

Aventurischer Bote

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

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

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

Ansonsten gilt:
Zwei Herzogtümer sind vereint,
der Flotte Schicksal, besiegelt scheint,
ein alter Held verbannt – 's ist wahr,
Nordmänner plündern Klöster gar,
dem Orken haut man auf die Pfoten,
all dies und mehr, steht hier im Boten!

2,50 EUR

109

Ausgabe

September/Oktober 2004

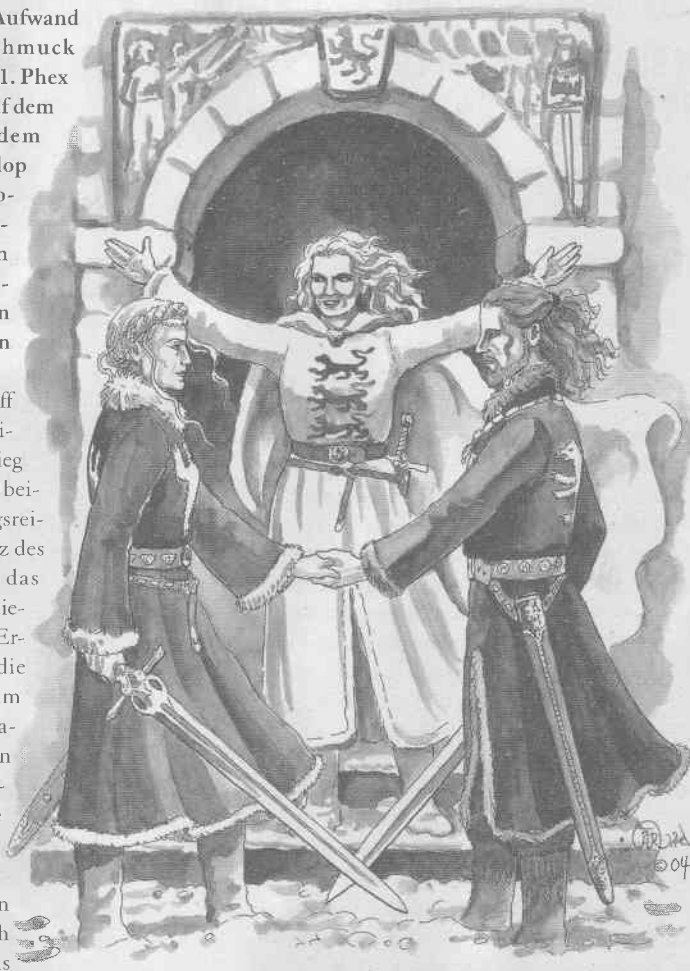
PHE/PER 34 Hal/1027 BF

Tobrien und Weiden vor Rondra vereint!

Herzogtümer bleiben trotzdem getrennt

SICHELSTIEG. Mit wenig Aufwand und bescheidenem Schmuck fand vom 30. Tsa auf den 1. Phex in der Rondra-Kapelle auf dem Sichelstieg die seit dem Reichskongress zu Trallop zumindest von zwei Provinzen sehnlichst erwartete Vermählung zwischen Herzog Bernfried zu Ehrenstein und Herzogin Walpurga von Weiden statt.

Firuns weißer, frostiger Griff umklammerte das Land eisen und machte den Aufstieg zum Pass des Sichelstieg beinahe zu einer entbehrungsreichen Wallfahrt. Doch trotz des klammen Winters war das Paar gewillt, sich noch in diesem Winter, zum Tag der Erneuerung, vor Rondra die Hände zu reichen. Denn im Gegensatz zu den Traviabünden ihrer letzten Ehen entspringt diese Vereinigung der beiden Herzöge nicht nur der von Vertrauten immer wieder bewunderten tiefen persönlichen Zuneigung, sondern auch dem Wunsch, ein Bündnis



zu Schutz und Wehr ihrer Lande einzugehen. "Am Tag der Erneuerungen sollen Weiden und Tobrien vereint sein", hatte Herzog Bernfried von Ehrenstein gesprochen. "Am Tag der Erneuerung wird das Leid der Vergangenheit angehören und sollen Kraft und Zuversicht die Zukunft formen!"

Auch der Ort der Vermählung wurde zu diesem Zwecke sorgsam ausgewählt. Die erst jüngst wieder geweihte Kapelle auf dem Sichelstieg liegt auf halbem Wege zwischen Tobrien und Weiden und hat schon so manchen

In dieser Ausgabe

Weiden und Tobrien sind eins!

Seite 1-2

Die Westflotte zerfällt

Seite 2

Kein Vertrauen zur Reichsarmee

Seite 5

Mordserie aufgeklärt

Seite 7

Neues Oberhaupt in Belhanka

Seite 21

Thormaler überfallen Kloster

Seite 23

Kalif in Keft

Seite 24

In aller Kürze

Seite 27

Entsatz zugunsten der Kampfgefährten vorbeziehen sehen.

An diesem frohen Wintertag aber bevölkerten Verwandte und Freunde den sonst so kriegerischen Ort. Die Kinder beider Herzöge, ihre engsten Vertrauten und Kampfgefährten wollten Zeugen des Ereignisses werden, und man sagt, sogar der Drache Apep sei am Horizont gesichtet worden. Priester der Travia, der Rahja und des Firun blickten mit Wohlwollen auf die Vereinigung.

Das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund führte die Brautleute vor Rondra zusammen und betonte: "Tobrien und Weiden folgen bereits seit Jahren einen gemeinsamen Weg, um das Reich vor den Kreaturen der Niederhöhlen zu schützen. Gemeinsam sollen sie nun auch in die Zukunft schreiten, um aller Schrecken gewappnet zu sein, die da kommen mögen. Fürchtet euch nicht, ihr Tobrier und Weidener, denn ihr seid nimmer mehr allein!" "Niemand habe ich zwei Menschen beim Rondrabund ernster zum Schwerte greifen sehen", schilderte die Priesterin der Ifirn und Vertraute Herzogin Walpurgas, Ivrain ni Ca-

tholainn, später die Zeremonie. "Diese beiden Liebenden, die doch niemals die Klinge gegeneinander wenden würden, die sich mit diesem Ritual ewigen Beistand schwören wollten, sollten nun zur Besiegelung des Bundes dem anderen ein blutiges Mal schlagen! Mir schwammen die Augen vor Furcht und Glück zugleich. Herzog Bernfried führte zu diesem Anlass Schalljarß, das Schwert Tobriens, und traf die Gemahlin am Arme. Herzogin Walpurga aber schlug dem Manne mit dem Weidener Schwert Windsturm die Wunde gerade über dem Herzen."

Die Kanzleien beider Herzogtümer betonten allerdings, die Provinzen blieben eigenständig nebeneinander bestehen, es gäbe weder eine Zusammenlegung der Verwaltung noch der Kronen. "Besonders die Erblinien bleiben von diesem Bund unberührt", meinte Haus- und Hofmeister von Weissenstein in Trallop. "Beide Herzogtümer haben eigene Erben, die ihren Eltern auf dem Throne nachfolgen werden. Jarlak von Ehrenstein wird einmal Herzog von Tobrien sein, und Arlan von Löwenhaupt soll Weiden regieren, so die Götter es

wollen. So haben es Praios und Travia gefügt und so soll es sein."

Nach dem glücklichen Paar schien vor allem das Schwert der Schwerter selbst vor Freude zu strahlen. "Wie gerne sieht man liebe Freunde glücklich vereint! Wie gerne belohnt man Not und Mühen mit Freude und Glück. Und wie schön ist es, einen solchen Dienst an der Göttin verrichten zu dürfen!"

Zu erwähnen sei, dass dies der zweite Blutsbund ist, den das Schwert der Schwerter innerhalb weniger Tage am selben Ort schloss. Wenige Tage nach dem Bund der Herzöge segnete die Erhabene die Vereinigung des Heermeisters der Kirche, Rondrasil Löwenbrandt, und seiner Erwählten Rondirai Leuentreu von Havena, Rittsfrau Rondras und Seneschallin des Ordens zur Wacht. Sie traten ebenfalls auf dem Sichelsteg vor den Altar der Herrin und wählten diesen Ort, um die Verbundenheit der Rondra-Kirche mit den Kämpfern gegen den Feind im Osten zu verdeutlichen und ihre tiefe Freundschaft zu den Hohen beider Provinzen zu ehren.

falk

Die Westflotte zerfällt

Unklare Schilderungen aus dem Windhag – Harben in Schutt und Asche? Schiffe der Westflotte vor verschiedenen Häfen gesichtet

HARBEN/HAVENA/GRANGOR. Nachdem die Perlenmeerflotte im ständigen Kampf gegen die dämonische Blutige See liegt, schien lange Zeit zumindest die Westflotte, größtenteils in Harben stationiert, ein stabiler Arm des Neuen Reiches zu sein, um im Meer der Sieben Winde Flagge zu zeigen. Doch die Westflotte ist zerfallen, wie vom Rondrikan verweht.

Nach jahrelanger Geld- und Materialknappheit und nach wochenlangen Aufständen und Meutereien der Matrosen und Seekrieger (siehe **AB 106** und **AB 108**) ist Harben nun endgültig im Chaos versunken. Reichsgröb Admiral Rudon von Darbonia war, wie von den Aufständischen gefordert, im Winter nach Harben aufgebrochen, um persönlich dafür einzustehen, dass die Westflotte wieder angemessenen Sold und ausreichende Kost erhält. Doch der Admiral verstarb während der Reise friedlich auf dem Großen Fluss.

Seitdem sind die Nachrichten aus Harben undeutlich und kaum von Gerüchten und Übertreibungen zu unterscheiden. Fest scheint zu stehen, dass wieder großer Tumult in der von Barrikaden und Straßenkämpfen geprägten Stadt entstand, als die Nachricht vom Tod des Reichsgröb Admirals eintraf. Viele hielten die Botschaft für eine Hinhaltenaktik aus Gareth.

Andere wollten die Ankunft eines neuen Emisjärs aus der Kaiserstadt erwarten,

Was anschließend in Harben geschah, ist nicht eindeutig. Es gibt Berichte über einen Brand, vielleicht sogar mehrere. Die Reißbrettstadt soll in Schutt und Asche liegen. Ein Handelssegler will tagelang eine große Rauchsäule über Harben gesehen haben. Woanders ist die Rede von blutigen Streitereien unter Aufständischen. Eine weitere Quelle behauptet schließlich, dass man dieser Tage zu Besuch in Harben kaum etwas von den unzufriedenen Seeleuten merkt und keine Spuren eines Feuers zu sehen seien. Das Schicksal Markgraf Radulf Eran Galahans, der bislang den Meuterern die Stirn bot, ist ungeklärt. Die Reichsregentin hat nach dem Tod des Reichsgröb Admirals weitere Gesandte nach Harben geschickt, von denen bislang keine Nachricht kam.

Mehrfach wurde berichtet, dass im beginnenden Frühling nur halb besetzte oder lädierte Schiffe unter dem Banner der Westflotte Handelssegler aus Havena, Nostria, Grangor und Belhanka aufgebracht hätten. Ein Schiff voller Efferd-Pilger auf dem Weg nach Grangor und Bethana wurde hingegen von einer Bireme mit Meuterern an Bord beschenkt: "Bringt unsere Dolche, die wir zum Waffeneid in Diensten des Reiches erhielten, dem Herren aller Was-

ser in seinem heiligsten Tempel dar. Fortan wollen wir nur noch uns selbst und ihm dienen." In der Nähe von Horasia im Lieblichen Feld und auf der Zyklopininsel Pailos sollen Schiffe der Westflotte Küstensiedlungen überfallen haben.

Unklar ist die Rolle des Adligen Rateral Bedwyr Sanin, Sohn des ehemaligen Markgrafen des Windhag und jetziger Kapitän der *Seedler von Beilunk*. Er sollte trotz der Meuterei zu Harben die Nachfolge des bisherigen Pfalzgrafen von Weißengau (getötet bei einer Drachenhatz gegen den Wurm von Windhag, **AB 101**) antreten. Er brach von seiner Seeherrschaft Ila und Eiras (zwei albernischen Inseln vor der Mündung des Großen Flusses) auf, um über Harben die Pfalz zu erreichen. Seitdem gibt es anstatt verlässlicher Nachricht von ihm Gerüchte, er sei in die Sklaverei nach Mengbilla verkauft worden oder aber verhandle mit Rädelsführern der Meuterei. Unbestätigt ist auch die jüngste Nachricht: Vor Ila und Eiras sollen ein halbes Dutzend Kriegsschiffe aus Harben ankern.

Der Bote hofft, bald wieder die gewohnte praiosgefällige Ordnung in Berichten aus dem Windhag präsentieren zu können und den Leser nicht mit Gerüchten zu langweilen.

AW

Oberst Alrik vom Blautann im verbotenen Duell

Skandal um hochrangigen Offizier und Helden in Gareth

GARETH. Als einer der angesehensten Offiziere des Reiches gilt Oberst Alrik vom Blautann und vom Berg, ein Kriegsheld des Orkenzuges. Er ist an den Kriegerakademien und Kadettenschulen leuchtendes Vorbild für angehende Kavalleristen und Fähnriche. Seit er vor wenigen Jahren in den Hungeraufständen Gareths versucht hat, dem ausgemergelten Volk beizustehen, statt es mit dem Reitersäbel niederzuhauen, gilt er gar als 'Ritter der Armen und Unterdrückten', was er selbst nicht gerne zu hören scheint. Vor kurzem wurden die Garether jedoch ihres Obristen durch unerwartete Ereignisse beraubt. Alrik vom Blautann unterhielt offenbar eine innige Liebelei zu einer Garëther Schönheit, der jungen Edlen *Andane zu Raulsmark*. Was für den bekanntermaßen schwer zu bindenden Oberst zunächst eine rahjanische Affäre war, wurde bald rëndrianischer Ernst: Als in das Schlafzimmer ein gehörnter Ehemann trat, musste der Oberst wohl erkennen, dass die Edle ihm verschweigen hatte, dass sie bereits verheiratet war. Zudem war der Gatte niemand geringerer als *Jost Adersin*, gemeinsam mit seinem Bruder der bekannteste Schwertmeister

Gareths. Er forderte den Oberst zu einem Duell aufs zweite Blut, um seine Ehre wiederherzustellen – allen Duellverboten zum Trotz. Das Duell im Morgengrauen auf den Silkwiesen wurde begleitet von winterlichem Nebel, Rabenkrächzen und einigen Sekundanten: Zwei Offiziere des Reiterregimentes *Goldene Lanze* standen hüben, der Bruder des Gekränkten, *Erlan Adersin*, sowie zwei Schwertgesellen drüben. Mit Schwert, Panzerhandschuh und Kürass traten die Duellisten an. Oberst vom Blautann trieb zunächst ungestüm den Schwertmeister zurück, doch auf die Dauer siegte dessen Erfahrung. Hieb um Hieb musste der Oberst, dem der Kampf vom Pferderücken mehr liegt, einstecken. Gerade drohte der eingeknickte Offizier aufzugeben, als er seine Klinge auf die Schulter Adersins niederfahren ließ. Doch in diesem Augenblick zerbrach durch ein Unglück die Klinge, und Splitter zerfraßen das Gesicht des Schwertmeisters. Sein Auge war ein einziger Blutapfel, als er zur Seite kippte. Eine Stunde später war Jost Adersin trotz eines herbeigeeilten Heilers tot. Als der Vorfall bekannt wurde, konnte der Kaiserliche Hof nicht anders, als den Oberst

zu bestrafen. Duelle sind für Diener der Krone in Kriegszeiten verboten, um nicht zu viele Kämpfer durch Ehrenhändel zu verlieren. Oberst Alrik vom Blautann und vom Berg wird Gareth verlassen, um künftig die Reste des dezimierten Nordweidener Reiterregiments am Finsterkamm zu befehligen. Hier gilt es Tag für Tag, orkische Plünderer aufzuspüren und zur Strecke zu bringen. Vom Blautann nahm das Urteil stiefelnallend an. Kurz nach dem Garether Frühlingsturnier brach er nordwärts auf und soll noch lange zur Kaiserstadt zurückgeblieben haben.

Erlan Adersin soll den Tod seines Bruders bleich, aber gefasst mitangesehen haben. Er trug den Leichnam eigenhändig zum Borontempel. Dennoch gibt es Gerüchte, der Schwertmeister hege Rache für den Tod seines Bruders und gelobe seinen Schwertgesellen eine besondere Belohnung, wenn einer von ihnen Alrik vom Blautann tötet. Gemunkelt wird vom *Doppelten Jochschlag*, einem angeblich unschlagbaren Kampfmanöver, das derzeit nur Adersin beherrscht.

AW

Die Herzogsstadt vor dem Reichskongress Elenvina bereit für Adelsversammlung

ELENVINA. Der diesjährige Reichskongress, das bedeutendste Zusammentreffen der Lehensleute des Greifenthrons, findet Anfang Ingerimm im nordmärkischen Elenvina statt, der Heimat des mächtigen Geschlechtes derer vom Großen Fluss.

Allein, dass sich die Adligen hier treffen, anstatt auf einer der über ein Dutzend kaiserlichen Pfalzen des Mittelreichs, zeigt, wie sehr der Einfluss Herzog *Jast Gorsams vom Großen Fluss* gewachsen ist. Er herrscht über eine standfeste und wohlhabende Provinz, die ihre Belange immer gut vertritt und zugleich versucht, den Reichsgedanken und den Greifenthron des Raulschen Reiches zu stärken – wenn auch nicht unbedingt die Person, die auf ihm sitzt. Erwartet wird ein Machtkampf zwischen Herzog Jast Gorsam mit seinen Anhängern auf der einen und Reichsregentin *Emer ni Bennain von Gareth*, die seit Jahren versucht, den Adel im Kampf gegen die Dömonenreiche im Osten zu vereinen, auf der anderen Seite. Vieles scheint auf diesem Adelstreffen geschehen zu können: eine Heeresreform, die die stehenden Regimente den Provinzen statt der

Kaiserkrone unterstellt; die Aufhebung des Reichslandfriedens, der Fehden verbietet; die Ernennung eines neuen Reichsgrößadmirals. Das Verfahren um die albernische Krone scheint hingegen eingeschlafen zu sein: Die Reichsrichter zögern einen Urteilsschluss hinaus.

Viele Adlige reisen auch aus fernen Provinzen frühzeitig an, da der Herzog vor dem Kongress ein prächtiges Turnier zum 1000-jährigen Jubiläum der Burg Eilenwid veranstaltet.

Elenvina zeigt sich den beeindruckten Adligen aus Albernien, Weiden, Kosch und Darpatien als bedeutende Handelsstadt mit Warenhäusern, Kuppelbauten, Triumphbögen und prachtvollen Tempeln, von denen das Haus des Praios der Bedeutendste ist.

In langen Paraden, mildtätigen Spenden für das Volk, gut ausgerüsteten Gardes und großen Banketten zeigt sich der Reichtum des Herzogshauses. Und gleichsam scheint Herzog Jast Gorsam den Besuchern zu verkünden: Dies ist das Gesicht eines Reiches, das von einem starken Herrscher geführt wird. Der gut gelaunte Herzog selbst eröffnete ein von

ihm gestiftetes Spital der Therbüniten, die im selben Jahre gegründet wurden, in dem Burg Eilenwid erbaut wurde. Gleichfalls sandte er Waffen und Rüstungen aus Eisenwalder Stahl an den Reichserzmarschall in Wehrheim, damit sie dem Kampf gegen die Schwarzen Lande dienen mögen.

Unterdessen hat auch Reichsregentin Emer zum Kaiserlichen Frühlingsturnier in Gareth geladen, das Anfang Peraine nur kurz vor der Turnei zu Elenvina stattfinden soll. Hier finden sich Kämpfer zu Tjoste, Handwaffenkämpfen, Wurf- und Schusswaffenwettbewerben, Wagenrennen und Buhurt ein, um an das Haus derer von Gareth gebunden zu werden und Bündnisse unter den Häusern, Lehen und Provinzen zu schließen. Welches dieser in Konkurrenz stehenden Spektakel seinen Sinn besser erfüllt hat, wird wohl erst der Kongress zeigen. Reichsregentin Emer wird vermutlich am 1. Ingerimm in Elenvina eintreffen und will gerüchteweise nach dem Kongress in den Windhag ziehen, um selbst die Lage im aufständischen Harben in Augenschein zu nehmen.

AW

Den göttlichen Spendern zum Dank

Perricum fleht um ein friedliches und segenreiches Jahr

PERRICUM. Während die Nebelfetzen des späten Tsamondes noch in den Darpatauen von Gnitzenkuhl¹ hingen, hörte man mit gleichmäßigem Ruderschlag die Barke näherkommen, die die Geweihten zur Stadt brachte. Sanfter Sprühregen benetzte das morgendliche Land, in das bereits der Frühling Einkehr gehalten hatte. Die ersten zarten Halme sprossen auf den Feldern, lindgrün trieben die Weiden aus.

Am Ufer schwammen die Flöße und Boote der Prozessionsteilnehmer, mit bunten Bändern und farbigen Tüchern geschmückt. Schon seit den ersten Tagen des Tsa hatten die Bauern, wie es Brauch war, Ringe, Fische, Blumen und Früchte aus Schilf geflochten. Tausende von Menschen waren herbeigeströmt, um dem Götterdienst beizuwohnen und das Wohlwollen der Götter herabzuflehen. Hohe und Gemeine waren in ihre schönsten Gewänder gehüllt, denn ein jeder wollte den alveranischen Mächten seine Ehrerbietung zeigen. Einträchtig in ihren Bitten standen jene Volksgruppen beieinander, die sich vor einem Jahr noch tödlich bekämpft hatten (siehe **AB 101** u. **102**).

Während die Geweihten der Tsa, der Peraine und des Efferd den Fluss segneten und die Gottheiten um ein Fruchtbringendes Darpat-hochwasser baten, übergaben die Gläubigen dem Fluss einen Teil der letztjährigen Ernte oder opferten ihm Gegenstände von persönlichem Wert: Handwerker brachten dem sanft Fließenden die Früchte ihrer Arbeit dar, Kaufleute überließen ihm kostbare Kräuter, raulsche Ritter und nebachotische Krieger schritten zum Ufer und übergaben den Fluten eben jene Waffen, mit denen sie noch vor wenigen Monden gegeneinander gestritten hatten.

