel und der Thorwalerin Raskra Vandrarsdottir von Unheil überschattet wurde, stand auch ihre Heimkehr ins Dorf der Braut unter keinem guten Stern.

Ein Söldnerhaufen unter Führung einer Hexe entführte Lialin, die Schwester Raskras und des Hetmans Phileas Vandrarson. Ein Zauberbann zwang Kunibald dazu, die Söldner zu unterstützen. Er behauptete daraufhin, seine Schwester Thalionmel habe ihn beauftragt, Haibuthar in seine Gewalt zu bringen. Mit Hilfe der Götter konnte der Bann jedoch gebrochen werden, wobei der gesamte Söldnerhaufen bei der Befreiung Lialins ums Leben kam.

Lupus von Sappenstiel konnte den Hintergrund der Geschehnisse aufklären: Ein nostrischer Adliger suchte Thalionmel zu erpressen, um ein verwaistes sappenstielsches Lehen zu erhalten. Er drohte Thalionmel damit, Haibuthar in ihrem Auftrag dem Erdboden gleichzumachen - eine Tat, die Thalionmel nicht nur in Thorwal in Verruf gebracht hätte.

Doch nun wird allem Unheil zum Trotz der Name Sappenstiel ins Thorwalsche getragen. Es steht zu hoffen, dass dies ein Zeichen ist für die künftige Entwicklung der thorwalsch-nostrischen Beziehungen.

Martin Becker / Petra Jörns

¹ Kleines Örtchen auf der Premer Halbinsel, zwischen Kord und Guddasunden gelegen

Die hier geschilderten Geschehnisse wurden irdisch ausgespielt auf dem LARP Haibuthar 1. Mit herzlichem Dank an alle Beteiligten!

Redaktionsschluss

für den

Av. Boten No. 105

ist Sonntag, der

28. Dezember 2003

IN ALLER KÜRZE

Mysteriöse Todesfälle

LÖWENBURG/BURG SCHWERTWACHT. Wie aus dem jüngsten Laienorden der Rondra-Kirche, dem Orden des Heiligen Zorns der Herrin Rondra, unlängst bekannt wurde, kam es in den letzten Monden zu mehreren außerordentlichen Todesfällen in den eigenen Reihen. In jedem einzelnen der verzeichneten Fälle handelte es sich bei den Opfern um magisch begabte Laienbrüder und -Schwestern. Ein weiterer Umstand, der bemerkenswert erscheint, ist die Tatsache, dass allen Opfern eindeutig Schwertwunden beigebracht wurden, die von wuchtigen Hieben — wie jenen von Zweihändern — herrühren. Diese Übereinstimmungen, was die Opfer und Todesart angeht, wurden der Ordensführung erstmals bewusst, als die Daten des jährlichen Rapports für die Löwenburg gesammelt wurden. Eine genauere Untersuchung der Todesfälle soll zunächst ordensintern erfolgen.
*Suske Meilerbrecher und Falk von der Tann
(Susi Michels / Alexander Zdralek)*

Bald Thronfolge in Nostria?

NOSTRIA. Wie dem *Boten* aus einer verlässlichen Quelle im Umfeld des nostrischen Hofes zugetragen wurde, ist es um die Gesundheit des Fürsten und selbsternannten Königs Kasimir IV von Nostria bereits seit geraumer Zeit nicht mehr zum Besten bestellt. Der mit 86 Lebens- und 64 Regierungsjahren wohl dienstälteste menschliche Monarch Aventuriens, der sein Domizil erwiesenermaßen seit dem ersten Fall Kendrars (vor immerhin 25 Jahren) nicht mehr verlassen hat, liegt anscheinend mit einem schweren und überaus hartnäckigen Husten danieder. Es darf also spekuliert werden, ob 'Kasimir der Kahle' - wie er im Mittelreich gerne spöttisch genannt wird - sich auch von diesem Schlag erholt oder ob bald einer der zahlreichen nostrischen Prinzen den Thron unter dem Salzarenbanner besteigt. Die jüngsten Eskapaden des Salzeraner Grafen (siehe Seite 27 in diesem *Boten*) sind wohl als Zeichen dieser schwachen Stunde der Staatsmacht zu verstehen — zur Genesung des greisen Landesherrn werden sie eher nicht beitragen.