Die Sehnsucht nach Eintracht scheint groß dieser Tage in Perricum. So nahmen in diesem Jahr mehr Menschen an der Prozession teil als die Male zuvor. Fast alle weltlichen und geist-

lichen Köpfe der Grafschaft waren auf dem Ritualfelsens zugegen – ob tulamidisch stämmige Nebachoten oder raulsche Perricum, ob Rondra- oder Tsa-Priester –, wie um den Gemeinen ein Zeichen zu setzen.

Entsprechend ausgelassen ging es auf der anschließenden Feier zu: An zahllosen Ständen und Läden wurde Wein ausgeschenkt, Gaukler und Schausteller gaben ihre Kunst zum Besten, Musikanten wurden ebenso bejubelt wie spöttisch ausgepiffen und die Angbarer Puppenbühne musste bei ihrem Gastspiel geschlagene neunzehn Zugaben aufführen. Ebenso leidenschaftlich wie einträchtig warben vor den Toren Kämpfer der beiden Volksgruppen um die neuesten Zuchterfolge der perricum-schen Gestüte. Als die Feier sich schließlich ihrem Ende zu neigte, taumelten vielerorts die vom Wein und Rauschkraut Benommenen durch die Gassen oder hielten sich schwankend im Sattel, und so manche raulsche wie nebachotische Kämpfer schienen gar nicht aufhören zu wollen, Verbrüderung zu feiern.

Da öffneten sich die Tore einer Schänke, um die vom schweren Wein angeheiterten Günstlinge des Grafen ins Freie zu entlassen. Ihnen folgte Rondrigan von Paligan, der junge Graf Perricum, der offenbar als einer der wenigen noch Herr seiner geistigen Fähigkeiten war und sichtlich verlegen dreinblickte.

Lautstark bahnten sich die Gräflichen ihren Weg durch die abziehenden Festgäste, bis sie vor einer nicht weichen wollenden Gruppe zum Stehen kamen.

“Wer wagt es, Seiner Hochwohlgeboren, dem Grafen, den Weg zu versperren?“, maulte einer der Günstlinge Rondrigans, noch bevor dieser einschreiten konnte.

“Ruhigk, die jungän Menschän“, meldete sich die sanfte Stimme des lächelnden Al’Haresh², dem sich darauf eine Gasse zwischen seinen Beschützern öffnete. Mit zittriger Hand auf

seinen Stock gestützt, hinkte der erblindete Greis auf die Raulschen zu. Als wäre dies ein erwartetes Stichwort gewesen, krümmten und schüttelten sich die Schranzen Perricums vor mühsam unterdrücktem Lachen, bis sie ihr gräflicher Gönner mit Zornesröte im Gesicht zur Ordnung rief. Etwas verständnislos mit dem Kopf schüttelnd, aber immer noch väterlich lächelnd hatte sich der Al’Haresh bereits wieder abgewandt und war im Begriff, sich auf sein Pferd heben zu lassen, als er von Rondrigan aufgehalten wurde: “Ich möchte mich bei Euch für das Auftreten meiner Freunde entschuldigen. Nehmt bitte meine Entschuldigung an, als Graf von Perricum.”

“Ihr seid nicht der Graf, junger Rondrigan von Paligan“, entgegnete der Alte, den knöchrigen Finger wie ein mahrender Lehrer in die Luft gereckt. “Aber ich bin mir sehr sicher, dass Ihr dereinst Graf sein werdet. Und wenn Ihr nicht fehlt, vielleicht darüber hinaus noch viel mehr.“ Als sein Ross schon die ersten Schritte getan hatte, wandte er sich noch einmal zu dem Jüngeren um und fügte hinzu: “Seit die Mauern fielen³, schläft etwas in den Tiefen dieses Landes. Es wartet darauf, erweckt zu werden. Und wehe uns allen, wenn es erwacht und niemanden findet, der es zu führen vermag.”

Stefan Trautmann

¹In Gnitzenkuhl oder Giziën’Chul, wie es die tulamidischen Perricum nennen, wird alljährlich eine noch aus alt-nebachotischen Zeiten stammende Weihefeier abgehalten. Die kleine Stadt am Darpatbogen wird gegen Ende eines jeden Tsamondes zum wichtigsten Kultort der Perricum-Landbevölkerung. Das Ritual und der feierliche Akt, bei dem sich kirchliche mit abergläubischen Traditionen durchmischen, genießt bei beiden perricum-schen Volksgruppen sehr hohes Ansehen.

²Makil Mazibaran, der Al’Haresh, ist der geistig-philosophische Führer der Nebachoten Perricums (vgl. **AB 102**, Kurz-szenario, Personen).

³“Seit die Mauern Nebachots fielen“: gemeint ist das Jahr 872 v. BF.

Der Mordbrenner endlich auf dem Weg gen Gareth!

TRALLOP/GARETH. Sadrak Whassoï, der gefangene Heerführer der Orken (der Bote berichtete), scheint nun endlich auf dem Weg nach Gareth zu sein.

Wie unser Korrespondent kurz vor Drucklegung erfuhr, waren bereits einige Wochen zuvor zwei Lanzen der Weidner Grünröcke in die Stadt verlegt worden. Einige Ritter Albernia’s und Greifenfurts, wie auch durch ihre Taten in Weiden und im Reich berühmte Recken hatten sich parallel dazu in der Stadt versam-

melt, offenkundig zur Unterstützung Weidens im Kampf gegen die versprengten Orken.

Mit grimmiger Miene war dann Anfang Phex Brin von Rhodenstein, Abtmarschall des Ordens zu Wahrung, auf der Bärenburg eingetroffen, samt seiner Leibwache und begleitet von Avon Nordfalk, dem Baron zu Moosgrund und ‘Streiter des Reiches’.

Augenzeugen sahen zur mitternächtlichen Stunde desselben Tages einen wuchtig in Eisen geschlagenen Gefangenentransport mit schwerer

Bedeckung Trallop gen Süden verlassen. Wer, wenn nicht der Blutsäufer, sollte darin verborgen gewesen sein? Aus dem Herzoginnenhaus war nichts zu erfahren, doch unter dem Wachpersonal auf der Bärenburg und an den Stadtmauern wurde noch in derselben Nacht ein Fässchen Balihohes Barentodt verteilt und gefeiert.

TF/Magnus Herrmann

Mangelndes Vertrauen

Ausheben der Reichsregimenter in Albernia verläuft nicht erwartungsgemäß

HONINGEN. Die Aufstellung der Garderegimenter in Albernia (s. AB 107, S. 4) gerät ins Stocken. Bereits während der Rundreise des kaiserlichen Marschalls Grifo von Streitzig durch die Reichsprovinz kam es zu einem beunruhigenden Zwischenfall. Dennoch bleibt der Marschall zuversichtlich.

In Weidenau, wo ein Teil des II. kaiserlich-albernischen Garderegimentes *Havener Flussgarde* vormals stationiert war, wurde der Marschall samt seiner kleinen Eskorte unsanft der Tür verwiesen, nachdem man an der Tafel der Baronin Macha Arodon von Weyringhaus-Rabenmund einen der gesuchten Deserteure überrascht und auf dessen Festsetzung gedrungen hatte. Unversöhnlich standen sich Oberst Lulpold von Greifenberg aus dem Gefolge des Marschalls und die Baronin Aug in Aug gegenüber, die einst am Arvepass Seite an Seite gekämpft hatten (AB 91, S. 5). Beinahe wäre es im folgenden Handgemenge zu einem Blutvergießen gekommen, doch der Marschall zog sich schließlich mit den Seinen zurück.

Man nahm Abstand davon, das Regiment bei Weidenau wiederaufzustellen. Quartiere werden nun bei Burg Crumold am Ufer des Ro-

dasch errichtet. Doch es fehlt sowohl an Geldern wie an Freiwilligen. Invher ni Bennain, die Königin Albernias, hatte dem Marschall bei seinem Antrittsbesuch in Havena zwar zögerlich Unterstützung zugesagt, doch bislang noch keinen Beitrag geleistet.

So wurde die Feste über Abilacht von einem Banner Reichssoldaten übernommen, ohne Beteiligung von Alberniern, aber in den Farben des I. kaiserlich-albernischen Garderegimentes, der *Abilachter leichten Reiter*. Zuvor hatte dort ein gewisser Baron Glennir ui Llud im Namen der albernischen Königin die Verwaltung der freien Reichsstadt an sich gezogen.

Die Anwerbung von Soldaten geht nur schleppend voran. Unverständnis gegenüber den Nöten des Reiches ist an der Tagesordnung, und mancherorts entlädt sich die Spannung in Übergriffen auf Gefolgsleute des Reiches. In Orbatal wurde ein Werber erst mit faulem Gemüse und schließlich sogar mit Steinen beworfen.

Nicht nachgeben ist hier die Devise, und so verkündete der Marschall, man werde "brave Untertanen und Büttel des Reiches entlohnen",

wenn sie die "gefährlichen Schurken, die in dieser dunklen Stunde das Reich im Stich lassen und die Ehre ihrer Regimenter beschmutzen" (AB 102, S. 23), "anzeigen oder gar festsetzen". Solange die Deserteure auf freiem Fuß seien, schwinde die Autorität des Reiches. Man sei bereit, 25 Dukaten für einen gefassten Soldaten und 50 für einen ehemaligen Offizier zu zahlen. Nun ist es fragwürdig, ob sich in der Bevölkerung breite Unterstützung für solche Maßnahmen finden lässt – denn hierzulande werden die desertierten Soldaten verehrt, weil sie ihre Heimat gegen die Schwarzpelze verteidigten.

Almadaner Söldner und andere raue Gesellen indes haben sich im Marschallssitz zu Honingen bereits über die Flüchtigen und die versprochene Belohnung erkundigt. Die in Aussicht gestellten Prämien sollen von dem bestritten werden, was die Güter der Beschuldigten abwerfen – oder mit dem Besitz derer, die den Gesuchten Unterschlupf gewähren. Es gibt gar Gerüchte, 'Al' Anfaner Menschenjäger' und 'Exilmaraskaner' kämen ins Land.

Philippe Mindach

Was geht vor am Yaquirstrand? Annäherung der Adligen beider Yaquirien

Die alten Kulturlande der güldenländischen Besiedlung, das Liebliche Feld und Almada, scheinen dieser Tage ihre gemeinsamen Wurzeln wiederzuentdecken. Zwar bestanden auch nach der Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes, insbesondere in den nahen Grenzregionen, familiäre wie kommerzielle Bande fort, doch war das Verhältnis der beiden Länder lange Zeit mehr als unterkühlt. Die Taten der Almadaner Dragoner in Arivor aus vergangenen Tagen oder der Angriff des Grafen von Phecadien auf die Südpforte vor erst wenigen Jahren waren Ereignisse, die man weder hüben noch drüben vergessen konnte. Nicht zuletzt zeugen auch die Wehranlagen beiderseits der Grenze von dem langjährigen Misstrauen: Beide Seiten ließen sich zu wahren Festungswunderwerken anspornen, wie dem Horaswall oder dem Bau Neusüderwachts. Trotzdem ist die Lebensart eines Vinsalters der eines Puniners immer noch näher als der eines Rommilysers oder gar eines Balihoers.

Was sich spätestens seit dem Hofftag zu Trallop ankündigte, manifestiert sich nun immer mehr: Die Königreiche beiderseits des Yaquir wachsen enger zusammen. Wiewohl dies weder in Vinsalt noch in Punin forciert wurde, scheinen die Adligen beider Länder immer mehr Gemeinsamkeiten zu finden.

Der Vorreiter war ein Handelsvertrag, der bei einer gemeinsamen yaquirischen Warenschau im Grenzort Venga im letzten Götterlauf beschlossen wurde. Ganz dem neunten Passus des Weidlether Vertrages getreu, wurden weitgehende Handels erleichterungen vereinbart, die einen verstärkten Warenverkehr über die Grenze zur Folge hatten. Auch im Kampf gegen die Novadis stand man sich nahe, als horasische Freiwillige bei der Verteidigung Omlads Verdienste errangen.

Doch damit nicht genug: So entdeckten einige Magnaten Almadas in diesem Jahr auch die Sangeskunst an der Vinsalter Oper wieder für sich und reisten unbehelligt zum alljährlichen

Opernball. Man war wohl mit Hilfe unteryaquirischer Adliger an die begehrten Karten gekommen, die sich nach den Vorführungen erfreut zeigten, die Besucher von jenseits der Gugella mit einigen Vinsalter Honoratioren und weiteren Adligen des Lieblichen Feldes bekanntzumachen. Im Monat zuvor war bereits eine Gruppe Bomeders Edelleute aus dem Lieblichen Feld nach Punin gereist, um dort die Eröffnung der Theatersaison mitzuerleben. Dabei nächtigten sie oftmals nicht in Gasthäusern, sondern waren Gäste in den Stadtpalästen der Magnaten. Wie jetzt bekannt wurde, hat der Puniner Heldendarsteller Omer Shadif dabei so viel Aufsehen erregt, dass man ihm ein Gastspiel am Vinsalter Theater angeboten hat.

Ein weiterer Höhepunkt ist nun die Gründung der 'Groszen und erhabenen Loge vom goldenen Strome beider Yaquirien zur Wehr & Ehr von Cultur, Cunst und Lebensart im Geiste der Zwölfe zu Alveran', der zahlreiche Ad-

lige beider Reiche bei einem Fest in der almadanischen Baronie Phehthilf beitraten.

Des Weiteren ist hinlänglich bekannt, dass die Edelleute beider Königreiche prächtige Kunstwerke zu schätzen wissen: So öffnete sich durch die Intervention der 'Loge vom Goldenen Strome' die 'Kaiserlichen Hof-Galerie' (AB 53) für manch einen Almadaner Magnaten, der dort ebenso ehrfürchtig die Exponate bewunderte wie horasische Kenner ihrerseits eine Sammlung zeitgenössischer almadanischer Kunst (u.a. mit Gemälden des Junkers Vasco Borongama, des größten lebenden Malers Almadas) in Punin.

Doch nicht Gespräche allein sind entscheidend, sondern deren Ergebnisse. So wurde erst vor wenigen Tagen verkündet, dass der horasische Postdienst Pertakis seine Tätigkeit nunmehr unter der Protektion sowohl der Markverweserin der Südpforte als auch des neu bestellten Grafen zum Yaquirtal, Seiner Hochgeboren

Eslam von Punin und Eslamsbad, bis nach Punin ausdehnt. Man munkelt gar, dass bei einem Erfolg demnächst mit seinen Kutschen Taladur und Ragath bequem von Lieblichen Feld aus zu erreichen wären ... und vice versa! Doch all dies erregt nicht nur Freude, sondern auch Argwohn, Gerüchte von Separation und Unabhängigkeit gehen schon seit einiger Zeit um (AB 105), ist es da nicht wahrscheinlich, dass hier weitere Vorbereitungen für diesen Fall getroffen werden? Gerade in Gareth sieht mancher seine Befürchtungen bestätigt: Almada, das in vielerlei Hinsicht düpiert wurde – oder sich zumindest selbst in dieser Rolle sieht –, könnte den Reichsverband verlassen. Ohne das gewaltige Steueraufkommen, das Getreide, die Kaiserlichen Regimente usf. würde sich das übrige Reich nur schwerlich halten können – eine Katastrophe würde sich anbahnen.

Gerade weil es Barone und Junker, Signores und Esquiros sind, die sich (ohne Einfluss

der Kronen zu Vinsalt, Punin oder Gareth) einander annähern, drängt sich der Verdacht auf, dass Adelsliquen auf beiden Seiten der Grenze eigenmächtig Veränderungen anstreben.

Wer freilich solche Spekulationen vor denen äußert, die es wissen müssten, erntet nur ein unwilliges Abwinken. Den hartnäckigsten Zweiflern erklärt man, dass die Herrscherinnen beider Reiche den Vertrag von Weidleth zum Teil gegen innere Widerstände durchgesetzt hätten. Von einem Separationsgedanken sei also nie die Rede gewesen, und nun wolle man allenfalls den Geist des Friedens, der aus dem Weidlether Kontrakt spricht, mit Leben füllen. So fällt es schwer, sich auf die Geschehnisse am Yaquirufer einen Reim zu machen: Wir werden abwarten müssen, was die Zukunft bringt.

Andree Hachmann und Frank Hagenhoff

Das Orakel der Gänse

ROMMILYS. Wilde Gerüchte sind dieser Tage auf allen Gassen der Capitale des Fürstentums Darpatien zu hören. Anlass war das Orakel der Gänse: Angesichts des merkwürdigen Praios-Orakels am Anfang des Jahres warteten viele schon lange ungeduldig auf eine Weissagung aus dem Friedenskaiser-Yulag-Tempel. Doch die heiligen Tempelgänse watschelten wie eh und je durch den Tempel, ohne auch nur im entferntesten den Willen der göttlichen Mutter kundtun zu wollen.

Am 24. Travia, dem Beginn des Festes des Heiligen Travinian, war unter den Gänsen jedoch seit den Morgenstunden große Unruhe ausgebrochen. Während das Erhabene Paar einen Boten zum Palast schickte, wartete vor dem Tempel eine große Menschenmenge auf das lang ersehnte Zeichen der Göttin. Aufregung entstand unter den vielen Pilgern, die zum Fest des Heiligen angereist waren, als der gesamte Cronrat mit der Fürstin nur kurz darauf am Tempel eintraf und von den Erhabenheiten höchstselbst ins Allerheiligste geführt wurde. Viele Stunden war dann nichts mehr zu hören.

Als sich die Pforten des Tempels öffneten, schritten die Fürstin und ihre Cronräte mit blei-

chen Mienen auf den Platz heraus, wo sie sofort bedeckt von der Darpatgarde wieder zum Palast aufbrachen. Als daraufhin Unruhe ausbrach, erschienen die Erhabenen selbst auf den Stufen des Tempels und segneten die Anwesenden, auch wenn sie kein Wort über das Orakel verloren. Den weiteren Tag über schritten sie unter Bedeckung von Rittern des Herdfeuer-Ordens und unter Führung des Stadtvogts Godefried von Görz-Windwassern durch die Stadt, sprachen mit den Menschen und beruhigten allein durch ihre Anwesenheit das Volk.

Das Gerücht, dass während des Orakels gar einige Gänse in wilden Zuckungen auf dem Boden verendet seien, hielt sich dennoch hart-

näckig. Seit jedoch der Schwarze Drache selbst vor der Stadt erschien und sein unheiliger Atem das Land verdorren ließ, ist für die meisten offenkundig, dass das Orakel mit diesen Flügeln des Verwesers von Warunk in Zusammenhang steht.

Doch spätestens seit dem Ritt der Reichsbehüterin zur Trollpforte, ihrer Herausforderung an den Faulenden Drachen der Verdammnis und seinem weiteren Fernbleiben von Darpatien atmen die Menschen wieder auf – auch wenn die schrecklichen Gerüchte um das Gänseorakel nun neue Furcht geschürt haben.

Robin Fehmer

Anfeindungen in Greifenfurt

Zwistigkeiten zwischen Bannstrahlern und Golgariten

Wie schon vom Boten berichtet, kam es in jüngster Zeit vermehrt zu Anfeindungen zwischen den Orden der Bannstrahler und dem der Golgariten. Erst jetzt wurde aus gut informierten Kreisen bekannt, dass eine Abordnung des borongefälligen Ordens bei ihrer Besichtigung des Schlachtfelds am Nebelstein – die Boron-Jünger bereiteten sich auf ihre zukünftige

Wacht am Nebelstein vor – von Vertretern der Geißler unter Arrest genommen wurden. Man bezichtigte den Anführer der Golgariten als fahnenflüchtigen Templer¹ und wollte ihn seiner gerechten Strafe zuführen, den reinigenden Flammen des Herrn Praios. Erst die direkte Intervention der Großmeisterin der Golgariten vermochte die Praios-Jünger von

ihrem Vorhaben abzubringen. Laut ihren Worten stehe der Golgarit unter dem Schutz der Boron-Kirche und könne nicht mehr für seine Vergangenheit belangt werden, da er sie beim Eintritt in den Orden zurückgelassen habe.

Tahir Shaik, Elias Moussa

¹Der Orden des Tempels zu Jergan war ein Sammelpunkt der fanatischsten Kondragewichten. Der Großteil der Templer lief mit Borbarads Rückkehr zu Helme Haffax über, der Rest versucht in heldenhaften Missionen, sich von dieser Schande reinzuwaschen.

Nichts ist so, wie es scheint

LÖWENBURG/PERRICUM AM 2. BORON 1027 BF. Wie schon vor fast einem Monat waren die Sennenmeister und Roten Räte unter der Führung der Erhabenen im ehrwürdigen Gerichtssaal der Löwenburg zusammengekommen, um über den Fall 'Bergelsaum' zu Rate zu sitzen. Der Großmeister des Ordens vom Zorne Rondras, Adran von Bredenhag, hatte seinerzeit Seine Gnaden Leoderich Bergelsaum angeklagt, sechs Mitglieder des Laienordens ermordet zu haben.¹

Ein junger Geweihter, dessen Name kaum jemandem im Saale geläufig war, grüßte die Anwesenden: "Erhabenes Schwert der Schwerter, Eminenzen, Exzellenzen, Euer Gnaden! In Eurem Auftrage wurden meine Gefährten und ich ausgeschickt, um Indizien betreffend der vermuteten Komplizen des Angeklagten zu finden. Aufgrund der Hinweise, die wir fanden, steht für meine Kameraden und mich nun zweifelsfrei fest, dass der Angeklagte weder einen der Morde, derer er beschuldigt wird, begangen hat, noch dass er an den Morden direkt oder indirekt beteiligt war. Dennoch ist er schuldig."

Ratloses Murren erfüllte für Augenblicke den Gerichtssaal, bis Granus Algoniar mit deutlicher Ungeduld das Wort erhob: "Wenn Ihr uns das bitte etwas ausführlicher erläutern wollt?"

"Natürlich, Euer Gnaden", beeilte sich der junge Geweihte zu sagen und ein tiefes Rot stieg ihm in die Wangen. "Zunächst konnten wir herausfinden, welcher der Wehrheimer Alchimisten das Angstgift verkauft hatte, dessen Preis im Buch der Wehrheimer Tempelkasse auf den Heller genau vermerkt war. Dieser Alchimist – ein Herr mit tadellosem Ruf übrigens – legte uns ein Schreiben vor, mit dem das Gift seinerzeit geordert worden war und das die Hand- und Unterschrift des Angeklagten trug. Der Alchimist konnte sich zudem entsinnen, dass ein Novize mit rotem Lockenkopf das Schreiben überbracht und das Gift entgegengenommen hatte. Ein Novize mit roten Locken, so dachten wir uns, sollte zur weiteren Befragung im Wehrheimer Tempel rasch gefunden sein. Es stellte sich heraus, dass es derer zwei gab. Zwei Brüder sogar, der eine einen Götterlauf älter als der andere, aber beide mit feuerroten Locken. Jedoch wurden wir auch sogleich davon unterrichtet, dass beide vor zwei Monaten bei einem Scharmützel im Weidener Vorgebirge der Schwarzen Sichel ums Leben kamen, als sie einen Versorgungstross der Hohen Wacht begleiteten. Mit ihnen fiel auch jene Geweihte, der die beiden Novizen seit einem Jahr unterstellt waren: Ihre Gnaden Mirana Schwerterklang, Ritterin der Göttin zu Wehrheim und im Blutschwur² vereinte Gemahlin Seiner Gnaden Leoderich Bergelsaums, des Angeklagten."

Leoderich Bergelsaum gab ein leises, klagendes Geräusch von sich und senkte den Kopf. "Es bot sich praktisch an, dass der Angeklagte einen der Novizen seiner Gemahlin zu jenem Alchimisten geschickt hatte, um dort das Gift zu erstehen, da sich beide Novizen zwangsläufig oft in seiner Nähe aufhielten. Im Wehrheimer Tempel erfuhren wir jedoch, dass sich Ihre Gnaden Schwerterklang selbst zu den Honoren³ gezählt und seit jeher die Anwendung von Magie als frevelhaft gegenüber den Göttern abgelehnt hatte, während Seine Gnaden Bergelsaum der Zauberei bislang stets aufgeschlossen begegnet war. Daraufhin verglichen wir die Einsätze, die Ihre Gnaden Schwerterklang im vergangenen halben Götterlauf geleitet hatte, mit den Orten, an denen die Morde verübt worden waren. Ein Unterfangen im Übrigen, bei dem wir uns ausschließlich auf Zeugen berufen können, da etliche der Einsatzbefehle und -berichte in der Schreibkanzlei des Wehrheimer Tempels nicht aufzufinden waren. Wie sich herausstellte, befand sich Ihre Gnaden in jedem einzelnen der Fälle in unmittelbarer Nähe zum Tatort – sei es auf der selben Burg oder im selben Heerlager. Und ebenso die beiden ihr unterstellten rothaarigen Novizen. Der Angeklagte hingegen hielt sich nachweislich nur bei einem einzigen, dem ersten Mord in der Umgebung des Geschehens auf, beteuert aber, alle selbst begangen zu haben. Warum? Meine Kameraden und ich sind der Ansicht, dass der Angeklagte das Andenken seiner gefallenen Gemahlin schützt. Warum sonst sollte ein Mann von solch untadeligem Ruf – Ritter der Göttin und rechte Hand einer Sennenmeisterin – seine eigene Ehre in den Schmutz treten? Heißt es nicht im heiligen Blutschwur: 'Meine Ehre wird die deine sein; die Schmach, die dir widerfährt, die soll auch mich ereilen'? Wir glauben, dass der Angeklagte nach dem ersten Mord herausfand, wer der Täter war: seine Gemahlin!

Doch wenn sie es gewesen ist, wie geriet er überhaupt unter Verdacht? Nur zwei Indizien sprechen gegen ihn: zunächst sein Eintrag im Buch der Wehrheimer Tempelkasse und zum zweiten die Order des Giftes, die uns der Alchimist aushändigte. Beide Schriften sind zu einem Zeitpunkt nach dem ersten und vor dem zweiten Mord datiert. Das wären doch reich-

lich gedankenlos hinterlassene Beweise für jemanden, der plant, mit eben jenem Gift weitere Morde zu begehen. Soviel Unbesonnenheit soll vorkommen, möchte ich dem Angeklagten aber nicht unterstellen. Zu diesen schriftlichen Beweisen kommen die aus der Schreibkanzlei verschwundenen Einsatzbefehle Mirana Schwerterklang. Wie, so fragten sich meine Kameraden und ich, passen diese ins Bild?

Wir sahen klarer, als uns bewusst wurde, wer die beiden rothaarigen Novizenbrüder waren, die Ihrer Gnaden Schwerterklang unterstellt waren. Da Novizen traditionellerweise ihre Familiennamen bis zu ihrer Weihe ablegen, haben wir die Zusammenhänge erst so spät bemerkt. Der Familienname der beiden Novizen lautet *Meilerbrecher*, und sie sind die beiden Söhne der hier anwesenden Korrespondentin des Aventurischen Boten Sußke Meilerbrecher!⁴ Es waren ihre Söhne, die Mirana Schwerterklang halfen, den ersten Mord zu begehen!"

Ausnahmslos jeder im Saale wandte sich dem schlichten Tischlein zu, das unscheinbar in einer Ecke des Gerichtssaals stand, und an dem wie stets die Berichterstatlerin Sußke Meilerbrecher und ihr Kollege vom Orden des Zornes, Falk von der Tann, als stumme Beobachter Platz genommen hatten. Sußke Meilerbrecher strich sich mit unbewegter Miene eine ihrer feuerroten Ringellocken aus der Stirn.

"Wer, wenn nicht sie, eine professionelle Korrespondentin, konnte herausfinden, wer den ersten Mord beging? Wir haben uns erkundigt: Sußke Meilerbrecher hielt sich kurze Zeit nach dem Mord tatsächlich in der Ordensburg vom Zorne Rondras auf. Sie stellte Mirana Schwerterklang anschließend in Wehrheim zur Rede, führte ihr vielleicht sogar vor Augen, wie dilettantisch sie bei dem Mord vorgegangen war, aber beschwor sie mit Sicherheit, ihre Söhne aus dem Spiel zu lassen. Mirana Schwerterklang war bereit, ihr Wort zu geben, sofern allerdings Meilerbrecher die verräterischen Spuren verwischte, und ihr auch bei der weiteren Beseitigung unliebsamer Zauberkundiger half. Und nun das Überraschende: Meilerbrecher willigte tatsächlich ein. Sie ersann eine Methode, wie Mirana Schwerterklang alleine und ohne die Hilfe ihrer beiden Novizen die

1) siehe dazu ausführlich AB 108, *Der Mut im Herzen*, Seite 23–25.

2) Großer Eidsegen des Rondra-Kultes, eine Liturgie III. Grades

3) Eine von drei Strömungen innerhalb der Rondra-Kirche, die sich auf den Umgang mit der Ehre und der Magie beziehen. Ausführlicher siehe *Götter, Kulte, Mythen*, Seite 35, enthalten in der Box *Götter und Dämonen*.

4) Sußke Meilerbrecher ist seit fünf Jahren der Löwenburg als Boten-Berichterstatlerin zugeteilt. Ihr erster Artikel erschien im AB 83.

Morde mittels eines Giftes begehen konnte. Aber sie tat noch viel mehr: Sie schrieb eigenhändig den Eintrag ins Buch der Tempelkasse – was mit Hilfe des Schlüssels zur Schreibkanzlei geschah, den Mirana Schwerterklang ihrem Gemahl leicht für kurze Zeit entwenden konnte – und sie stellte jene Order im Namen Bergelsaums aus, die später dem Alchimisten übergeben wurde.

‘Warum?’, fragten wir uns. Ganz einfach: um einen möglichen Verdacht auf eine Person zu lenken, der man solche Verbrechen niemals zutrauen würde, jemanden, der über jeglichen Verdacht erhaben wäre. Niemand würde es wagen, gegen einen solchen Mann Anklage zu erheben.

Nun, Frau Meilerbrecher, wie Ihr seht, hat sich ein Mann nicht von Rang und Namen einschüchtern lassen und ihn dennoch vor Gericht gebracht. Und obwohl der Angeklagte keinen einzigen Mord begangen hat ...”

Ein Poltern ließ alle Anwesenden jäh zusammenzucken. Bergelsaum war aufgesprungen und hatte dabei den schweren Anklagestuhl rücklings umgestoßen.

“Ich war es”, krächzte er totenbleich. “Ich habe sie alles sechs ermordet. Ich war unehrenhaft!” “Ihr ward unehrenhaft”, erwiderte der junge Geweihte trocken, “aber Ihr habt niemanden ermordet.”

Seine Gnaden Granus Algoniar ergriff das Wort: “Und Ihr, Frau Meilerbrecher, was habt Ihr dazu zu sagen?”

Sußke Meilerbrecher erhob sich von ihrem Stuhl. “Nichts von dem, was gegen mich vorgebracht wurde, entspricht der Wahrheit. Und selbst wenn es so wäre, die einzigen drei Zeugen fielen vor zwei Monaten in der Weidener Wildnis ... meine beiden Söhne ...”

“Es gibt einen Zeugen!” Der junge Geweihte winkte seinen Kameraden, die daraufhin ei-

nen unscheinbaren Mann mittleren Alters in den Gerichtssaal führten. Sußke Meilerbrecher stieß ein raubtierartiges Zischen aus.

“Dies”, fuhr der junge Geweihte fort, “ist Aldewin Meilerbrecher, der Gemahl unserer Frau Meilerbrecher und der Vater der beiden Novizen. Kurz bevor seine Söhne zu jener Mission aufbrachen, von der sie nicht zurückkehrten, kam der jüngere der beiden zu ihm und berichtete voller Seelenpein von dem ersten Mord und den Verstrickungen der beiden Brüder und der Mutter darin ...”

“Wehe dir!”, keifte Sußke Meilerbrecher ihren Mann über die Köpfe der Geweihten hinweg an. Aldewin Meilerbrecher wich unwillkürlich zurück, doch der junge Geweihte schob ihn ohne Gnade in die Mitte des Saales. Mit hochrotem Kopf und umständlicher Wortwahl bestätigte dieser Punkt für Punkt die Beweisführung. Als er nach langer Rede schließlich endete, herrschte Schweigen im Saal. In die Stille hinein sagten Sußke Meilerbrecher und Leoderich Bergelsaum gleichzeitig wie aus einem Munde: “Nichts davon ist wahr.”

Die weitere Sitzung dauerte bis tief in die Nacht hinein, alle Fakten wurden noch einmal dargelegt, jede verschlungene Argumentation noch einmal erörtert. Am Ende sprach das erhabene Schwert der Schwerter sein Urteil: Seine Gnaden Leoderich Bergelsaum erhielt die Erlaubnis, seine ausstehende Forderung an den Großmeister des Ordens vom Zorne Rondras, Adran von Bredenhag, auszusprechen⁵. Leoderich Bergelsaum fiel am Mittag des folgenden Tages in ehrenvollem Zweikampf, ohne sein zweifelhaftes Geständnis zurückgenommen zu haben. Sußke Meilerbrecher wurde kurze Zeit später der Wehrheimer Justiz überstellt. Doch bevor man sie vor das weltliche

Gericht stellte, sollten die schrecklichen Ereignisse beginnen, vor denen sich viele Menschen seit Anbeginn des Jahres gefürchtet hatten. Und in diesen Bluttaten verlor sich die Spur der Frau Meilerbrecher.

Falk von der Tann

Nachtrag

TEMPEL DER RONDRA ZU WEHRHEIM
AM 10. BORON 1027 BF.

Die letzten Worte ihrer heiligen Amtserhebung waren noch nicht ganz in der hohen Tempelhalle verklungen, da trat Ihre Eminenz Rondriana Siebenstreich von Eisenstein, nunmehr Meisterin der Senne der Mittellande, noch einmal vor das erhabene Schwert der Schwerter. “Euer Erhabenheit”, sprach sie und ihre Worte hallten mehrfach von den Tempelwänden wieder, “ich will diesen Augenblick, an dem die Meister des Bundes und viele Würdenträger der Mittellande versammelt sind, nicht verstreichen lassen, ohne noch das Wort in einer gewissen Angelegenheit an Euch gerichtet zu haben. Wie Ihr wisst und allen Anwesenden bekannt sein dürfte, vertrete ich in Fragen des Umgangs mit Magie und Zauberei die Ansichten der Honoren, und mir will jegliche Anwendung dieser Kräfte nicht als ehrenvoll erscheinen. Von den verabscheuungswürdigen Angriffen auf Zauberkundige im Laienorden des Herrn von Bredenhag will ich mich aber auf das Entschiedenste distanzieren, und ich rate jedem Honoren dieser Senne, es mir gleich zu tun. Erhabene, Eure Sicht ist eine andere als die meine oder die der anderen Honoren, aber Ihr seid das Schwert der Schwerter, und Euch folgen wir ohne zu zögern und ohne Zweifel.“

Susi Michels

5) siehe AB 108, Seite 25.

250 Jahre Golodion Seemond – Ausstellung geplant

KUSLIK. Der berühmteste aventurische Meistermaler feiert in diesen Tagen seinen 250. Tstag. Um das Ereignis gebührend zu würdigen, plant die horasische Handelsherrin Simona Weyringer vom Berg im kommenden Götterlauf in der Halle der schönen Künste zu Kuslik eine Ausstellung mit den Werken des Meisters auszurichten. Die Dame Weyringer vom Berg ruft an dieser Stelle alle Kunstliebhaber und Besitzer eines ‘echten Seemonds’ auf, sich per Bote mit ihr in Verbindung zu setzen, ‘auf dass das Kleinod in Kuslik das Gesamtbild eines Genius komplettieren möge’. An dieser Stelle besonders angesprochen sind jene unbekannteren Recken, die vor vier Sommern auf Burg Silz im garetischen Waldstein mit der *Erinnerung an die Ewiggrüne* das jüngste Gemälde Seemonds aus der Hand des elfischen Künstlers höchstselbst erhielten.

Jens Blome

Aus unserer Reihe „Sprichwörter und Mundarten Aventuriens“: Die Reichsprovinz Kosch – 3. Teil

»Reich wie Stippwitz am Ingerimmsmarkt« (oder auch: »Prall wie Stippwitzens Beutel am Markttag«) bezieht sich auf die reiche Angbarer Händlerfamilie Stippwitz, die seit langer Zeit auch den Reichsvogt stellt. Zwar kann sich das Handelshaus nicht mit einem Stoerrebrandt messen, doch für den gewöhnlichen Koscher Landmann gilt der Reichtum eines Stippwitz dennoch als Symbol für durch Tüchtigkeit, Eifer und Rechtschaffenheit erworbenen Wohlstand.

»Das wiegt kein Nickel mehr auf.«

Dieser Spruch entstammt einer bekannten Patsage aus der Lex Zwergia, wonach ein Zwerg, der gegen das Halsrecht verstößt, sein Gewicht in Nickeln¹ als Buße zu zahlen hat. Eine Tat,

¹ Der Nickel war eine Münze aus der Zeit vor Rohal und etwa einen halben Heller wert. Die mittelreichischen Heller werden deshalb von dem Koscher Volk auch heute noch “Neunickel” oder “Rohalsnickel” genannt.

die “kein Nickel mehr aufwiegen kann”, ist demnach ein besonders schlimmes, nicht wiedergutzumachendes Vergehen. Heute bezieht sich der Spruch nicht mehr alleine auf Angroschim, sondern – meist sogar öfter – auf menschliche Belange.

»Nur einen Bollenflug entfernt«

Bollen sind hühnerähnliche Vögel, die so dick und plump sind, dass sie sich kaum von Sumus Leib erheben können. Ein Bollenflug ist demnach eine wirklich sehr, sehr kurze Strecke. Interessanterweise sind die Bollen auf beiden Seiten des Koschgebirges heimisch und es ist bis heute ungeklärt, wie sie sich verbreitet haben. Das Gebirge zu überfliegen, ist ihnen nicht möglich, und dass sie alle im Watschलगang über den Greifenpass gezogen sind, vermag man sich ebenfalls kaum vorzustellen ...

Kai Rohlinger/Martin Lorber

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.

„Einsamer Wanderer, suchst du Gefährten für neue Abenteuer ...?“

- DSA-Club Rhein-Main bietet die Lösung:
- Ständig neue Spielrunden für Anfänger und Fortgeschrittene
- Umfassendes Archiv an Spielmaterial
- Monatlich erscheinende Clubzeitschrift
- <http://www.dsa-club-rhein-main.de>
- info@dsa-club-rhein-main.de
- oder bei **Alexandra Gerecht 0177 - 424 29 37**

Erste und einzige revolutionäre Zeitschrift Aventuriens – die **WaKap**

erscheint in ein- bis zweimonatigem Abständen, aktuell: Nummer 2.6 gratis zu beziehen als doc-Datei über: papawueg@gmx.de

An alle Recken und Veteranen der Kämpfe in und um Schwürzhofen!

Der Kampf am 18. Tsa 31 Hal ist ein Feiertag, den wir mit Euch begehen wollen. So wie Ihr alle, im Namen der ZWÖLFE, mit uns gekämpft habt, so feiert nun mit uns! Ob in der Ferne oder in freien tobirischen Landen, es ist eine Zeit der Besinnung, der Eintracht. Gegen die Verderbten, die tobirischen Besatzer!

Tremal von Dunkelstein,

Baron von Viereichen und Schwürzhofen

Irdisch: Für alle die sich angesprochen fühlen, die damals bei dem Mailspiel dabei waren: Wir wollen uns zu einem Revival-Fest in Schwürzhofen treffen! Bitte um Rückmeldung an:

sharazar@web.de, wenn ihr Interesse habt!
Beste Grüße, Kolja

Mitstreiter gesucht

Wir (22 w + 30 m) suchen nette Leute, die mit uns einmal im Monat oder auch öfter DSA spielen wollen. Gerne Anfänger, da wir selber auch etwas eingestostet sind.

Wir spielen mit den Kästen von 1997, also der 2. Auflage Raum Dormagen/Neuss/Köln/Düsseldorf. Einfach Email an nagerhome@yahoo.de

Wir (22 und 25) suchen noch Mitstreiter für unsere neue Gruppe im **Raum Edertal/Bad Wildungen/Fritzlar**. Wir verfügen bereits über 5 und 9 Jahre Spielerfahrung und wollen sowohl meistens als auch spielen. Bei Interesse meldet euch bitte unter: phoenix1979@gmx.de

Mittel erfahrener DSA-Spieler / -Meister (25 J.) sucht neue Mitstreiter oder Anschluss an bestehende DSA-Gruppe im **Raum Eichstätt/Ingolstadt**. Wenn ihr Lust habt, meldet Euch bei: **Michael Nadler, Römerstr. 47, 85072 Eichstätt, Tel.: 08421 - 90 07 58, eMail: michi.nadler@gmx.de**

DSA-Material gesucht

Suche Abenteuer Nummer 55, 88, und 90, möglichst neuwertig und in der FanPro-Ausgabe, sowie das Kampf um Ilsur-Gebäudeset und neuwertige Original-Aventurische Boten von #1 bis incl. #74. Angebote an: **Lucas Klausner, Steinbachstraße 34 - 36, A-3001 Mauerbach (Österreich), eMail: nightstallion@web.de**



Vinsalts DSA-Service:
<http://www.vinsalt.de/>

Aktuelle Neuigkeiten aus dem DSA-Universum (Berichte über Produkterscheinungen, geplante Projekte, neue Entwicklungen, Gespräche mit DSA-Autoren usw. usf.), die umfangreichen DSA-Foren zum Diskutieren, Foto-Galerien zu den DSA-Konventionen, die DSA-Top 100-Liste und noch viel mehr ... das alles gibt es bei

Vinsalts DSA-Service unter:
<http://www.vinsalt.de/>

Das Herzogtum Tobrien im Internet:

Wer macht was im östlichen Herzogtum des raulschen Reiches? Was gibt es für Spieleraktionen? Fotogalerie von DSA-Cons, ausführliche Beschreibungen der wichtigsten Personen mit spielrelevanten Daten, Städtebeschreibungen, Geschichtsüberblick und vieles mehr.

www.herzogtum-tobrien.de

Draconiter Online!

Alle wichtigen Fakten über den Heiligen Drachenorden zur Vertiefung allen Wissens Unserer Göttlichen Herrin Hesinde.

Die Ordensstruktur - Die einzelnen Horte im Überblick und dazugehörige Pläne - Die Ordensregeln Das und mehr unter:

www.draconiter.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.: 0180-530 14 12**

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

Fax: 040-30198182

Mail:
abo-service@verlagsunion.de

FRAGEN ZUM ABO UND ÄNDERUNGEN

einzig und allein an:

**VKG Hamburg
Kontakt: siehe oben**

REGELFRAGEN ZU DSA

telefonisch
einzig und allein an:

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

oder per email an
dsaregeln@fanpro.com

KLEINANZEIGEN

einzig und allein an:

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

oder per eMail an

Ulrich Kneiphof

avbote@fanpro.com

Der neue Suedwind

- Königstreu und Brabakweit -

Nachrichten aus dem südlichsten Königreich Deres, königstreu und brabakweit. Egal ob Brabak-Stadt, die Mysobsümpfe, das H'rabaaler Hochland oder gar die Dunkle Halle - im Südwind erfährst du, was im Reich Mizirions III. vor sich geht.

Zu beziehen als kostenloses PDF über:

Dennis Fiolka

E-Mail: dennis.fiolka@gmx.de

(Datenlimbus: <http://www.brabak.com>)



NEUERÖFFNUNG

Hard Ork Cafe
Khezzara

- Willkommen im Hard Ork Cafe in Khezzara.
- Bei uns gibt es alles, was wahre Khurkach glücklich macht. Echtes Premier Feuer, weltbekanntes Ferdoker Dunkel, gutes Gallyser Ogerbier und Ogermet, almadanische und horasische Weine, Valposella, Schnäpse und Liköre aus allen Regionen Aventuriens in gastfreundlichen Ambiente.

DSA-Material zu verkaufen

Verkauf: Abenteuerhefte aus den 80er Jahren: Wald ohne Wiederkehr, Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler, Die Insel Rizzo, Seuche an Bord, Der Quell des Todes, Liebliche Prinzessin Yasmina, Das große Donnersturm Rennen, Auf der Spur des Wolfes, Das Geheimnis der Zyklopen, Die Verschwörung von Gareth (jeweils 8 Euro)
Kontakt: fantasyfan333@yahoo.de

Das weidener Provinzjine

Fantholi

Wer fantholis laut vernimmt, weiß, daß sich wichtiges im weidener Land ereignet hat und wer die gleichnamige Postille liest, weiß, weshalb dieses so ist. Und wer schon immer wissen wollte, was sich in den Landen der Bärenkrone zwischen Luun und Trallop, Präassingen und Reichsend so alles ereignet, dem sei die Postille fantholi anempfohlen, welche die Bewohner und Freunde des mittelmächtlichen Herzogtums getreulich über alle dortigen Ereignisse und Entwicklungen unterrichtet.