Frank Bartels

Tsa-Tempel eingeweiht

HARTSTEEN. Heuer wurde in der Hauptstadt der gleichnamigen Grafschaft der Tsa-Tempel eingeweiht, den die gütige Gräfin Thuronia von Quintian-Quandt seit Jahren errichten ließ. Zur Feier dieses Ereignisses kamen die Mitglieder der reichen Familie zusammen und nahmen an den Göttinnendiensten zu Ehren Tsas teil. Im Anschluss daran konferierten die Quintians, Quintians-Quintians und Quandts hinter verschlossenen Türen der Festung Feidewald. Noch am Abend erschollen aus dem Rittersaal empörte Rufe, ein lauter Streit währte bis in den frühen Morgen. Worum es ging, erfuhr man nicht, die gesamte Familie schweigt dazu. Doch sicher scheint, dass der Zwist im Zusammenhang mit der alten Feindschaft zur Familie Hartsteen stand — und auch mit der fortschreitenden Hinfälligkeit der frommen Thuronia.

Björn Berghausen

Novadis am Yaquirbruch?

OBERFELS. In der Cronmark Yaquirbruch, im Nordosten des Horasreiches, wo die Grenzen des Lieblichen Feldes, des Mittelreiches und des Kalifats aneinander stoßen, herrscht Nervosität: Nicht nur in der Dröler Mark, auch hier kam es in den letzten Wochen immer wieder zu Zwischenfällen mit Novadis, die aus dem nahe gelegenen Amhallassih vereinzelt Vorstöße unternahmen. Um diese Flanke des Reiches zu schützen, wurde vom Statthalter der Marchesa des Yaquirbruches ein "Dekret den Grenzverkehr betreffend" erlassen, welches nicht nur in zahlreichen Punkten den Grenzverkehr neu regelt, sondern auch weitere Maßnahmen umfasst, die die Sicherheit der Cronmark gewährleisten sollen. Doch auch von Truppenbewegungen ist die Rede: Angeblich sollen neben dem vierten horaskaiserlichen Elitgarderegiment *Silem-Horas* auch königliche Truppen in Marsch gesetzt worden sein. Doch Genaueres konnte der *Aventurische Bote* aufgrund der nahe liegenden Drucklegung nicht mehr in Erfahrung bringen.

Jens Matheuszik

Tronde Torbenson verschollen: Lage in Thorwal unklar

Völlig überraschend erreichte uns die noch unbestätigte Nachricht, dass der Oberste Hetmann der Thorwaler, Tronde Torbenson, verschollen sein soll. Hetmann Torbenson hatte sich vor einigen Monaten auf eine Expedition in den hohen Norden begeben (siehe AB 103). Über das genaue Ziel oder den Zweck seiner Reise war nichts in Erfahrung zu bringen. Doch es heißt, die *Hyg-gelik*, mit dem sich Jurga Trondesdottir, die älteste Tochter Trondes, auf die Suche nach ihrem Vater gemacht hat, sei ohne den Obersten Hetmann an Bord nach Thorwal zurückgekehrt.

Leider sehen wir uns derzeit noch nicht in der Lage, den Wahrheitsgehalt dieser für wahr erschütternden Neuigkeit zu bewerten. Sollte sich das Gerücht indes bestätigen, steht das noch junge thoralische Staatengefüge vor seiner ersten — womöglich endgültigen? — Bewährungsprobe. Was, wenn es den Thorwalern nicht gelingt, sich auf einen neuen Hetmann zu einigen? Ist dann die Idee eines geeinten Thorwals bereits nach so kurzer Spanne mit ihrem Initiator sprichwörtlich zu Grabe getragen worden?

Vidleif Heglindsson, zur Zeit thoralischer Emissär in Gareth, gelangte zu der Einschätzung, dass Jurga Trondesdottir die einzige ernstzunehmende Kandidatin für das Amt der Obersten Hetfrau sei und sich sicher auf dem in Kürze anstehenden Frühlings-Hjalding zur Wahl stellen werde. Jurga Trondesdottir hatte erst kürzlich von sich reden gemacht, als sie den von Orken bedrängten Albernern mit einem thoralischen Heerhaufen zu Hilfe eilte (siehe AB 103).

Allerdings könne man nie wissen, ob die als eigensinnig bekannten, traditionalistisch gesinnten Ottajaskos und Sippen aus dem Norden Thorwals, die der Idee eines geeinten Thorwals skeptisch gegenüberstehen, der ehrgeizigen Tochter Trondes nicht doch einen Strich durch die Rechnung machten, indem sie ihr die Unterstützung versagten. Sollte sich dies bewahrheiten, stehen dem jungen Reich im kühlen Norden wohl heiße Zeiten bevor.

Paddy Fritz / Michelle Schwefel