Neueste Nachrichten aus Weiden, weidener Balladen, Märchen und Sagen, Walpurgas Gefolgschaft und noch vieles mehr ist nur im fantholi zu finden.

Für nur 1,50 Euro zu beziehen bei:
J. A. Klingschütz, Nelkenstr. 20, 30677 Hannover
uldemerald@herzogtum-weiden.de

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, Stegemanstraße 27, 56068 Koblenz, eMail: ambrosius.aurelianus@gmx.de

Almada:

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

Horasreich:

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

Horasreich:

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

Darpatien:

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

Garetien/Greifenfurt:

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

Kosch:

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

Nordmarken:

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

Tobrien:

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

Weiden:

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

Spielerbetreuung Thorwal:

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

Spielerbetreuung Bornland:

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

Spielerbetreuung Praios-Kirche:

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

Spielerbetreuung Rondra-Kirche:

Susi Michels, Sternengasse 2, 76593 Gernsbach, eMail: susimichels@t-online.de

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

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

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

Ja, ich bestelle ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (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, Britta Herz, Ulrich Kneiphof, Thomas Römer

Lektorat: Florian Don-Schauen, Britta Herz

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

Mitarbeiter dieser Ausgabe: K. Aepfelbach, J. Blome, R. Fehmer, A. Hachmann, F. Hagenhoff, M. Hermann, M. Lorber, J. Marioulas, Ph. Mindach, S. Michels, E. Moussa, N. Reinke, D. S. Richter, K. Rohlinger, M. & R. Schwefel, T. Shaik, St. Trautmann, W. Wagner, H. Wieser

Mottoredakteurin: Maria Czernuch

Illustrationen: Caryad (4), M. Herdt (1), M. Krumm (1), D. S. Richter (1), Dr. St. Bianck (1), I. Kramer (1)

Satz & Layout: ULK

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

Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RP!)

Britta Herz
Von-Humboldt-Straße 11
26180 Rastede
oder per eMail an:
avbote@fanpro.com

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

Lieber Leser!

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

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

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

Ausheben der Reichsregimenter in Albernia verläuft nicht erwartungs- gemäß, Seite 5

Meisterinformationen:

Die Vermählung Emers mit Brin verband Albernia mit der Zentralmacht in Gareth, doch die Belastung des Krieges im Osten sorgte für Risse in diesem Verhältnis. Die steigende Steuerlast und der hohe Blutzoll führten zu Unmut in Albernia. Kein gutes Zeichen war das Fernbleiben Emers bei dem Baihir in Königlich Abagund 1023 BF.

Mit der Desertation albernischer Soldaten, die ihrer Heimat während des Orkensturms 1026 BF beistehen wollten, fand diese Entwicklung ihren bisherigen Höhepunkt. Mit dem Wiederaufbau der kaiserlichen Truppen versucht der Garetier Grifo von Streitzig die widerspenstige Provinz wieder unter Kontrolle zu bringen – eine Anstrengung, die von der albernischen Königin Invher ni Bennain und den ihr nahe stehenden Adligen abgelehnt und hintertrieben wird. Das Garether Kaiserhaus kann allerdings weder die erforderliche Kraft noch die Mittel aufbringen, um die Provinz mit Gewalt zu unterwerfen.

Wolfgang Wagner und Philippe Mindach

Was geht vor am Yaquirstrand? Seite 5

Meisterinformationen:

Für den Meister bietet sich in dieser Zeit auf beiden Seiten der Reichsgrenze Spielpotential. Auf der einen Seite bestehen weiterhin alte Fehden entlang des Yaquir, auf der anderen Seite aber gibt es lokale Bündnisse gegen Räuber, Novadis oder auch den ein oder anderen unliebsamen Landbauern, dem man schon immer das Weideland missgönnt hat und den man nun mit Hilfe auswärtiger Freunde vom Hof jagt.

Man besinnt sich alter Familienbande oder knüpft neue zarte Allianzen. Dennoch durchkreuzen alter Hass und tiefes Misstrauen immer wieder die ersten Anzeichen eines neuen Frühlings diesseits und jenseits der Gugella. Gegenseitige Besuche bleiben die Ausnahme. Auch weiterhin gibt es Familien in beiden Reichen, die bei der Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes Ländereien verloren haben und die keineswegs gut auf die streitbaren Nachbarn zu sprechen sind,

Gerade deshalb suchen Adlige beider Länder Begleiter für ihre Reisen, Darum heuern Händler Wachen an, und manch andere Reisende suchen einfach Fürsprecher, die ihnen auf unbekanntem Territorium im wahrsten Sinne des Wortes den Weg zeigen.

Denn Gegner und Gefahren gibt es genug: Sei es, dass einige Novadis zu ihren 'Razzias' aufbrechen (im Amhallassih gern von jungen Männern als 'Reifeprüfung' genutzt), sei es, dass Räuberbanden beiderseits der Grenze einen großen Fang wittern oder dass Murak-Brüder den 'Ausverkauf des Reiches' befürchten und darum das ihrige tun, um Zwietracht zu säen.

Viele Interessengruppen verfolgen die Ereignisse mit Spannung, und auch die KGIA geht den Befürchtungen nach, dass Almada eine Separation vom Reich vorbereitet. Doch das mag zwar für einzelne Adlige gelten, doch insgesamt denken die Almadaner nicht daran, das Reich zu verraten. Aber den anderen Provinzen einen gehörigen Schrecken einzujagen und damit die eigene Wichtigkeit hervorzuheben, wäre schon eher ein Beweggrund ...

Das DBA interessiert sich trotzdem für mögliche Informanten und Helfershelfer in den Reichen des almadanischen Adels. Verschiedene horasische Banken und Handelscompagnien möchten schnellstmöglich ihr Revier abstecken (wobei z.B. das Handelshaus Wyringer einen Vorsprung hat, da es seit Jahren eine Niederlassung in Punin besitzt).

Sei es als Wache, Ermittler, Spion oder Detektiv, in klassischen Szenarien wie 'Helden eskortieren Händler' bis hin zu 'Helden als Agenten' oder 'Helden gegen die Unterwelt': Die Charaktere können sich in beiden Yaqurien schnell gesund stoßen ... oder schnell sterben.

Andree Hachmann und Frank Hagenhoff

Nichts ist so wie es scheint, S. 7

Meisterinformationen (siehe auch: *Der Mut im Herzen*, AB 108):

Wenn Sie mit Ihrer Heldengruppe diese verzwickte Kriminalgeschichte spielen möchten, seien Ihnen an dieser Stelle noch einige Zusammenhänge an die Hand gelegt, die im Text keinen Platz mehr fanden.

● Die Helden werden von Granus Algoniar engagiert, dem die Beweise des OZR¹ zu glatt erscheinen. Er empfiehlt ihnen, zunächst her-

auszufinden, welcher Alchimist dem Tempel das Gift verkauft hat, da dessen Identität aus den Unterlagen der OZR-Recherchen nicht hervorgeht. (Sußke Meilerbrecher stand dem OZR während der Nachforschungen übrigens stets hilfreich zur Seite. So verschwieg sie die Identität des Alchimisten, nachdem Mirana Schwerterklang dieser dumme Fehler unterlaufen war, einen ihrer rothaarigen Novizen dorthin zu schicken.)

● In Wehrheim finden sich eine ganze Reihe von Alchimisten, die allerdings nur ungern Auskunft über ihre Kunden und deren Einkäufe geben. Ein Lösungsansatz für die Helden bietet der Eintrag im Buch der Tempelkasse. Da es keine standardisierten Preise gibt, verkauft nur ein Alchimist eine Phiole Angstgift für exakt den vermerkten Betrag.

● Mirana Schwerterklang und ihre Novizen starben 7 Tage nach dem letzten Mord.

● Sußke Meilerbrecher wurde im Wehrheimer Tempel mehrmals in Begleitung Mirana Schwerterklangs gesehen.

Vielleicht war alles aber auch ganz anders ...

Susi Michels

Die Eiserne Kette ist gesprengt!, Seite 21

Meisterinformationen:

Sofern Ihre Spieler den betreffenden Artikel noch nicht gelesen haben, können Sie deren Helden an den geschilderten Ereignissen beteiligen. Wir präsentieren nur den Ausgang der Wahl, was viele Wege dorthin offen lässt.

Wer weiß, welche Summen während der Wahlen den Besitzer gewechselt haben – und vielleicht ist auch die ein oder andere Kandidatin bereits im Vorfeld durch einen 'bedauerlichen Kutschunfall' ausgeschieden? Übelwollende Mächte könnten Pervalia ya Terdilion entführen, damit ihre Nominierung scheitert oder sie nicht rechtzeitig zur abschließenden Versammlung der Consilieri erscheinen kann, andere versuchen womöglich, die Feierlichkeiten zum Tag der Unabhängigkeit zu sabotieren. Gerade beim Sprengen der Eisernen Kette und dem Turnier kann leicht ein 'Missgeschick' passieren ...

In Diensten eines der Kandidaten (oder eines Gönners, der im Hintergrund bleiben will) können die Helden entsprechende Abenteuer erleben, die mit dem Turnier von Belhanka abschließen (an dem alle ritterlichen Charak-

¹ Orden vom Heiligen Zorn Rondras

tere teilnehmen können). Dabei können Ihnen folgende Kurzbeschreibungen dienlich sein:

● *Cardoso ya Duridanya*: geboren 961 BF, nahezu kahlköpfig, buschige Brauen, Duckmäuser, vor allem auf seinen eigenen Vorteil bedacht; wird von Fiaga ya Terdilion 'unterstützt'.

● *Malrizio ya Duridanya*: geboren 999 BF, schwarzer Lockenkopf, gut aussehend, großzügig, prunkliebend; der Neffe Cardosos steht nach einer gewinnbringenden Heirat (mit der ältesten Tochter eines Signors aus Malur) mit ausreichend eigenen Geldmitteln dar, um unabhängig zu kandidieren. Für Malrizio ist die Wahl ein Wettstreit wie jeder andere (Turniere, Pferderennen, Regatten etc.) – er will gewinnen, kann aber auch gut verlieren.

● *Lessandro ya Taranelli*: geboren 978 BF, gepflegte blonde Mähne (graue Stellen eitel gefärbt), große Nase, auffälliges Binokel, listenreich; der Meister des ADLERAUGE (Geruchssinn) und kompetente Luft-Elementarist ist als Verwalter begabter denn als Magier. Seit einigen Jahren wechselt er sich an der Spitze der örtlichen Magierakademie im Jahrestakt mit dem berühmten Bewegungszauberer Kiamu Vennerim ab (siehe auch *Aventurische Zauberer 86*).

● *Pervalia ya Terdilion*: geboren 969 BF, grauhaarig, strenge Züge, gerissen, dickfellig, kriegserfahren; Schwester von Fiaga (geboren 965 BF, Gräfin von Belhanka) und Erlan (geboren 973 BF, Consiliero). Ihr Mann Ugo ya Cravezza und ihr Sohn Boldrino führen ein Schattendasein.

● *Adamante ya Desterzia*: geboren 1006 BF, brünett, feingliedrig, schmal gebaut, aber großer Kampfgeist; verbittert nach dem Tod ihres Bruders Onnoro (1005–1022 BF) und ihrer Entführung durch thorsalische Piraten; tritt entschieden für eine eigenständige belhankanische Kriegsflotte ein ("Die Horas kann uns nicht schützen! Denkt an die *Seestute*, denkt an Gran-gor!").

● Weitere einflussreiche Patrizier Belhankas sind *Lutrea ya Baltari* (Parfümeurin), *Tedeo Rahjalieb ya Arinori* (Leiter der Kriegerschule), *Thorbert Ilsurer* (Besitzer der Weberei) und *Po-lissena ya Cabazzo* (Werftbesitzerin).

FWB

Thorwaler überfallen Küstenkloster!, Seite 23

Meisterinformationen:

"Die Thorwaler kommen!" – diesen Warnruf wird man in Zukunft wieder häufiger hören, insbesondere an den Küsten Mengbillas und Nostrias. Meist handelt es sich dabei um kleine, rasche Raubüberfälle, die – wie in Yoledamm – vorbei sind, bevor sich eine ordentliche Gegenwehr formieren kann. Wir werden über diese Überfälle allerdings nicht im *Aventurischen Boten* berichten. Sie, lieber Meister, haben damit freie Hand, einen Angriff von Thorwaler Piraten zu inszenieren, wo und wann immer Sie ihn in einer Abenteuerhand-

lung gebrauchen können. Eine kampfstärke und entschlossen agierende Heldengruppe kann dabei über Wohl und Wehe eines Küstendorfes entscheiden, erst recht, wenn sie sich mit Zauberei oder thorsalchem Aberglauben auskennt.

Spielleitern einer Thorwaler Kampagne hingegen bietet sich die Möglichkeit, die Helden an Bord einer Otta an einem solchen Überfall teilnehmen zu lassen und die Geschichte aus ganz anderer Sicht zu erleben – beispielsweise als Versuch eines Hetmanns, seine Machtstellung gegenüber einer Konkurrentin zu festigen, oder als schlichte Notwendigkeit, um der eigenen Ottajasko nach einem harten Winter das nackte Überleben zu sichern.

Das Schicksal des 'Goldghulen' von Yoledamm, jenes dritten Hetmanns, der sich an den Grabstätten verging, bleibt einstweilen ungeklärt. Am Golf von Prem kursieren die wildesten Gerüchte: Mal heißt es, dass er mit seinem bis zum Rand vollgeladenen Drachenschiff in einen Sturm geriet, mal, dass er aufgrund eines Fluches mit Mann und Maus unterging. Die Zukunft wird zeigen, ob ihn das Meer wieder ausspeit ...

FWB

Der Kalif in Keft, Seite 24

Meisterinformationen:

Die Schlucht, um die diese Vorgänge kreisen, wird im Abenteuer *Rastullahs Rache* aus dem Sammelband *Pfade des Lichts* und in der kommenden Regionalspielhilfe 3, *Raschtuls Atem*, näher beschrieben. Sie ist ein Tor zur verschwundenen Globule Zze Tha, wo dem Drachengott Pyrdacor gehuldigt wurde und auch jetzt noch wird. Daher ist es für die Wesen, die in diesem Tal hausen, gar nicht notwendig, durch die Wüste zu marschieren – sie existieren bereits in der Globule.

Sollten Sie die Vorgänge dieses Artikels im Spiel verwenden wollen, so beachten Sie bitte, dass die Schlucht in den nächsten Jahren als Schauplatz zur Verfügung stehen soll, dass also später noch Erkundungen vorgenommen werden können. Die Helden können als Freiwillige an den Kämpfen gegen die Echsen teilnehmen oder in der Folge dieses Artikels damit beauftragt werden, weitere Informationen über die Schlucht zu sammeln.

CG

Die Herrschaft über Norburg, Seite 25

Meisterinformationen:

"Ask und Norburg stehen zusammen", so mag man die neue Situation in Westseerien beschreiben. Tsadan von Norburg betritt mit einem Paukenschlag die Reihen der sewerischen Bronnjar. Mit Wahnfried von Ask hat er einen wertvollen Verbündeten gewonnen, der den Herrschaftsanspruch des jungen Grafen öffentlich voll und ganz bestätigt. Die Frage nach den Motiven für dessen Unterstützung ist je-

doch nicht unbedeutend. Denn wer vermag zu beurteilen, ob es sich nicht eher um eine erneute Raffinesse der Asker handelt, die sich in den vorhergehenden Götterläufen so dezent zurückgehalten hatten? Zur weiteren Verwendung Graf Tsadans sei Ihnen hier eine aktualisierte Beschreibung gegeben, die die Angaben aus *Rauhes Land in Hohen Norden* auf den derzeitigen Stand bringt:

Tsadan von Norburg

Der junge Graf von Norburg ist ein Mann von vornehmer Art und beinahe schon eitel-überheblichem Gebaren. Die langen Jahre der Erziehung durch den traditionalistischen Vormundschaftsrat haben ihn tief geprägt und zu einem 'echten' Bronnjar heranreifen lassen – zumindest lässt sich er sich Mühe, diesen Eindruck zu verbreiten. Denn in Wahrheit versteckt sich Tsadan hinter einer wohl gehüteten Fassade. Nach außen hin gibt er vor, ein bornischer Adliger mit festen, unumstößlichen Werten zu sein; in Wahrheit jedoch sind ihm seine Standesgenossen aufgrund ihrer starren Prinzipien und ihrer Allmachtsphantasien verhasst. Mag sein, dass er zu spät eingewiesen wurde in die Politik oder stets nur als Marionette des Hofadels behandelt wurde – jedenfalls konnte sich Tsadan nie mit dem Herrschaftsideal Sewerians identifizieren. Gleichzeitig fehlt ihm trotz allem jeder Elan, etwas am Los seiner Leibeigenen zu verbessern. Denn er erfreut sich an der Macht, die er als Graf eines mächtigen Kleinstaates innehat, auch liebt er die Vorzüge eines relativ unbeschwerten Lebens frei von körperlicher Mühsal. So wird auch er, wie jeder andere Bronnjar, seine Leibeigenen züchtigen – niemals jedoch aus Stolz oder echter Überzeugung, sondern aus dem bloßen Willen heraus, seine Position in den Augen des Adels zu legitimieren.

Tsadan ist somit ein Bronnjar, der die altertümlichen Ideale seiner Standesgenossen nicht teilen mag. Das führt jedoch allenfalls zu einer gewissen inneren Zerrissenheit, über die er sich in weinseliger Laune bei einer Person seines Vertrauens lange auslassen könnte. Ansonsten verhält er sich jedoch in der Regel wie die anderen Bronnjar.

Dennoch mag es Momente geben, in denen er sich seiner Untertanen erbarmt und versuchen wird, ihr hartes Schicksal zumindest kurzfristig zu verbessern.

Sadrak Whassoi-Transport überfällig – was ist mit dem

Blutsäuerer?, Seite 27

Meisterinformation:

Zu dem zukünftigen Schicksal des größten Heerführers der Orken siehe das Szenario *Die Rache des Schwarzen Marschalls* auf den nachfolgenden Seiten in diesem Boten

TF/Magnus Herrmann

DIE RACHE DES SCHWARZEN MARSCHALLS

Ein Abenteuerszenario im Herzogtum Weiden

von Thomas Finn und Magnus Herrmann

mit Dank an Gregor Rot, Daniel Richter und Robert Albrecht
sowie den Testspielern Harry Egbers, Anke Mangels und Maggie Wessel

»Ich bin der Aikar Brazoragh! Das Zeitalter der Orken hat begonnen, das euch mit euren machtlosen Götzen wegfeigen wird, um uns untertan zu sein ...!«
—Teil der Prophezeiung des Aikar Brazoraghs an die Reichsbehüterin, verkündet von Sadrak Whassoï, Reichskongress in Trallop, 1026 BF (33 Hal)

VORWORT

Im folgenden Abenteuer haben die Helden Gelegenheit, das Ende des Schwarzen Marschalls Sadrak Whassoï mitzuerleben.

Seit Whassoï's Gefangennahme in Albernia, seiner Verbringung nach Trallop (siehe Kasten) und dem Entschluss, den Schwarzen Marschall in Gareth öffentlich hinrichten zu lassen, sind einige Monde verstrichen. Zwischen Albernia, Weiden und Gareth kam es in dieser Zeit zu politischem Gezerre, bei der die ruhmreiche Bedeckung jenes Geleitzuges ausgehandelt wurde, der mit Whassoï einen der meistgehassten Staatsfeinde in die Kaiserstadt überführen darf. Mitte Phex 34 Hal ist es nun so weit: Die Vorbereitungen sind nahezu abgeschlossen – und hier kommen die Helden ins Spiel.

DER GEHEIME PLAN DES AIKAR BRAZORAGH

Die Monde, die seit dem Reichskongress in Trallop verstrichen sind, hat der oberste aller Orks dazu genutzt, gleich eine ganze Heerschar an Verbündeten zusammenzuziehen, die den Schwarzen Marschall befreien sollen. Denn dieser ist der Schlüssel zu dem weit größeren Plan, eine verborgene Hinterlassenschaft des einstigen Aikar Brazoragh *Nargazz Blutfaust* (siehe Abschnitt **Weidens düsteres Erbe**) zu bergen. Diese wohnt der heutige Aikar in einer alten Grabanlage unter jenem Hügel, auf dem Stadt und Burg Moosgrund errichtet wurden.

Mit der Bergung dieser Hinterlassenschaft hat er *Rhurach*, einem Orkschamanen der Gharachai, beauftragt, der ihm schon einige Mon-

de zuvor bei dem Marsch auf Rhodenstein treue Dienste geleistet hatte. Einer alten orkschen Prophezeiung gemäß, vermag die Anlage allerdings nur *der verdienstvollste Krieger unter allen Khurkach* zu öffnen. Sadrak Whassoï mag bereits alt sein, doch der Aikar ist (zu Recht) davon überzeugt, dass von allen Mitgliedern seines Volkes allein Whassoï diese Bedingung erfüllt. Mit seiner Befreiung hat der Aikar gleich vier weitere Getreue/Parteien beauftragt:

- einen *untoten* Stier, besessen vom Geist des **Orkschamanen Ugrashak**; dem Erzfeind der Feste Rhodenstein (siehe **AB 105**). Er ist der einzige Gegner dieses Szenarios, der dieses unbedingt überleben sollte, denn Ugrashak wird noch in der kommenden Kampagne um das **Jahr des Feuers** von sich reden machen.

- die Weidener **Hexe Sapharia Schlangengrund** mit dem Raben *Kiwok* aus dem Zirkel Raxan Schattenschwinges.

- den vom Aikar Brazoragh persönlich aufgespürten und gedungenen **Orkvampir Ghruzfach**. Dieser gehört zu den seltenen Vampiren, die von Tairach verflucht sind (Verwundbarkeit: Magie, freiwillige Blutopfer; siehe **MGS 118**).

- den geheimnisvollen Bund der **Schnitter** (siehe Abschnitt **Weidens düsteres Erbe**) unter Führung des verräterischen Anführers der Grünröcke-Bedeckung, **Leumann von Fuchstreu**.

Mit ihrer Hilfe wird es ihm gelingen, Whassoï zu befreien und über den Fluss Pandlaril nach Moosgrund zu bringen. Dort wird es Aufgabe der Helden sein, den Schwarzen Marschall zu stellen – diesmal endgültig.

AUSGANGSLAGE UND ANWERBUNG

Das Abenteuer beginnt Mitte Phex des Jahres 1027 BF (34 Hal) in Trallop. Einige Tage vor dem Aufbruch des Zuges nach Süden wirbt die frisch vermählte Herzogin Walpurga (siehe Titelgeschichte auf Seite 1) zusätzlich eini-

SADRAC WHASSOÏ

Der gefürchtete orkische Heerführer machte 1010 BF (17 Hal) erstmals durch die *Bluttat von Baliho* von sich reden. 1013 BF (20 Hal) fiel er an der Spitze eines gewaltigen Orkheeres und im Auftrag des Aikar Brazoragh, des obersten Führers der Schwarzpelze, ins Mittelreich ein (siehe **Aventurisches Archiv 1 und 2**). Nach der vor den Toren Gareths geführten, für die Orks verheerenden Schlacht auf den Silkwiesen wurde es eine Zeit lang still um Whassoï.

Erst 1023 BF (30 Hal) drang aus dem Orkland die Kunde, dass er dem Aikar Brazoragh dabei geholfen hatte, eine brazoraghsche Götterwaffe zu erlangen (siehe **AB 94** sowie den Roman **Das Greifenopfer**): Ereignisse, die in den mythischen Geschehnissen des Abenteuers **Das vergessene Volk** mündeten. Es wurde deutlich, dass der Aikar Brazoragh längst neue Pläne geschmiedet hatte.

1026 BF (33 Hal) drängten die Schwarzpelze unter Sadrak Whassoï überraschend nach Albernia – ein Angriff, der das Reich offenbar von der wahren Stoßrichtung des Aikars ablenken sollte (siehe **AB 101–103** sowie das Szenario **Die Geißel des Nordens** in **AB 104**). Denn letzterer fiel in Weiden ein, um schließlich in Donnerbach durch einen spektakulären Coup eine weitere mythische orkische Waffe an sich zu reißen. Whassoï's Heer hingegen wurde in Albernia geschlagen, er selbst gefangen genommen und zum Reichskongress nach Trallop verbracht, wo er eine schreckliche Prophezeiung ausstieß (siehe **AB 104**). Man entschied daraufhin, den Schwarzen Marschall öffentlich in Gareth hinrichten zu lassen (**AB 105, 106**).

ge *verdienstvolle Helden* (sprich: Ihre Spielrunde) an. Angeblich tut sie dies, um für zusätzliche Sicherheit während des Transportes zu sorgen, tatsächlich aber, da das krisengeschüttelte Weiden selbst nur noch über wenige Spezialisten für solche Einsätze verfügt. Wo und wie dies geschieht, bleibt Ihrem meisterlichen Geschick überlassen – eine Beschreibung Trallops und der Burg entnehmen Sie bitte der *Geographica Aventurica 53* bzw. dem Abenteuerband *Rückkehr der Finsternis (RdF) 98f.*

INFORMATIONEN UND GERÜCHTE

In Trallop eingetroffen, wird die Gruppe in der Bärenburg von Herzogin Walpurga empfangen und über die Lage unterrichtet:

- Offiziell werden die Helden den Zug als magische oder militärische Berater bzw. als Kundschafter begleiten.
- Brin von Rhodenstein glaubt, dass der Aikar Brazoragh – "typisch orkisch" – den Schwarzen Marschall aufgrund seines Versagens in Alberrnia aufgegeben hat. Seit der Schlacht um Donnerbach ist es an den Grenzen Weidens ruhig geblieben.
- Dennoch wollen die Gerüchte nicht verstummen, die von einem unheimlichen schwarzen Stier in Trallops Umgebung künden.
- Die Gruppe erfährt, dass der Gefangenentransport schon zwei Stunden nach Sonnenuntergang aufbrechen wird, um etwaige Kundschafter der Orks zu täuschen und noch vor Sonnenaufgang Braunsfurt zu erreichen.
- Man ist zuversichtlich, dass der Tross auf der Reichsstraße, bei einer Marschgeschwindigkeit von 30 Meilen am Tag, in elf bis zwölf Tagen Wehrheim erreichen wird. Von dort wird er

dann von einer Halbschwadron des 1. Garderegiments nach Gareth eskortiert.

Helden, die vor der Abreise in Trallop allgemeine Erkundigungen einziehen, erfahren:

- dass zwei Wochen zuvor eine schwarzhaarige Schönheit (die Hexe *Sapharia Schlangengrund*) versucht hat, in der Nähe Trallops einige Schlagetots anzuwerben. (wahr)
- dass die Fee Pandlaril nahe Baliho einem aufbrausenden Ritter angeblich mit einer Überschwemmung seines Landsitzes gedroht hat, (falsch)

DIE LOGISTIK DES GEFANGENENTRANSPORTS

Den Kern der Bedeckung des Gefangenenzuges, der Whasso nach Gareth schaffen soll, stellen die Provinzen Alberrnia, Greifenfurt und Weiden. Angeführt wird der Gefangenentransport nominell von *Avon Nordfalk* als ranghöchstem Weidner, der jedoch die Befehlsgewalt nur zu gerne an die mit der Orkenwehr betrauten Rondrianer unter *Brin von Rhodenstein* abgibt. Als magische Bedeckung folgt *Magister Marnion* (s.u.). Der Transportzug besteht insgesamt (alle Angaben ohne Helden!) aus:

Ritter und Edle (beritten):

Weiden:

- **Brin von Rhodenstein**, Hochgeweihter Rondras sowie Herr des Rhodensteins und Abtmarschall des Ordens zur Wahrung (**GKM 38**)
- als dessen persönliche Bedeckung **Grimhilde** und **Waldemar**, zwei rondrageweihte Ritter des Ordens zur Wahrung
- **Magister Marnion Eschenfurter**, Magier der Akademie Schwert und Stab zu Gareth

- **Avon Nordfalk**, Burggraf von Baliho und Baron von Moosgrund, der 'Streiter des Reiches'

- **Leuemann von Fuchstreu**, Herzoglicher Rittmeister und Anführer der Grünröcke-Bedeckung (Anführer der ketzerischen Schnitter)

Alberrnia:

- Ritter der Krone **Cuanu ui Morfais** (unbeherrscht, aufbrausend)
- Ritter der Krone **Ywain Ui Niamad** (gebildet, kein guter Kämpfer)
- Ritterin der Krone **Etain Ni Granna** (Veteranin und Vertraute der Berrnains)

Greifenfurt:

- **Alarich von Bugenbühl**, Ritter zu Donfanger (Veteran der Orkkriege)
- Junkerin **Walfrida von Eisslingern zu Nimmerquell** (glühende Orkenhasserin)
- **Frankwart Ährenstein**, Ritter zu Dunkelfarn (Veteran)

Fußtruppen:

- 2 Lanzen (20 Mann) Weidener *Grünröcke* (darunter vier ketzerische Schnitter)
- Wagenlenker, Köche und Knechte (weitere 10 Personen)
- drei Fuhrwerke mit je zwei Zugpferden (der eisenverstärkten 'Zellenwagen' mit Sadrak Whasso; zwei Planwagen mit der Feldküche, der Verpflegung und der Ausrüstung)

Nachts werden stets zehn Großzelte aufgebaut: jeweils eines für die Ritter der entsprechenden Provinzen, eines für *Brin von Rhodenstein* und *Magister Marnion* sowie sechs weitere für Grünröcke und Trossvolk. Der Trupp umfasst zwölf Reit- und sechs Zugpferde.

AUFBRUCH

Um die zweite Abendstunde ist es so weit: Im Hof der Bärenburg versammeln sich Bedeckung und Tross, während *Brin von Rhodenstein* die Helden in die Kerkergewölbe der Bärenburg führt. Vor einer mit schweren Eisenbändern versiegelten Kerkertür aus dickem Eichenholz wartet die Herzogin, ihre Leibwache und eine alterslose Frau (einigen Helden vielleicht bekannt als *Gwynna die Hex*, langjährige Vertraute Herzog Waldemars und nun seiner Tochter). Die Herzogin lässt die massive Tür öffnen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch an die Wand gekettet steht ein massiger Ork, nur mit Lumpen behängt. Das silberglänzende Fell des Schwarzen Marschalls weist Spuren von Folter auf, doch er trägt die Wunden wie stolze Orden. Ein Blick in seine Augen lässt euch schauern: Noch immer lodert darin die Wut eines kampfslüsternden Stiers, ver-

WEIDENS DÜSTERES ERBE

Der letzte Aikar Brazoragh, *Nargazz Blutfaust*, war ein mythischer Orkhäuptling vom Stamme der Ghorinchai. Er einte in den Dunklen Zeiten mehrere Orkstämme unter seinem Banner und fiel anschließend in das geschwächte Alte Reich ein, wo er 1246 v.H. Baliho eroberte. Dort rief er das 'Königreich des Nordens' aus, das einen Großteil der heutigen Provinzen Weiden und Greifenfurt umfasste und 112 Jahre Bestand hatte. Angeblich wurde er 1240 v.H., also sechs Jahre nach Ausrufung des Orkreiches, bei dem Versuch erschlagen, die Feste Trallop (die heutige Bärenburg) zu erobern. Seinen Nachfolgern gelang es, die Grenzen des Orkkönigreichs nach Süden bis vor Wehrheim und nach Norden bis an den Golf von Riva auszudehnen, wo sie die Siedlung HjalmeFord zerstörten. Ihrem Treiben konnte erst durch die *Schlacht von Saljeth* (1134 v.H.) ein Ende bereitet werden, bei der die Orks den vereinten Heeren von Elfen und Zwergen gegenüberstanden.

Auch die Gründung der ketzerischen 'Schnitter', einem blutrünstigen, den Orkgöttern huldigenden Geheimkult, fällt in die Dunklen Zeiten. Der Männerbund fand irgendwann in den 200 Jahren zwischen 1437 v.H. (Horas-Krönung Kaiser Yarums) und 1246 v.H. (Eroberung Balihos durch die Orks) zusammen. Damals hielt sich im Reich Dekadenz und Tollheit die Waage; der Adel belustigte sich an neuen Götzenkulten, und im Kusliker Hesinde-Tempel wurde sogar ein Bildnis des Orkgötzen Brazoragh angebetet. Die Schnitter verehrten später Nargazz Blutfaust als Heiligen und überzogen vor allem Weiden mit Terror. Die Rondra-Kirche, später die Priesterkaiser, zwangen die Schnitter in den Untergrund (siehe auch *Herzogtum Weiden 45* und *GKM 96*).

mengt mit der kalten Intelligenz eines Strategen vom Format eines Haffax.

Nein, dieser Ork ist mitnichten gebrochen oder eingeschüchtert. Ein verächtlicher Gesichtsausdruck liegt auf seinem Gesicht, als er Edle und Helden mustert: "So viele Glathäute? Mir scheint, die Weidener Bärin zittert vor dem schwarzen Stier!"

Wichtig ist, dass Sie Sadrak Whasso als charismatischen Feind darstellen. Brin von Rhodenstein schlägt Whasso nach dessen Beleidigung ins Gesicht, anschließend schnallt ihm *Magister Marnion* einen magischen Halsreif aus Silber um, der den Ork vor äußeren Einflüsterungen (wie beim Reichskongress geschehen) abschirmt, belegt mit einem GARDIANUM (als persönlichen Schild, gestaffelt aus allen drei Schutz-Varianten; siehe LC 61; 100 AsP, 16 Z(P*)) und mit den Bannsymbolen des Zwölfkreises versehen. In schweren Ketten schleifen die Wachen Whasso auf den Burghof, wo er unter den funkelnden Blicken der Ritterschaft in den mit Eisenbändern verstärkte Kastenwagen geworfen wird.

Vorsicht ist für die Helden bei der Benutzung des Ausdrucks 'Schwarzer Marschall' in Hörweite Kaiserlicher geboten: "Was erlaubt Ihr Euch? Marschall ist ein Titel des Reiches, den werdet Ihr nicht besudeln, indem Ihr ihn dem Mordbrenner von Greifenfurt verleiht. Nennt ihn 'blutiger Schlächter', 'Abschaum' oder 'Mordbube', und das ist noch zuviel der Ehre!"

ERSTE NACHT: VON TRALLOP BIS BRAUNSFURT

Die nächtliche Reise am Pandlaril entlang nach *Braunsfurt* (900 Einwohner, mauerbewehrt; Beschreibung siehe RdF 104) verläuft relativ unspektakulär. Versuchen Sie wie oben angegeben, die Helden mit dem Dünkel der Ritter zu konfrontieren und Junker *Leuemann von Fuchstreu* in angenehmes Licht zu rücken. Whasso verhöhnt seine Häsher, kleinere Erkundungsdienste lassen die Stunden schnell verstreichen.

Brin von Rhodenstein lässt in den Morgenstunden in einem Wald nahe Braunsfurt rasten. Er will vermeiden, dass sich die Ankunft des Zuges allzu früh in der Stadt herumspricht. Die Helden schickt er zum Stadtvogt, um ihn über die Anwesenheit des Trosses zu informieren und in der Stadt weitere Gerüchte einzuholen:

- Nahe Anderath soll ein Vampir sein Unwesen treiben. (wahr: der Orkvampir *Ghruszfach*)
- Braunsfurt selbst wird nicht von Orks, sondern vielmehr von Viehdieben geplagt. (wahr und falsch: Die Rinder werden vom verwandelten Orkschamanen *Ugrashak* 'geraubt'.)
- Händler berichten, in der Menzheimer Au südlich von Baliho würden sich versprengte Orks zu einer Bande zusammenrotten. (falsch)

ERSTER TAG: RICHTUNG ANDERATH

Bereits kurz vor Mittag zieht der Tross weiter nach Süden. Im Dorf *Ifirmskappeln* bittet der Dorfschulze den Geweihten Brin von Rhodenstein, in einem Streit zu schlichten; weiter südlich kommt es fast zu einem militärischen Konflikt mit einem bewaffneten Handelszug des Hauses Stoerrebrandt, der ebenso wenig von der Straße weichen will wie von Rhoden-



*Sadrak Whasso,
der 'Schwarze Marschall'*

stein. Schnell wird deutlich, dass man Anderath bei Tage nicht mehr erreichen wird. Nahe der Reichsstraße wird daher ein Nachtlager aufgeschlagen.

ZWEITE NACHT: FÜRCHTERLICHE ÜBERRASCHUNGEN

Drei massive Angriffe werden die Helden diese Nacht auf Trab halten:

- Kurz nach dem ersten Wächwechsel versucht der Orkvampir *Ghruszfach*, Brin von Rhodenstein mittels eines RUF DES VAMPIRS vom Lager fortzulocken – eine erste Gelegenheit, auf den unheimlichen Gegner aufmerksam zu werden, der nötigenfalls mittels eines NEBELLEIBS entkommt.
 - Eine aus 35 Rindern bestehende Stampede donnert über das Lager hinweg, sie hat es vor allem auf Brin von Rhodenstein abgesehen.
 - Anschließend fallen ein Dutzend Orks über die Reste des Lagers her. Sie versuchen, den Wagen mit Whasso zu entführen und die Pferde zu vertreiben oder zu töten – und natürlich machen sie keine Gefangenen.
- Inszenieren Sie einen großen Kampf, der den Helden alles abverlangt. Bereits bei der Stampede kommen *Magister Marnion*, der *Rondrianer Waldemar*, die Ritter *Cuanu ui Morfais* und *Frankwart Ährenstein* sowie sechs der *Grünröcke* und vier Mann des Trossvolkes in

den Zelten ums Leben. Sollten die Helden eine klassische Wagenburg aufgebaut haben, fängt sich die volle Wucht der Stampede im Halbkreis der Wagen. Spätestens während der folgenden Kämpfe sollten Brin von Rhodenstein, zwei weitere Ritter sowie acht *Grünröcke* schwer verwundet werden – während es an den Helden ist, die Befreiung Whassois zu vereiteln.

Der Kampf wird von einem mächtigen schwarzen Stier abwartend beobachtet, dessen Lärmen die Rinder in Panik versetzt und die Orks beflügelt. Mit markerschütternd lautem Brüllen verschwindet er in der Dunkelheit, als der Kampf für die Orks verloren ist.

Ugrakash und Brin werden sich an anderem Ort wieder sehen, der letzte Kampf ist erneut vertagt ...

Nun erklärt der Abtmarschall den Helden bitter, dass es sich bei dem Stier um ein beseeltes untotes Tier handelt, und dass Ugrashak ihm auf diese Weise vor wenigen Monden bei der Schlacht um Rhodenstein entkam (siehe AB 105).

Am Ende der Nacht sind insgesamt dreizehn Tote und zahlreiche Verletzte zu beklagen. Einer der Planwagen ist zerstört und sechs Pferde wurden getötet. Junker *Leuemann von Fuchstreu* und seine vier Schnitter haben das Gemetzel natürlich wohlbehalten überstanden.

ZWEITER TAG: ANDERATH UND DIE NÄCHSTE KATASTROPHE

Am frühen Morgen befiehlt der verwundete Brin von Rhodenstein, weiter nach Anderath zu marschieren (siehe RdF 118). Dort angekommen, werden die Verletzten dem *Perainetempel* übergeben (weitere acht Personen, darunter *Etain Ni Granna* und *Junkerin Walfirda*), die Toten im *Rondra-Tempel* zurückgelassen. Brin beschließt, unter Zurücklassung der Schwerverletzten weiterzureisen und in *Baliho* neue Leute anzuheuern. Der Zug besteht jetzt noch aus Brin, Burggraf *Avon*, der *Rondrianerin Grimhilde*, drei Rittern (darunter *Leuemann von Fuchstreu*), sieben *Grünröcken* (darunter die vier Schnitter), sechs Knechten, Whasso und den Helden.

Bereits am Nachmittag (auf der Höhe *Moosgrunds* am anderen Flussufer) gerät der Trupp in den nächsten fürchterlichen Hinterhalt. Das Wetter wird, für Weiden nicht untypisch, schlechter. Brin lässt Reiter und *Grünröcke* zusammenziehen und schickt einige der Helden als Spähtrupp aus. Tatsächlich haben die wenigen überlebenden Angreifer der letzten Nacht den Tross überholt und nahe des *Pandlaril* einen Baum gefällt, der quer über der Straße liegt.

Während die Schurken die Helden gegebenenfalls ablenken und in die Irre führen, belegt die Hexe *Sapharia* Schlangengrund den Zug zunächst mit einem HAGELSCHLAG und schlägt anschließend einige Mitglieder mit

KURZSZENARIO

BLINDHEIT (siehe jeweils MWW 64). Kurz darauf brechen Klauen, Tentakel und dämonische Mäuler ringsum aus dem Boden hervor: Rösser und Reiter werden von einem **PANDAMONIUM** (LC 129) heimgesucht – mit fürchterlichen Folgen! Die Pferde gehen durch, Reiter werden abgeworfen und unter den Grünröcken bricht Panik aus. Zugleich drehen die Pferde vor Whassois Wagen durch, der Karren kippt und das Gefährt wird beschädigt. Jetzt endlich geben Junker Leuemann von Fuchstreu und die Schnitter ihre Tarnung auf und fallen mit lauten "Brazoragh!"-Rufen über ihre Gefährten her – unterstützt von drei weiteren Schnittern, die sich am Ufer des Pandlaril (gegenüber Moosgrunds) versteckt gehalten haben.

WHASSOIS BEFREIUNG

Den Gegnern stehen hierzu mehrere Optionen offen; wichtig ist aber, dass sich die sicher gut gewappneten Helden bei dieser Aktion nicht 'gegängelt' fühlen, sondern mindestens einen der Versuche abwehren können.

- Die Schnitter werden inmitten des Chaos versuchen, von Rhodenstein zu überwältigen, um ihm den Schlüssel zu Whassois

Wagen abzunehmen.

- Sapharia Schlangengrund wird Helden gezielt mit einem **KRAHENRUF** traktieren und zu-



gleich ihren Rabenvertrauten Kiwok ausschicken, um Whassois durch die Gitterlücke der Tür ein Verwandlungselixier zu bringen, das diesen in eine Spottdrossel verwandelt.

- Zugleich schickt der Orkvampir Ghruz-fach drei mittels **HERR ÜBER DAS TIERREICH** gebundene Hunde ins Schlachtgetümmel, während er selbst mittels **NEBELLEIB** in den Wagen vorzudringen versucht, um Whassois mit seinen Kräften dabei zu helfen, die Tür von innen aufzustemmen. Nötigenfalls versucht er sogar, Whassois in einen Vampir zu verwandeln, um diesen mit übernatürlichen Fähigkeiten auszustatten (insbesondere Resistenz gegen Waffenangriffe; siehe MGS 112f.).

Kurz: Whassois wird es gelingen, mittels bereitliegender Schilfboote über den Pandlaril Richtung Moosgrund zu entkommen. Wer von den Gegnern dann noch lebt, wird ebenfalls zu entkommen suchen. Die Hexe Sapharia Schlangengrund betrachtet ihren Auftrag nach diesem Erfolg als erledigt.

ÜBER DEN PANDLARIL!

Während Brin von Rhodenstein die verbliebenen Kräfte neu ordnet, liegt es an den Helden, über etwaige Gefangene (oder schlichte Verfolgung) herauszufinden, wohin Whassois geflüchtet ist: nach Moosgrund.

Die Burg ist schon seit über einer Woche in den Händen der Schnitter – diese hielten sich der Dorfbevölkerung gegenüber aber bedeckt, weswegen im Ort natürlich niemand etwas davon weiß. Erst durch die Flucht Whassois in die Burg und deren völlige Abriegelung nach außen erfahren die Helden von der Besetzung. Spätestens dann wird auch klar, dass die in der Burg befindliche Vögtin wohl gefangen gesetzt worden sein muss. Deren Vater Burggraf Avon (zugleich Baron von Moosgrund) wird bei dieser Nachricht von kaltem Zorn erfaßt.

Brin von Rhodenstein, der sich nach all den Kämpfen kaum noch auf den Beinen halten kann, befiehlt den Helden daher, mit allen noch waffenfähigen Begleitern über den Pandlaril zu setzen, Whassois zu stellen und die Pläne der Schnitter zu durchkreuzen – koste es, was es wolle.

SADRAK WHASSOI

Alter: 49 Größe: 1,68 Haar- und Fellfarbe: silbern Augenfarbe: grau
 MU 16 KL 14 IN 15 CH 16
 FF 10 GE 13 KO 17 KK 18
 LeP 45 AuP 50 RS 4 (Lederharnisch + Nat. RS) MR 2
 Arbach und Lederschild* INI 14+W6 AT 20 PA 18 TP 1W+6 DKN
 Raufen (Hammerfaust-Stil): INI 14+W6 AT 18 PA 13 TP (A) 1W+2 DK H

Vorteile: Dämmerungssicht, Eisern, Kälteresistenz, Kampfrausch, Natürlicher RS (1), Prophezcien 8, Richtungssinn, Zäher Hund

Nachteile: Arroganz 6, Jähzorn 9, Randgruppe, Raubtiergeruch, Verpflichtungen (gegenüber dem Aikar Brazoragh), Vorurteile gg. Frauen 8, Vorurteile gg. Menschen 10

Wichtige Talente: Kriegskunst 18, Selbstbeherrschung 15

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (Wert 13), Befreiungsschlag, Finte, Gegenhalten, Kampfgespür, Kampfreflexe, Klingenturm, Klingenturm, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II, Sturmangriff, Wuchtschlag

*) Der Schild ist bemalt mit einem Stierbild und verzaubert durch *Schützende Rotte* (fängt bis zu 10 TP aus mag. Angriffen ab, siehe AG 150).

Moosgrund (Baronie Moosgrund)

600 Einwohner, Rondra-, Efferd-, Peraine-Tempel (siehe Plan auf der nächsten Seite)

Moosgrund ist eine verträumte Stadt inmitten dichter Tannen und nebliger Weiden. Alte Steinhäuser, hohe Rankhecken und bemooste Schreine prägen den Ort.

Der Hügel, auf dem sich die Feste erhebt, soll das Grab eines Erdgiganten sein. Tatsächlich handelt es sich um ein Hügelgrab aus der Zeit des *Nargazz Blutfaust* (weitere Informationen beim Kanzler von Weiden (dikastes@web.de), unter www.herzogtum-weiden.de und www.draconiter.de).

Ein Köpigrich für einen Plan!

Ziel der Helden und ihrer Begleiter muss es jetzt sein, nach Moosgrund und in die Burg einzudringen (siehe Karte). Diese wird derzeit von zehn Schnittern und Orks gehalten, die nach Whassois Ankunft natürlich wissen, dass Feinde nahen.

Baron Avon Nordfalk vermag in der Ortschaft kurzerhand zwei Dutzend Bewaffnete auszuheben, um die Mauern seiner eigenen Burg zu bestürmen. Dieses Unterfangen wird letzten Endes ohne Erfolg sein, wenn den Helden (freilich mit Unterstützung von Avons profunder Ortskenntnis) kein guter Plan einfällt. Wie die Helden es schaffen, in die Burg einzudringen, und zu welchem spannenden Ereignissen es dabei kommt, bleibt Ihrem meisterlichen Geschick und dem Ihrer Spieler überlassen.

Der Schrecken hinter Moosgrund

Hintergrund

Wie bereits angedeutet, befindet sich unter Moosgrund seit den Dunklen Zeiten eine große Grabanlage (siehe Plan). Sie liegt mehr oder minder direkt auf der starken Kraftlinie *Hexenband*. Im Grab liegt nicht etwa *Nargazz Blutfaust* selbst bestattet (den ein eigenes Geheimnis umgibt), sondern zehn Orklandminotauren, die von ihm einst durch ein brazoraghgefälliges Ritual (ähnlich jenem in *Das Vergessene Volk*) erschaffen wurden. Das Besondere: Die Ungeheuer können Feentore aufspüren (wie es sie insbesondere in der Nähe des Pandlaril gibt) und diese für kleinere Heerscharen gangbar machen, wodurch es *Nargazz Blutfaust* einst gelang, seinen Gegnern in den Rücken zu fallen. Tatsächlich befindet sich ein solches Feentor auf der dem Fluss zugewandten Seite des Hügelgewölbes.

Die Gegner

Orks und Schnitter haben im *Rondra-Tempel* der Burg Moosgrund den Boden aufgerissen und einen Stollen bis zu einem Zugang des alten Hügelgrabs getrieben, der jedoch erst von *Sadrak Whassois* geöffnet werden konnte. Während der Schamane im Grab zusammen mit *Whassois* die Wiederbelebungszereimonie durchführt (ein Blutrual, bei dem die Orks die Tochter des Barons opfern wollen), versuchen verbliebene Schnitter und Orks nach Stürmung der Burg alles mögliche, um den geschändeten *Rondra-Tempel* zu halten.

Sollte der Orkvampir *Ghruzfach* noch existieren, stellt er sich hier – durch einen Bann des *Aikar* gezwungen – ebenfalls den Helden entgegen.

Ein Ende mit Schrecken ...

Als Meister sollten Sie es so einrichten, dass es den Helden unter Aufbietung aller Kräfte gelingt, in die alte Grabanlage vorzudringen. Dort stellt sich ihnen als großes Finale *Sadrak Whassois* persönlich entgegen.

Der letzte Kampf des Schwarzen Marschalls sollte von Ihnen natürlich entsprechend inszeniert werden, um Ihrer Gruppe lange in Erinnerung zu bleiben:

- *Whassois* wird bis zu seinem Tod kämpfen, die Helden verhöhnen und diese nach Möglichkeit zu Zweikämpfen herausfordern. Er vermag sich jedoch (vor allem mit Kampfmanövern wie *Befreiungsschlag*, *Klingensturm* und *Klingenwand*) auch gegen mehrere Gegner zugleich zu Wehr zu setzen und wird nach kurzer Zeit zudem in *KAMPFRAUSCH (AH 109)* fallen.

- Sollte ein Zauberspruch wie etwa ein *PARALYSIS* den Kampf frühzeitig zu beenden drohen, machen Sie sich die unberechenbare Macht der nahen Kraftlinie zu Nutze, um ihn fehlzuleiten oder gar temporal zu verzögern.

- Scheinen Ihnen die Helden noch zu kampfstark, schleudert ihnen der Schamane *Rhurach* bei Betreten der Höhle seine Knochenkeule mit *RIKAIS VERDERBEN (AG 148)* entgegen, die alle (nichtmagische) hölzerne und lederne Ausrüstung und Bewaffnung der Helden verfallen lässt (BF +5 bzw. RS –2).

- Ein bis zwei Helden sollte es gelingen, an *Whassois* vorbei bis zum Schamanen *Rhurach* vorzudringen, der das Blut der kaum noch lebendigen *Vögtin* über die leblosen Minotauerkörper verteilt. *Menschenkenntnis* +6 enthüllt (falls sich die Helden die Zeit für Beobachtungen nehmen wollen), dass er dabei recht verzweifelt aussieht. Er ist so in sein Ritual vertieft, dass er auch wenig kampferprobten Helden kaum etwas entgegenzusetzen hat. Nach seinem Tod muss natürlich schnellstens die *Vögtin* geheilt werden.

... ODER SCHRECKEN OHNE ENDE?

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem letzten Aufbäumen wirft sich der stolze Streiter *Brazoraghs* in deine Waffe. Seine Klauen graben sich in deine Arme, die geifernden Hauer berühren fast deine Wangenknochen, als er seinem Bezwinger die letzten Worte hämisch entgegnen speit: "Ja! Nimm ... mein ... Blut!"

Und du schmeckst es. Du hast sein Blut genommen. *Sadrak Whassois* ist tot. [Lange Pause] Doch von den Wänden der Grotte hallt sein ersterbendes Lachen wider ...

Was dem Schamanen nicht gelingen konnte, erfüllt sich nach der Prophezeiung durch den Tod des *verdienstvollsten Kriegers unter allen Khurkach*: Ohne dass die Helden es aufhalten können, fließt *Whassois* Blut sternförmig über den Höhlenboden, wo es schließlich jeden der Minotauren erreicht. Dann kommt langsam Leben in die bislang wie versteinerten Monstrositäten, die sich *Tairachs* und *Brazoraghs* Willen hingeben und langsam erheben. Zugleich beginnt das Gewölbe zu erzittern, Geröll bricht aus der Decke.

Inszenieren Sie ein spektakuläres Finale. Den Helden sollte klar werden, dass sie nun besser die Beine in die Hand nehmen. Im Südosten bricht der Hügel weit genug ein, dass die Minotauren durch die Öffnung ins Freie gelangen. Sie stürmen zielstrebig zum Flussufer, die Nüstern weit geöffnet, angelockt vom Wasser und der Witterung des Feentors. Ein dreimaliges Stampfen, ein infernalisches Gebrüll und lautlos öffnet sich dort ein schimmerndes Portal ...

Darin verschwinden die Minotauren, im Kampf gegen sie kann es den Helden dennoch gelingen, zwei oder drei der Ungetüme zu bezwingen.

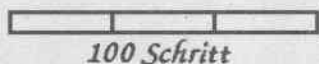
ПACHСПАП

Mit dem spektakulären Tod *Sadrak Whassois*, einem der prominentesten offiziellen Gegner des Schwarzen Auges, endet dieses Szenario – was jedem Helden **300 Erfahrungspunkte** einbringen sollte.

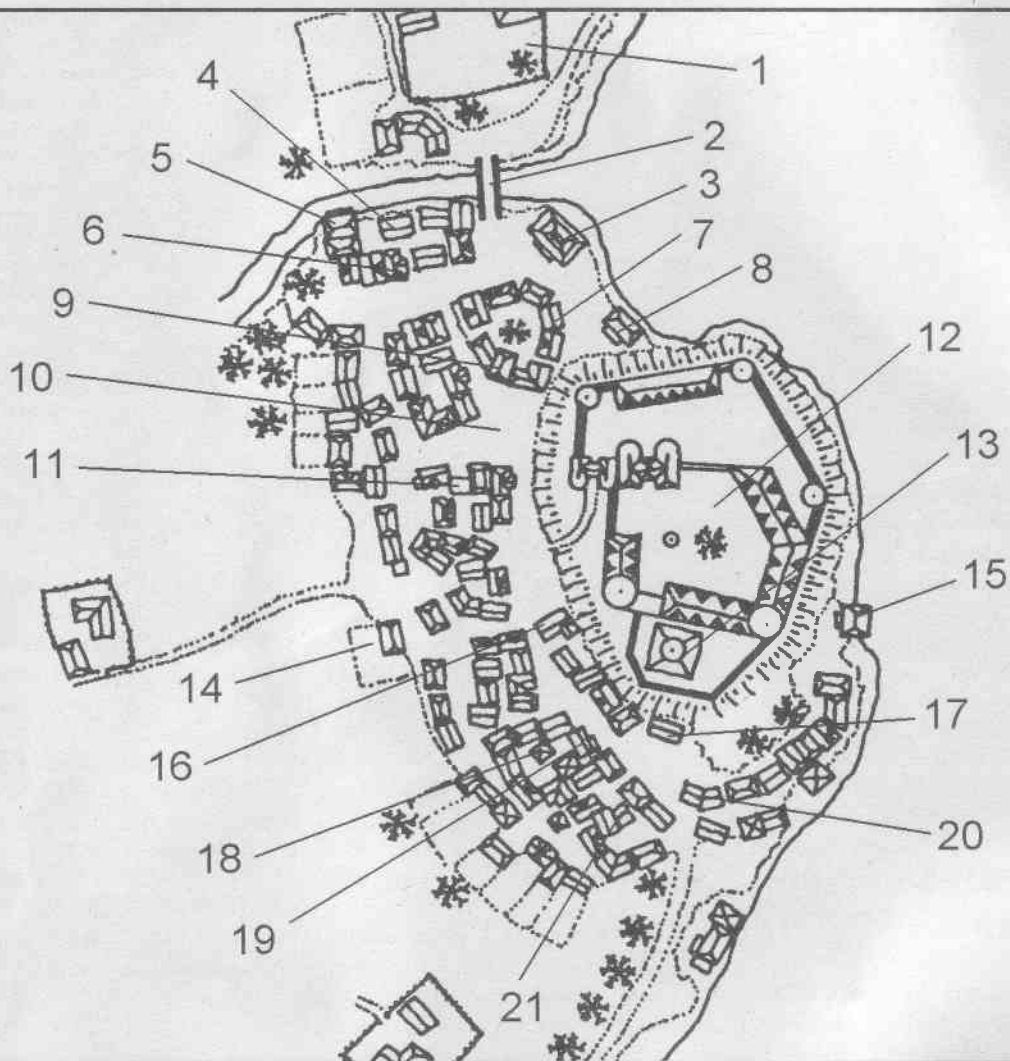
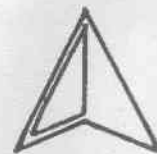
Die Tochter *Avons* kann gerettet werden, die Leiche *Whassois* wird im Laufe der nächsten Wochen ausgegraben. Dennoch können die Helden nicht verhindern, dass dem *Aikar Brazoragh* durch *Whassois* Opfer der vierte Erfolg in Folge gelingt.

Moosgrund bleibt gezeichnet: Im Burghof hat sich die majestätische Eiche leicht geneigt, und im kommenden Herbst zeigen sich an den östlichsten Zweigen einige blutrote Eicheln. Und die Prophezeiung des *Aikar Brazoragh* beginnt sich nun zu erfüllen ...

KURZSZENARIO



Moosgrund



Moosgrund – Legende

- | | |
|---|--|
| 1. Viehhändler | 12. Burg Moosgrund |
| 2. Die Achbrücke | 13. Leuinstolz – Der Rondra-Tempel |
| 3. Der Efferd-Tempel | 14. Peraine-Tempel |
| 4. Die Alte Mühle | 15. Hesinde-Schrein |
| 5. Müller | 16. Herberge Fuchshorn (Q8 / P6 / S15) |
| 6. Gasthaus Mocoschas Rast (Q5 / P3 / S8) | 17. Tischlermeister und Haupt der Bürgerschaft |
| 7. Taverne Jarl Vitus | 18. Freudenhaus Rahjas Geschenk (Q7 / P9) |
| 8. Fährhaus und Bootsbauer | 19. Badehaus Tagesruh |
| 9. Kontor | 20. Medicus |
| 10. Der Marktplatz | 21. Kneipe Elsternest |
| 11. Schmied | |

KURZSZENARIO

VORTRIEB

Ein Kurzscenario für 3 bis 6 kämpferische Helden der Erfahrungsstufe *Erfahren* oder *Experte*

von Anton Weste

Mit Dank an Christian Hötting, Markus Krumm und Bernd Pils für den Ebelrieder Lokalkolorit

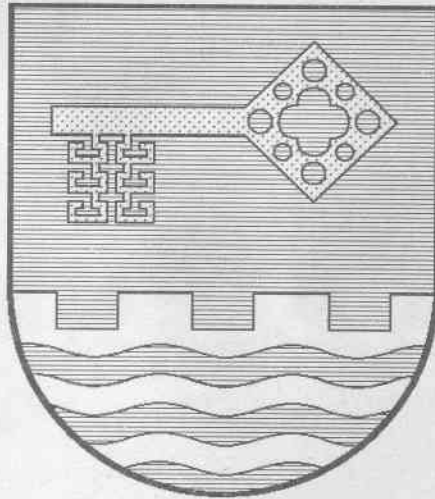
DIE UMKÄMPFTE STADT

Der Hintergrund für das vorliegende Szenario ist eine geradlinige Verlieshandlung im Umfeld einer umkämpften Stadt. Die Helden erreichen im beginnenden Frühling 1027 BF Weißtobrien, das sie z.B. auf dem Weg nach oder von Festum durchqueren. Bei *Ebelried*, der südlichsten Frontstadt des Herzogtums am Zusammenfluss von Tizam und Tobimora, müssen die Helden erfahren, dass der Weg durch die Stadt selbst unmöglich ist, da es im Winter zwei Regimentern des Dämonenkaisers gelungen ist, die halbe Stadt einzunehmen (siehe auch AB 108, S. 28).

Ebelried (1.100 Einwohner, davon derzeit ein Drittel Waffenknechte Weißtobriens, Rondra-, Travia-, Boron-Tempel) ist seit Jahren umkämpft und steht unter ständigem Geschützfeuer der Borbaradianer, deren Onager und Rotzen jenseits der Flüsse stehen. Etliche Gebäude sind zerstört; es wohnen kaum noch Bürger hier. Die berühmte steinerne Tobimorabrücke wurde schon zweimal in den letzten sieben Jahren von den Borbaradianern erfolgreich gestürmt, doch noch nie drangen sie so weit in die Stadt vor wie jetzt: Das Ysilische Tor und das Boron-Kloster wurden erobert; in den Straßen stehen Barrikaden, wo sich die Feinde in die Augen blicken können. Der Kaiserliche Marschall *Frankward Gerdenwald* geriet bei Kämpfen in den Kasematten unter der Stadt in Gefangenschaft. Die Feste Ebeldürn wurde vom Feind eingeschlossen, und in ihr 48 Rondrianer vom Orden der Hohen Wacht: Ein Gallertdämon riss das Tor ein, zerschlug die Treppen und versiegelte die Festung. Zwar konnten die Borbaradianer so nicht eindringen, doch machten sie den Rondra-Geweihten einen Ausfall unmöglich. Seit einem Monat verharren sie belagert, während ihre Vorräte zur Neige gehen. Seltsam scheint nur, dass kein einziger Irrhalk auf Seiten der Borbaradianer gesichtet wurde (da diese an anderer Stelle zusammengezogen werden; siehe das Abenteuer *Schlacht in den Wolken*).

HAUT UNSRE JUNGS RAUS!

Beschreiben Sie während oberirdischer Aufenthalte in der Stadt, wie immer wieder kleinere und größere Steinbrocken der feindlichen Geschütze einschlagen. In Ebelried treffen die Helden auf hungernde Bürger, ausgemergelte Kriegsknechte und müde Offiziere. Menschen sterben wie die Fliegen an Entkräftung. Eine



Wappen der Stadt Ebelried

Epidemie des Flinken Difar lähmt die Verteidiger, mehr aber noch die Abwesenheit der Rondra-Geweihten. Als ein Zwerg, Hauptmann *Bogomir Sohn des Kegan*, nach Freiwilligen für einen Einsatz in den Tunneln unter der Stadt sucht, meldet sich nicht mal einer der erschöpften Kämpfer. Selbst als er 50 Dukaten Prämie bei Erfolg bietet, murrte es ringsumher nur: "Ich werde mich doch nicht in den Stollen abschlagen lassen."

Nach kurzer Überprüfung ihrer Fähigkeiten nimmt der Hauptmann darum das Angebot der ausgeruhten Helden an, hier einzuspringen, und erklärt die Lage:

- Die Sappeure Ebelrieds haben in den vergangenen Jahren ein weit verzweigtes (allerdings von Flussüberschwemmung bedrohtes) Tunnelsystem zwischen den Kellern der Stadt angelegt, um dem ständigen Geschützfeuer zu entgehen.

- Es hat sich herausgestellt, dass ein vorhandener Gang leicht zum Keller der Feste Ebeldürn vorangetrieben werden könnte. So könnte man die Rondrianer herauschleusen.

- Geplant ist ein Kommandounternehmen von fünfkräftigen Sappeuren unter Hauptmann Bogomir selbst, die möglichst heimlich durch das (vom Feind besetzte!) Tunnelsystem eilen sollen, um mit Hammer und Meißel so schnell wie möglich einen Stollen zum Keller der Feste zu graben (dauert etwa fünf SR). Einige wenige, kräftige Kämpfer (die Helden) sollen die Sappeure decken. Gleichzeitig wird ein oberirdischer Angriff durchgeführt, damit die Borbaradianer abgelenkt sind.

IN DIE TUNNEL

Wenn die Helden akzeptieren, startet die Unternehmung am nächsten Tag. Besitzen die Helden Möglichkeiten, sich selbst und die sechs Sappeure unbemerkt an einer bewachten Tunnelbarrikade des Feindes vorbeizuschleusen (Zauberei wie *SILENTIUM*, *DUNKELHEIT* und *SOMNIGRAVIS* können helfen), so muss die Gruppe auf diesem Weg in das feindliche Tunnelsystem gelangen. Andernfalls gibt es einen Geheimgang, der die Gruppe hinter die unterirdischen Feindeslinien in die Tunnel bringt.

Unterdessen ist zu hören, wie über der Erde die ausgemergelten Weißtobrier einen Angriff starten und die Geschütze der Borbaradianer sprechen.

FÜNFTER STOLLEN

RECHTS, DANN LINKS ...

- In den meisten Stollen ist die Decke nur 9 Spann hoch, die Wände sind sehr eng. Waffen der DK S oder N sind nur mit Abzügen zu führen: DK S bedeutet AT -4 / PA -2; DK N AT -2 und PA -1.

- An vielen Orten müssen die Helden an Kellereingängen vorbei, deren Häuser die Borbaradianer besetzt halten (W6):

1-2: W3 unaufmerksame Wachen.

3-4: W3 aufmerksame Wachen mit einem gefangenen Tobrier im Verhör.

5: gefüllte Vorratskammer, die mindestens einen hungrigen Sappeur den Auftrag vergessen lässt.

6: ein Munitionslager der Feinde, darunter auch ein kleines Fass brandgefährliches Hylailier Feuer.

- Eine Riesenamöbe (GS 0,25, ZBA 157) versperrt in einem Gang den Weg. Im durchscheinenden Leib erkennen die Helden Dolche, Kettenringe und den Marschallshelm von Frankward Gerdenwald (der jedoch nicht gefressen wurde, sondern nur den Helm verlor).

- Einsturzgefährdeter Gang: Überprüfen Sie durch *Schleichen*-Proben, ob die alten, angefaulten Holzstämme die Tunneldecke halten können, während die Helden und die Sappeure passieren. Ein Tunnelsturz verursacht 3W6 TP und ruft eine Patrouille des Feindes auf den Plan.

- Eine besoffene Irrhalkengardistin hat sich in dieses Gangstück zurückgezogen, um fernab von Vorgesetzten ihren Rausch auszuschlafen. Ängstigen Sie die vorüberschleichende Grup-

KURZSZENARIO

pe mit einer unruhigen und angriffslustigen Schläferin.

● Schrecksekunde: Der schwarze Gallertdämon Je-Chrizlayk-Ura (MGS 66) kommt auf die Gruppe zu (GS 0,5). Er beachtet sie jedoch nicht, da er nur den Auftrag hat, neue Stollen zu graben. Wird er attackiert, zerreißt er einen der Sappeure und zieht dann weiter.

● Patrouille: Eine Gruppe von W6+2 Söldnern unter einem Irrhalkengardisten streift mit Kurzschertern und Speeren durch die Tunnel. Die Helden müssen sich in Gangeinmündungen und hinter Ecken verstecken.

Mit PICKEL UND SCHAUFEL

Am von Hauptmann Bogomir bezeichneten Zielort wird schließlich eiligst ein Gangstück in den lockeren Fels geschlagen. Fragen Sie die Helden nach ihren Sicherungsmaßnahmen. Sollte die Gruppe bislang nicht entdeckt worden sein, wird von einem Späher oder entkommenen Feind Alarm geschlagen, während hier Vortrieb im Akkord geleistet wird.

● Armbrustschützen der Borbaradianer nehmen die Helden aufs Korn. Deckung in Form von Strohmatte, Tischen und Holzlatte muss erst aus 5W20 Schritt Entfernung herbeigeschafft werden, falls die Helden nichts mitgenommen haben.

● Ein beschworener Braggu (MGS 62) huscht in den Stollen und lässt zwei oder drei Sappeure panisch die Flucht ergreifen. (Eventuel-

le können Helden deren Stelle einnehmen und mit KK- und KO-Proben weiterschufte(n).)

● Nach einiger Zeit bemerkt Hauptmann Bogomir mit hochrotem Kopf: "Das ist die falsche Stelle! Wir müssen weiter!"

● Auf dem Weg zur neuen Position und verfolgt von Tunnelschrecken hören die Helden rhythmische Ritualintonationen. In einem größeren Raum blubbert der Je-Chrizlayk-Ura in einem Heptagramm. Hier soll seine Manifestation aufgefrischt werden, damit er die Feste Ebeldûrn komplett einreißen kann. Dies bewerkstelligen zwei Akoluthen des Agrimoth und ein metallisch glitzernder Zwerg (der Dämonenschmied *Perilax*, Unter der Dämonenkronen 71) mittels eines in Ketten gefangenen Blutopfers, das im Moment noch lebendig zetert und sich gegen die Fesseln wirft: der breitnackige Marschall *Gerdenwald*. Die Helden können das Ritual verhindern und den Marschall befreien, der kaum zu verletzende Zwerg *Perilax* entkommt jedoch.

RONDRA'S ZORN

An der Stelle, wo der Stollen tatsächlich gegraben werden soll, ist es feucht. Unweit befindet sich eine verkittete Holzwand, hinter der die Tobimora liegt, die das Gangsystem überschwemmen würde, wenn drei Stützbalken weggeschlagen würden. Hier müssen die Helden noch einmal den Attacken aus den Tunneln widerstehen, während die Sappeure den Gang zur Feste schlagen.

Gerade, als sich den Helden eine große Bedrohung entgegenstellt, die sie nicht mehr abwenden können – z.B. ein Steingolem, Borbaradianer mit Brandbomben oder gar ein dreigehörnter Azzitai (MGS 61, jetzt könnte ein Wassereinbruch interessant werden ...) –, gelingt der Durchbruch nach Ebeldûrn. Die 48 Rondrianer der Festung (stehen schon bereit oder müssen noch in den Keller geholt werden) brechen mit geballtem Kampfwillen vorwärts und können die Helden mit passenden Liturgien unterstützen. Gemeinsam wird der dämonische Feind zurückgetrieben und unter hartem Kampf der Ausgang erreicht.

DIE BEFREIUNG VON EBELRIED

Die Ankunft der Rondrianer und die Rückkehr des totgeglaubten Marschalls Gerdenwald stacheln die Tobrier zu einem letzten Kraftakt an. Gemeinsam mit den Geweihten der Kriegsgöttin können die Besatzer in den nächsten Tagen aus der Stadt getrieben werden. Die Diener Galottas leisten nur geringen Widerstand, nachdem sie sich den befreiten Geweihten gegenübersehen. Es ging ihnen offenbar weniger um eine vollständige Eroberung Ebelrieds als vielmehr darum, Kraft und Aufmerksamkeit Weißtobriens und des Reiches zeitweilig zu binden.

Die Helden erhalten für diesen Einsatz 200 Abenteuerpunkte und drei passende Spezielle Erfahrungen.

DIE STADT EBELRIED

im Winter 1027 BF



Ebelried – Legende

1. Feste Ebeldûrn
2. Drachensteiner Tor
3. Firutins Tor
4. Ysilisches Tor und Greifenstatue
5. Ronda-Tempel
6. Tempel des Herdfeuers
7. Zehentfeste
8. Schänke Zum lachenden Drachen

Die Eisene Kette ist gesprengt!

Belhanka kürt ein neues Stadtoberhaupt

BELHANKA. Die 'Stadt der Liebe' ist außerhalb des Lieblichen Feldes vor allem für das Fest der Freuden im Rahja-Mond bekannt, bei dem alljährlich der oder die Geliebte der Göttin gewählt wird. Dabei wird jedoch übersehen, dass Belhanka als Freie Stadt, die ihr eigener Herr ist, auch eine politische Größe darstellt. Der *Aventurische Bote* beleuchtet die diesjährige Wahl des Stadtoberhauptes, die mit einigen Überraschungen verbunden war. Unter den Städten des Horasreiches nimmt Belhanka einen besonderen Rang ein. Seit dem Jahr 999 BF ist der Handelsplatz an der Sikrammündung keinem Landadligen mehr zu Diensten oder Abgaben verpflichtet und nur noch dem Herzog von Menthumis verbunden. Gleichberechtigt nehmen die Vertreter Belhankas neben Baronen und anderen hohen Würdenträgern, auf der *Fürstenbank* des Kronkonventes (der liebheldischen Ständeversammlung) Platz – Privilegien, die sonst nur dem altherwürdigen Grangor zugestanden werden. Sie sind ein Tribut an die wachsende Bedeutung Belhankas: Schiffe einheimischer Reeder – allen voran der Familie Terdilion – beherrschen den Handel mit den Zykloninseln und den Kolonien. Feinleinen, Purpurstoffe und Duftwässer von Weltruf werden hier gefertigt. Die Bevölkerung wuchs in den vergangenen Jahrzehnten rapide an und hat mit 7.284 steuerzahlenden Einwohnern in diesem Götterlauf einen neuen Höchststand erreicht. Wohnraum droht knapp zu werden, und im Stadtrat wird bereits über neue Siedlungsgebiete am westlichen Sikramufer nachgedacht.

Der Stadt steht ein Bürgermeister vor, der *Primesto* oder die *Primesta*. Wie beim *Städtemeister* Grangors währt seine Amtszeit fünf Jahre (falls er nicht, wie Primesto Potulino ya Cabazzo 1012, vorzeitig verstirbt). Im Unterschied zur Phecadimétropole wird das Stadtoberhaupt Belhankas jedoch durch eine öffentliche Wahl bestimmt, an der auch die 'gemeine' Bevölkerung ihren Anteil hat. Manch einer mag darin gefährliche demokratische Tendenzen sehen, und es lässt sich kaum verhehlen, dass Nandus und Aves gewissen Einfluss auf den Geist der Stadt ausüben.

Das Prozedere zur Kür des Primesto beginnt im Herbst. Das Weinfest und die Warenmesse werden am 25. Travia jeden Jahres, dem Fest der Stadtheiligen Santa Rahjalina, mit der Wahl eines neuen Stadtrats beschlossen. Dieser Kleine Rat (*Consilium Minore*) besteht aus sechs

Consilieri oder Ratsherren, die vom Großen Rat (*Consilium Maiore*) bestimmt werden. Im Großen Rat wiederum sitzen die Oberhäupter der 'Würdigen Familien', deren Namen im Goldenen Buch der Stadt verzeichnet sind,



insgesamt weniger als drei Dutzend. Eine Aufnahme in das Goldene Buch ist eine seltene Ehre und erfolgt durch die Akklamation der *Arengo*, der Versammlung aller Belhankaner, auf Antrag des Primesto. Wählbar sind Personen, die (bzw. deren Familie) seit mindestens 30 Jahren einen Wohnsitz in der Stadt besitzen und die zudem unbescholten und zahlungsfähig sind.

Eben diese *Arengo* muss auch einem neuen Primesto ihre Zustimmung erteilen. Doch zunächst werden die Kandidaten aufgestellt: Jeder der vier Stadtteile (*Quartieri*) darf dabei einen Bewerber für das höchste Amt nominieren. Kandidieren kann jeder, dessen Familie im Goldenen Buch eingetragen ist und der derzeit kein Mitglied des Kleinen Rates ist. Die Stimmen werden zu Beginn des Tsa-Mondes während der zweiwöchigen *Censura* abgegeben, der Volkszählung und Schätzung für Steuer und Stadtverteidigung. Aus den vier Aspiranten der Quartieri wählt der Kleine Rat dann eine Person aus, die dem Volk am 19. Tsa als neues Stadtoberhaupt präsentiert wird. Nimmt die *Arengo* die Wahl an (als Zustimmung wird alles außer einer offenen Feindseligkeit interpretiert), hat Belhanka einen neuen Primesto. Dieses komplizierte Verfahren soll sicherstellen, dass die Interessen aller Beteiligten, der Reichen wie der Armen, berücksichtigt werden (oder zumindest die Bedenken der Letzteren zerstreut werden).

In diesem Jahr machten fünf Kandidaten von sich reden: Cardoso ya Duridanya, der amtierende Primesto und Leiter der ältesten Duftwassermanufaktur Belhankas, trat für das Quartier Jardinata an. Da in Jardinata nur Patrizier und Adlige wohnen, gilt der Vertreter dieses Viertels traditionell als Wunschkandidat des Grafen Mondino von Crasulet. Cardoso's Nefte Malrizio, der jüngst durch einen Dichterwettbewerb zu Ehren seiner Heimatstadt von sich reden machte (siehe AB 108, S. 11 und 20), versuchte im Quartier Belenora den Sieg zu erringen, unterlag aber Seiner

Spektabilität Lessandro ya Taranelli von der Akademie der Geistesreisen, ebenfalls Abkömmling einer Parfümeursdynastie. Welch betörende Wirkung entfalteten da Düfte und kunstvolle Reden im Herzen der Handelsstadt! Im Quartier Belhamè, dem Seefahrerviertel, erkämpfte sich Pervalia ya Terdilion die Nominierung mit den Stimmen der Seesoldaten und Kapitäne. Die jüngere Schwester der ungleich berühmteren Handelsherrin Fiaga ya Terdilion war lange Jahre Admiralin der Horaskaiserlichen Kriegsflotte im Südmeer, bevor sie ihren Abschied nahm und als Richterin in den Dienst ihrer Heimatstadt trat. Die Bewohner des Quartier Simiavilla, des ärmlichen Neuhaufens, schenken ihre Stimmen dagegen der jungen Adamante ya Desterzia. Viele brachten ihr große Sympathien entgegen, da ihr geliebter Bruder Onnoro beim thorwalschen Überfall auf die *Seestute*, das heilige Schiff der Rahja-Kirche, sein Leben für das ihre gegeben hatte (siehe AB 83).

Die Hoffnungen der Ärmsten der Stadt wurden nicht erfüllt, doch nahm die Wahl auch nicht den erwarteten Verlauf. Gemeinhin rechneten die Belhankaner mit einer Wiederwahl des alten Cardoso, der 1022 BF auf erheblichen Druck der Dame Fiaga ya Terdilion hin ernannt worden war, nachdem um die Unabhängigkeit der Stadt besorgte Ratsherren versucht hatten, Fiagas Heirat mit dem Grafen zu verhindern (siehe AB 81). Um so größer war die Überraschung unter den Menschen auf der Piazza Bender-Horas, als die *Consilieri* am Morgen des 19. Tsa die Stadtrichterinnen Pervalia ya Terdilion auf den Balkon des Palazzo Baronete führten. Der aufbrausende Jubel gab ihrer Entscheidung jedoch Recht – die Wahl war vollzogen.

Im Palazzo wurde die Neuerkorene nun in die goldbrokatene Robe der Primesta gekleidet, um dann nach Jardinata zum Schloss

des Grafen geleitet zu werden. Diese Prozession stand unter dem Segen der zwölfgöttlichen Kirchen, allen voran der *Hüterin des Kelchs* und Metropolitan des Rahja-Kultes, Eminenza Gylvana von Belhanka. Die Patrizier und Gemeinen folgten hinterdrein. Auch wenn der Graf seine Lehensrechte an die Stadt abgetreten hat (gegen eine großzügige Apanage, die seinerzeit Fiaga ya Terdilion ausgehandelt hat), ist es immer noch Brauch, dass das neue Stadtoberhaupt das Zeichen seines Amtes aus den Händen des Adligen empfängt: die eigenwillige, goldverbrämte Haube, die noch aus altbosparanischen Tagen herrührt. Schweigen legte sich über den Schlosshof, als Primesta Pervalia vortrat und zum wartenden Grafen hinüberging. Hinter ihm standen Höflinge und junge Adlige aus der Provinz, aber auch seine Gemahlin Fiaga. Es war eine Ironie der Geschichte (und ein Stachel im Fleisch vieler bürgerstolzer Belhankaner), dass gerade jene Frau, deren kaufmännischem Geschick, Mut und Mäzenatentum die Stadt so viel zu verdanken hatte, die selbst den Aufstieg Belhankas zur Freien Stadt befördert und maßgeblich beeinflusst hatte, jetzt auf Seiten des alten Feudalherrschers auf die Vertreter der Bürgerschaft wartete.

Die Primesta beugte das Haupt tief vor dem Grafen (ein Kniefall war nicht vorgesehen), dieser ließ sich das rote Samtkissen mit der Haube reichen – und dann nahm Pervalia unversehens die Mütze und setzte sie sich selbst aufs Haupt! Ein Beifallssturm brach im Lager der Bürgerlichen ob dieses Schelmenstücks los. Hüte wurden in die Luft geworfen, Pfiffe und Begeisterungsschreie waren zu hören.

Der düpierte Graf, ein Hofmann alten Schlages, machte gute Miene zum bösen Spiel und rang sich ein Lächeln ab. Den meisten seiner ausgestaffierten Begleiter und livrierten Lakaien stand dagegen Verwirrung ins Gesicht geschrieben.

Darauf begab sich der Umzug, dem sich auch Graf und Gräfin sowie der Adel des Umlands anschlossen, zum Turnierplatz. Dort lag bereits die 'Eiserne Kette' bereit, ein eherner Ring aus schweren Kettengliedern. Auf ein Zeichen von der Tribüne hin wurde die Kette von acht Rössern, die von jungen Damen und Herren aus vornehmerm Hause angetrieben wurden, auseinandergerissen. Applaus schwoll an und ebte an, dann verkündete die Primesta: "Die Eiserne Kette ist gesprengt!" – eine getreuliche Wiederholung der historischen Worte, die der Patrizier Ezzelino Desterzia (ohne 'ya' – damals war die Familie noch nicht im Besitz der niederen Adelswürde) am 19. Tsa 751 BF am gleichen Ort gesprochen hatte.

Die von ihm ersonnene Demonstration der Stärke, dieses symbolische Schauspiel, sollte einen Schlussstrich unter die mittelreichische Besetzung des Lieblichen Feldes setzen. Zur gleichen Zeit rief Graf Khadan Firdayon die Adligen des Landes zur Beratung nach Vinsalt zusammen, um mit den Delegaten Kaiser Es-lams IV. über einen Frieden zu verhandeln (der am 1. Praios 752 BF besiegelt und als *Frieden von Kuslik* berühmt wurde). Und noch heute

truziergeschlechter, die sich jetzt, nachdem ihre Familien zu Wappen, Rang und Ritterwürde gekommen sind, als wahrhaftige *Cavallieri* empfinden, mit allen althergebrachten Rechten und Pflichten ihres Standes.

Freilich hat das liebfeldische Turnier wenig vom Charakter einer Wehrübung wie in Weiden (obwohl auch hier jeder Cavalliere Waffen, Ross und volle Rüstung zur Stadtverteidigung unterhalten muss) noch den Stellenwert der höfischen Turneien Garetiens, doch kommt dem Sieger durchaus Anerkennung zu – streitet er doch nicht nur für sich, sondern auch für

seine Herkunftsstadt. Häufig wartet der eigentliche Siegpriest erst daheim auf den erfolgreichen Teilnehmer, im triumphalen Einzug durch die heimatlichen Stadttore, im Stolz der Familie oder in einer Belohnung des Fürsten. So sah man neben Ardaritenrittern und Signori aus dem Methumischen auch städtische Patrizier in die Schranken einreiten, und manche – wie Lurio ya Stozza oder Lutrea ya Baltari – gaben dabei eine ausgezeichnete Figur ab.

Phantasievolle Einlagen und galante Spiele ergänzten die Zweikämpfe beim Belhanker Turnier, bis am letzten Tag (dem 24. Tsa) der Turnierkönig gekrönt wurde.

Danach wurde dem Volk noch ein anderes Spektakel geboten: die Schweinejagd. Wie jedes Jahr wurden zwölf Schweine von Hunden durch die Gassen der Stadt gehetzt, vom Turniersieger und seinen Freunden eingefangen und vor die Primesta gebracht. Die verhängte das traditionelle Todesurteil über die Borstenviecher, worauf ein vom Rat bestellter Scharfrichter ihnen die Köpfe abschlug. Das Fleisch wurde dann an die Bedürftigen verteilt. Diese Scherzjagd samt Spottexekution soll allen Feinden der Stadt zur Mahnung gereichen. Das Volk macht sich einen Spaß daraus, den bereits eine Woche im voraus ausgewählten und zur Schau gestellten Tieren Namen zu verleihen, die ihnen vor der Hatz auf den Rücken gepinselt werden. So hörten früher viele Schweine auf den Namen 'Islam', während in den letzten Jahren häufig ein 'Amir' oder eine 'Olgerda' hingerichtet wurde.

Auch in diesem Götterlauf trug die Schweinejagd zum Vergnügen von Jung und Alt bei, und noch beim Abschlussbankett im Palazzo Baronete am Abend des 24. Tsa wurde viel geredet und gelacht. An der Hohen Tafel aber saßen sich die Schwestern gegenüber, die eine Gräfin, die andere Primesta, und maßen einander mit unheilvollen Blicken.

FWB



*Primesta Pervalia ya Terdilion,
Bürgermeisterin von Belhanka,
am 19. Tsa 1027 BF*

wird im ganzen Königreich der 19. Tsa als 'Tag der Unabhängigkeit' gefeiert.

Damit galt das Turnier von Belhanka als eröffnet, und in einer farbenprächtigen Kavalkade zogen die herausgeputzten Ritter und kühnen Reiterinnen ein, die sich in den Schranken messen wollten. Manch einer in Gareth glaubt dieser Tage wohl, das Turnierwesen sei im Horasreich in Vergessenheit geraten, doch nein: Die Turniere von Arivor und Belhanka sind immer noch gut besucht und beim Volk beliebte Veranstaltungen. Allein ist es nicht mehr der höfische Hochadel, sondern der eher rondrianisch gesinnte Land- und Kleinadel, der mit Ross und Rüstung auf dem Platz zu finden ist. Vor allem aber sind es die Erben alter Pa-

Thorwaler überfallen Küstenkloster!

Geweihte erschlagen, Gräber geplündert – Nostria kommt nicht zur Ruhe

NOSTRIA. Das Küstenstädtchen Yoledamm wurde im Frühling 1027 BF Opfer eines blutigen Raubzuges. Drei thorwalsche Ottas plünderten den Ort und insbesondere das Boron-Kloster. Unser Korrespondent für das Salzarenkönigreich, Firunion Brandthuser, berichtet.

Yoledamm, auf halbem Weg zwischen Trontsand und Salza an der nostrischen Küste gelegen, ist ein beschaulicher Fischerort. Der ganze Stolz der Einheimischen war eine dem Boron geweihte Klosteranlage, der älteste und größte Tempel des Schweigsamen Gottes im ganzen Königreich.

Bereits seit altvorderer Zeit wurde hier bestätigt: "Von den Taten der Helden von Fringlas' Stamm / künden stolz die Stelen von Yoledamm", besagt ein Verslein, das viele Nostrier aufzusagen wissen. Doch auch den 13. Phex diesen Jahres wird niemand vergessen – denn früh am Morgen des Tages kamen die Thorwaler.

Der einzige Augenzeugenbericht über den Überfall auf die Abtei stammt von einem Novizen namens Frenghion, den man mehr tot als lebendig zwischen den Trümmern hervorzog: "Als der Gong schlug, war es bereits zu spät. Ein Pfeilschuss aus den Nebelschwaden holte den Gongschläger vom Turm. Gleichzeitig brach ein Brüllen wie aus Drachenkehlen los, und das Geklirr von aufeinanderprallenden Klingen begann. Wir rannten umher, ziellos, hilflos, ohne Ausweg. Vorn krachte eine Ramme gegen die Torflügel, vom Garten her kamen einige wild grölende Gestalten herangestürzt, die sich über die Mauer geschwungen hatten. Da war eine Hünin mit einer unbändigen Mähne aus rotbraunem Haar, die schien ihre Anführerin zu sein. Als sie der Prior, der

früher einmal Ritter gewesen war, mit seinem Schwert verletzte, wurde ihr Toben ein Orkan, und mit einem markerschütternden Schrei

fanden sie den Kopf ihres Herrn und die Leiber seiner Kämpfer auf Pfählen aufgespießt. Eine flüchtige Bogenschützin, die später von den Reitern der Königin aufgegriffen wurde, wusste zu berichten, dass drei thorwalsche Drachenschiffe angelandet waren. So kurz nach dem Ende des Winters hatte niemand mit einem Überfall gerechnet.

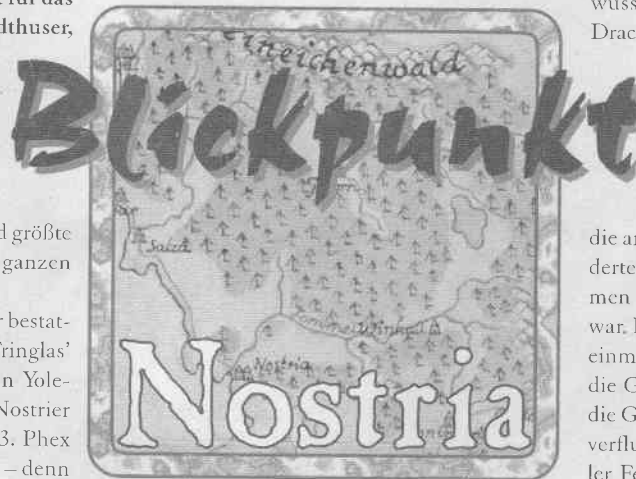
Sengend und plündernd zog ein Teil der Nordleute durch das Dorf. Keinen, der Gegenwehr leistete, ließen sie am Leben. Im Kloster des Raben stahlen die anderen derweil die Tempelschätze, plünderten die Kammern der Geweihten und nahmen alles mit, was nicht niet- und nagelfest war. Eine Horde der Barbaren schreckte nicht einmal davor zurück, auch die Rittergruft und die Gräber der Gemeinen aufzubrechen und die Grabbeigaben zu rauben. Möge Boron sie verfluchen! Zum Schluss legten die Thorwaler Feuer an die Grundmauern des Tempels und stachen laut lachend in See.

Den in Salza stationierten Königlichen Kriegern, die zwei Tage später anrückten, blieb nur noch, die Walstatt zu sichten, die halb verkohlten Leichen aus den Trümmern zu bergen und die Überreste zu bestatten.

Als die Nachrichten aus Yoledamm die Hauptstadt Nostria erreichte, reagierte ein Teil der vom Schicksal gebeutelten Bevölkerung (siehe **AB 106**) mit Wehklagen, ein anderer mit abgestumpftem Achselzucken, ein dritter aber mit Zorn. Aufgebrachte Adlige forderten eine Vergeltung, einen Heerzug auf das ehemals nostrische Kendrar (seit einigen Jahren fest in der Hand der Thorwaler). Andere nannten den Grafen Albio von Salza einen Verräter, weil er einen Separatfrieden mit der Obersten Hetfrau der Thorwaler geschlossen hatte, und verlangten sein unverzügliches Erscheinen bei Hofe. Die Marschallin Rondriane von Sappentiell, nach Maßgabe vieler die Macht hinter dem Salzarenthron, ließ die Leute zetern und behielt straff die Zügel in der Hand. Einen Krieg mit Kendrar kann sich die angeschlagene Wehr der Nostrier derzeit nicht leisten, und ohne die Truppen des Salzeraner Grafen erst recht nicht. Von der jungen Königin Yolande sind Worte des Trostes bekannt, die den Menschen von Yoledamm mit bescheidenen Sachgaben aus der (nahezu leeren) königlichen Schatulle überbracht wurden – Worte, die im Westwind verhallen, wenn sich der Bелеman heulend in den Ruinen der alten Abtei bricht.

FWB

mit Dank an Michelle u. Ragnar Schwefel



trieb sie ihm die Axt durch den Leib. Was sollten wir tun? Wir waren so wenige, die eine Waffe zu führen wussten, und weit und breit keine Rettung! Schwester Silvana stieß mich die Kellertreppe hinab und durch die Geheimtür, und kaum hatte sich diese geschlossen, da kam bereits von hinten ein Kerl und schlug Silvana den Kopf ab. Ich sah's ganz deutlich durch das Guckloch, ganz deutlich. Blut, so viel Blut..."

In Walwut wurden alle Bewohner des Klosters, vom Küchenburschen bis zur Seelsorgerin, dahingemetzelt – der junge Frenghion ist der einzige Überlebende. Dem adligen Grundherrn, der mit seinen Waffenknechten herbeieilte, lief beim Anblick der mordlüsternen Schar die halbe Gefolgschaft weg und versteckte sich in den Dünen. Als sie zurückkehrten,

Aus dem Yolsfärer-Sang des Skalden Jorbrand Jungenzahn, 1027 BF:

»Aus zog Marada die Wölfin, die Hetfrau der Hjörnen,
und viele der Mannen und Frauen mit ihr. /
Jurga, der Tochter des Tronde, zum Trotz fuhren sie fort
und kamen wie Sturm über das Land der Schwachen. /
Dort an der Seite Maradas stritt Thorn Beornisson,
und große Waffentaten vollbrachten die beiden. /
Der dritte der Gefährten jedoch war von düsterem Sinn,
seinen Namen will ich hier nicht nennen. /
Denn große Gier und unbändiger Zorn ließ ihn alle
Vorsicht vergessen und Gräber aufbrechen. /
Wie er die Toten des Letzten beraubte, das ihnen geblieben,
so raubte der Tod ihm den Frieden, /
Und niemals kehrt heim er an Thorwals Gestade,
verschlungen hat ihn und mit ihm seine Otta die See.«

Der Kalif in Keft

KEFT. Nachdem die Kunde eines angeblichen Rastullah-Wunders sich wie ein Lauffeuer bei allen Stämmen der Wüste Khôm verbreitet hatte, reiste der Kalif selbst nach Keft, um seinem Gott dort die Ehre zu erweisen. Hesindrian Berlischwart, ein reisender Kaufahrer, verfasste diesen Bericht getreu eigener Zeugnisse für den *Aventurischen Botten*.

Die Begeisterung war überall spürbar. Jede Karawane, die von Norden her kam, brachte Kunde von den Ereignissen, die sich in Keft zugetragen haben sollen: Rastullah selbst habe einen Angriff von Echsenwesen auf die Oase abgewendet. So beschloss der Kalif, mit großem Hofstaat in die Oase Keft zu reisen, um die Macht seines Gottes zu preisen. Für gewöhnlich pilgern Rastullah-Jünger voller Demut und Reue nach Keft, um eine schwere Schuld zu sühnen, doch diese Pilgerfahrt stand im Zeichen freudiger, fast euphorischer Erwartung. Zahlreiche Hofbeamte und Vertreter der hohen Familien Unaus folgten dem Zug, und in jeder Oase, die die Karawane passierte, schlossen sich weitere Pilger an. Die Elitegarde des Kalifen, die hochgeachteten *Murawidün*, stellte die Eskorte. Ein großes Zeltlager wurde vor der Oase errichtet, da nirgendwo in Keft so viele Menschen und Kamele Platz finden würden. Einzig der Kalif genoss den Luxus einer festen Wohnstatt, da er für seine Besuche in Keft ein eigenes Haus unterhält.

Am folgenden Morgen sollten sich alle Gläubigen auf dem Feld der Offenbarung versammeln. Mir als Nicht-Rastullah-Gläubigem war die Anwesenheit auf dem Feld nicht gestattet, daher habe ich die Berichte der Hörer zusammengefasst. Der Kalif sprach einige Worte des Lobpreises über das angebliche Wunder Rastullahs, mit dem Keft vor einem Angriff echsischer Kreaturen bewahrt worden sei, leitete dann jedoch über zu einer politischen Ansprache, die auch nördlich des Yaquir von Interesse sein dürfte: "Rastullah hat sich den Beni Novad offenbart und im ganzen Kalifat leben die Kinder und Enkel derer, die die Göttlichkeit des All-Einen schauen durften. Vor heiligen neun Jahren haben Wir die Stämme versammelt und geeint (Anm.: der **AB 89** berichtete), und jetzt ist der Tag gekommen, an dem wir alle bereit sind, dem aus seinem Schlaf erwachenden ehrwürdigen und heiligen Allvater den Boden zu bereiten!

Er selbst hat uns den Fingerzeig gegeben. Nehmen wir seine Botschaft auf und erweisen uns als das auserwählte Volk für würdig! Mit väterlichem Sanftmut werden wir unseren Freun-

den und Gästen Obdach und Hilfe gewähren, doch unsere Feinde werden wir mit unerbittlichem Zorn vernichten!

Unglaube und dämonisches Götzentum haben in den letzten Gottesjahren um sich gegriffen – schlimmer als eine neunmal verfluchte Heuschreckenplage. Es ist an der Zeit, diesen Gefahren entgegenzutreten und sie ein für alle Mal zu bezwingen.

Dem Geschuppten werden wir uns entgegenstellen, und das Geschuppte werden wir ver-



nichten! Den Dämonen werden wir die Stirn bieten, und die Dämonen werden wir vom Antlitz dieser Welt tilgen!

Rastullah, der Vater, der All-Eine, Beherrscher über alle Wesenheiten, gibt uns die Kraft. Wer im Namen des Ewigen streitet, der kann nicht bezwungen werden. Denn Tapferkeit wird unsere Dschadra sein und Glauben unser Schild!

Brüder aller Stämme! Macht euch bereit zu streiten! Tragt die Kunde hinaus: Wir sind bereit! Bereit für den Ewigen Vater! Bereit für den Tag, an dem Er euch weisen wird!"

Unter großem Jubel wurde die Rede aufgenommen, ist doch Keft das Zentrum aggressiver Tendenzen, die als erste Kriege fordern. Sogar die heiligen Neun Mawdliyat zeigten sich verhalten, aber doch zustimmend. Die Echsen sind die Erbfeinde aller Wüstensöhne, und den Kampf gegen jene habe der Kalif viel zu lange vernachlässigt, mahnen die hetzerischen Mawdliyat hier in Keft.

Während des Abends verbreitete sich die Kunde, dass Malkillah seinen großen Worten auch schon sofort Taten folgen lassen wolle. Das Wadi Yiyila sollte das Ziel sein, der Ort, an dem man erst jüngst einige magische Phänomene offenbar echsischen Ursprungs beobachtet hatte. Um diesen Umtrieben ein Ende zu

bereiten, hatte der Kalif also seine Elitesoldaten mit auf die Reise genommen.

Am Morgen zog Malkillah III. mit seinen Truppen gen Norden. Sein Aufruf hatte bereits Wirkung gezeigt: Der Reitertrupp wurde von zahlreichen freiwilligen Novadis begleitet, die mit Feuereifer ein Scharmützel kaum erwarten konnten.

Doch diese Expedition führte beinahe zu einem Debakel: Am frühen Morgen, bevor die Echsenwesen aktiv werden, wollte der Kalif die Schlucht erkunden lassen. Kundschafter waren vorgeschickt worden, unter ihnen ein Magier der Akademie Mherwed. Doch als ihre Rückkehr ausblieb, machte sich Unruhe breit. Dennoch befahl Malkillah einen Vorstoß in die Schlucht.

Man fand eine Spalte, aus der wilde Ranken und Sträucher wuchsen. Aus ihr strömte der modrige Geruch des Dschungels. Dahinter öffnete sich ein Talkessel, der für die Augen der Karawanenreisenden unauffindbar war. In diesem Kessel herrschte ein Klima wie in den Echsenwäldern. Nichts zu spüren war von der Trockenheit der Khôm, dem Sand, dem Wind – in den Schilderungen der Soldaten hieß es immer wieder, man fühlte sich wie in einer anderen Welt.

Und tatsächlich mag es so sogar sein: Denn dort in diesem Talkessel lebten den Berichten nach zahlreiche Arten großer und kleiner Echsen. Beim Vordringen jedoch geriet die Reitergarde des Kalifen in einen Hinterhalt. Es entbrannte ein tödlicher Kampf zwischen den Echsenwesen und den Reitern des Kalifen. Alligatoren waren dort, Hornechsen, Achaz, Flugechsen und angeblich einige andere Kreaturen, für die die Novadis keine Namen kennen. Doch anstatt zu weichen, kämpften die Novadis weiter – auch als die Echsen ihre Magie einsetzten. Von der Rede des Kalifen bestärkt widerstanden die Reiter der Magie und konnten die Echsen besiegen. Ein hoher Blutpreis musste allerdings gezahlt werden für diesen Sieg, und so geriet die Rückkehr Malkillahs weitaus weniger euphorisch als der Aufbruch.

Niemand weiß, woher diese Echsenwesen gekommen sind, wie sie die Bedingungen der Wüste haben überstehen können, und mit welcher unheiligen Magie sie sich ein Refugium des Dschungels inmitten der trockenen Khôm haben errichten können. Schon erklären die Mawdliyat in Keft das Wadi als unrein, doch es bleibt abzuwarten, welche weiteren Schritte der Kalif tätigen wird.

CG

Schatzrausch in Mhanadistan

Ungewöhnliches Aufsehen erregte die Meldung der letzten Ausgabe über eine Ruinenstadt im Raschtulswall und einen grünen Wunsching, der angeblich dort gefunden wurde. Mehrere abenteuerliche Gestalten, teils bewaffnet, einer gar das Brecheisen griffbereit, bedrängten das Redaktionsgebäude mehrere Tage lang, um wenigstens eine grobe Wegbeschreibung zu erhalten. Leider können wir damit nicht dienen.

Ertzmagier Rakorium Muntagonus, besser bekannt als vormalige Spektabilität der Halle des Quecksilbers zu Festum, war leider nicht für eine Stellungnahme verfügbar; sein Aufenthalt wird großzügig mit "seit mehreren Monaten auf Expedition im Süden" angegeben – was von Festum aus gesehen nicht viel besagt. Glücklicherweise konnten wir seinen Schüler und langjährigen Assistenten Hilbert von Puspereiken zu einer kurzen, wenn auch kryptischen Antwort gewinnen.

"Ich möchte aus Gründen der Sicherheit der dämonenfreien Länder und ganz Aventuriens keine genaueren Angaben machen", erklärt der bornländische Magister, von dem es heißt, dass er vor einigen Jahren bei Grabungsarbeiten auf Maraskan beinahe das Versteck des eben erst zurückgekehrten Dämonenmeisters Borbarad aufspürte.

"Insbesondere werde ich nicht bekannt geben, ob die Ruinenstadt auf der almadanischen Westseite des Raschtulswalles, auf der mhanadistanischen Ostseite oder im Süden in der Khômwüste liegt. Es handelt sich auch keineswegs um eine Neuentdeckung, wir haben die Ruinen bereits vor 30 Jahren entdeckt und lediglich neue Untersuchungen vorgenommen.

Ich verweise in diesem Zusammenhang auf die Expeditionsberichte des Erztzmagiers aus den Jahren 992 bis 997 BF. Der Erztzmagier glaubte damals noch an die Sinnhaftigkeit einer Publikation in akademischen Kreisen. In den folgenden Jahrzehnten musste er aber feststellen, dass die aventurische Gildenmagie seinen Entdeckungen mit einer halstarrigen Blindheit gegenübersteht, gegen die auch sein Ruf als einer der wenigen lebenden Erztzmagier nicht bestehen konnte. Es ist überaus bedauerlich, ja, geradezu selbstmörderische Dummheit, dass ein Gelehrter, der die Schlüssel für die Wiedererschaffung Siebenstreichs lieferte, für die Zerstörung der Dämonenreichen und für das Verständnis von Borbarads elementarschänderischen Transpropriatorien und seinen frevelhaften Zeitmanipulationen, dass dieser Gelehrte heute als geistig verwirrter Spinner verlacht und ignoriert wird."

In einer zweiten Angelegenheit war Magister Hilbert von Puspereiken allerdings deutlich entgegengerückter, ja, er bat den Boten förm-

lich um Mithilfe: "Unser besonderes Interesse muss einem Grünen Ring gelten, von dem die urtulamidische Schriften behaupten, dass er absolute Macht verleihe. Anscheinend hat ihn ein Magier einer untergegangenen Rasse getragen und geriet durch seine Macht in ein Zwischenreich von Raum und Zeit. Um sich zu befreien, stieß er den Ring in die Wirklichkeit zurück. Der Ring suchte sich über die Jahrhunderte neue Herren, von denen er viele zu Königen machte, aber noch mehr ins Unglück stürzte. Aber es steht zu befürchten, dass er während all der Zeit eigentlich den Wunsch seines unmenschlichen Herren zu erfüllen



sucht, ihn zu befreien. Ich möchte auf diesem Wege dringend aufrufen: Sollte irgendjemand vom Verbleib dieses Ringes hören oder gar selbst seiner habhaft werden, möge er ihn umgehend den nächsten Geweihten der Hesinde ausfolgen."

Im Zuge weiterer Recherchen befragten wir unseren langjährigen Berater Salandrión Farnion Finkenfarn. Der Magister für Elfenzauber an der Akademie zu Punin bestätigte: "Tatsächlich erzählt ein wenig verbreitetes Elfenlied aus dem Reichsforst von einem Ring des *badoc*, einem Artefakt, das schon die ersten Rosenohren in ihrer ansteckenden Gier ins Unglück stürzte. Ich weiß auch von zwei Hochelfen, die vor beinahe vier Jahrtausenden nach dem Ring suchten, um ihn zu zerstören. Dem Ring gelang es, sich an einer unerreichbaren Stelle zu verstecken, und Mandariel und Mandara, so kündigt das Lied, halten seither im Elfenschlaf Wache."

Unser Korrespondent Waldwart Bernstein konnte indessen aus Punin und Fasar weitere Stimmen einholen. Wie berichtet, herrscht in

einigen einschlägigen Kaschemmen indessen ein regelrechter Schatzrausch.

"Der Ring gehört den Urtulamiden", fordert Muammar ibn Mezzek ibn Tulhamid, Anführer der 'Schakale der Freiheit des Feqz'. Diese obskure Gruppe aus dem Gefolge des Fürsten von Fasar (der ja keineswegs einziger Herrscher der Stadt ist) hat sich bislang vor allem einen Namen als Wegelagerer, Sklavenhändler und Schutzgeldentreiber gemacht. "Die Macht gehört den Nachfahren Tulhamids. Absolute Macht für Mhanadistan!"

"Der Ring gehört dem, der ihn findet", erklärt Dythlind 'Ohrensammler' Zornbold, eine

Söldnerführerin, die offen zugibt, dass sie "mehr Herren gedient hat", als sie "Gegner unter die Erde gebracht hat" (wir sind uns nicht sicher, ob wir das als Empfehlung verstehen sollen).

"Ich habe für den irren Graf Baldur gekämpft, für Stoerrebrandt, bei der Uhdnberger Legion, bei den Tulamidischen Reiter in Fasar, für die Answinisten und für Al'Anfa. Jetzt bin ich dran. Mit der absoluten Macht. Als erstes werde ich Kaiserin, dann können die Amöbehoras, die olle Emerin und

der wahnsinnige Galotta einpacken."

"Der Yaquir trocknet aus, der gute Prinz wandert untot in seinem Grab, der schwarze Drache von Warunk treibt sein Unwesen inzwischen schon in Darpatien und Garetien", orakelt die almadanische Glücksritterin Kerima Plötzbogen. "Jetzt dauert es nicht mehr lange. Und wenn hier die Niederhöllen losbrechen, will ich ein Artefakt haben, mit dem ich bestimme, wo es lang geht."

"Sieht spannend aus", erklärt Alrik Sturmfels, Weltenbummler und Dämonenjäger. "Die Lage im Mittelreich ist düster, keine Frage, aber ehe die nächste Katastrophe losbricht, haben wir wohl noch einige Monde. Ich denke, ich werde der Angelegenheit in Mhanadistan einmal nachgehen. Ein Zwerg und ein Elf, mit denen ich befreundet bin, sind ebenfalls dabei. Rakorium ist ein wenig versponnen, aber seine Entdeckungen hatten es immer in sich."

Der Vollständigkeit halber geben wir auch noch die haltlosen Behauptungen eines wirren Seelmiten wieder, den unser Berichterstatter in einer Karawanserei am Mhanadi traf: "Die Fer-

kinas, die Novadis, die Mittelländer, die sind alle hinter diesem Ring her: Aber jetzt sind die Maraskaner da. Dschungelkrieger, du verstehst? Schuppentätowierungen, verstümmelte Zunge und so. Kultisten. Man weiß ja, wer in der Maraskankette herrscht. Die holen sich jetzt zurück, was immer ihnen gehörte. Und wehe jedem Warmblüter, der sich ihnen in den Weg stellt."

Dem Vernehmen nach hat Lazlo Fitz Stratzburg, der Praios-Hochgeweihte von Fasar und damit einer der acht Wahrer der Ordnung des Praios-Kultes, den Bannstrahlorden in Wehrheim um Entsendung eines erfahrenen Heldenjüngers gebeten.

Wehrheim hat darauf Seine Gnaden Lukian Greifentreu zu einer Sondermission nach Mhanadistan entsandt – umso bemerkenswerter, als der Orden durch den Tod seines Hochmeisters Ucurian Jago in den Kämpfen um Beilunk schwer getroffen ist. Wie auch immer: Der Geweihte, der eigenhändig zwei Vampire vernichtet hat, kämpfte in der Dritten Dämonenschlacht und gilt als Kenner des Landes der Ersten Sonne.

"Ich bin nicht bereit, die Feinde des Himmels durch voreilige Ankündigen zu warnen", verweigerte Lukian Greifentreu auf der Durchreise durch Gareth genaue Antworten. "Aber dies weiß und wisse jeder Frevler in Aventuri-

en: Wer unheilige Artefakte trägt, wird brennen – so wahr mir Praios helfe!"

*Die historischen und prähistorischen Hintergründe zu diesen Ereignissen finden Sie in der neuen DSA-Anthologie **Magische Zeiten**. Die aktuelle Handlung kann Ihr Held mit dem neuen Mobile Abenteuer **Absolute Macht** von DSA-Altmeister Hadmar von Wieser erleben und mitgestalten (Download und Information unter www.chromatrix.de).*

Hadmar von Wieser

Die neue Herrschaft über Norburg

NORBURG. Nach vielen Götterläufen unter der Vormundschaft des Hofstaates konnte Tsadan von Norburg nunmehr sein endgültiges Erbe antreten. Zu Beginn dieses Götterlaufes wurde ihm die Herrschaft über die Grafschaft Norburg übertragen, die große Ländereien im Umland der Stadt umfasst.

Sieben Götterläufe lang regierte ein Vormundschaftsrat im Namen des jungen Tsadan von Norburg, der in dieser Zeit in die Traditionen des sewerischen Adels eingewiesen wurde. Viele Gerüchte ranken sich um seine Person, gilt doch der Bastardsohn des letzten Grafen Isidor in Adelskreisen als verzogener und ungestümer Jungspund. Zweifelhaft ist zudem seine Abstammung: Seine Mutter, eine norbardi-sche Mätresse, verstarb im Kindesbett, Tsadan selbst wurde erst nach dem Tode seines Vaters der Öffentlichkeit vorgestellt.

Seitdem wurde der Erbe Norburgs von vielen Seiten angefeindet, sei es von den Bronnjaren Seweriens, die keinen Kegel in ihren Reihen dulden, oder von der Schwester des Grafen von Ask, der Rondra-Geweihten Rahjalieb-Rondirai, die die Herrschaft über das Norburger Land für sich beansprucht.

In den letzten Monden wuchs der Druck auf die Person des Rastelan von Garstenitz, dem ersten Vormund Tsadans, hatte sein Mündel doch das 18. Lebensjahr erreicht und hätte unlängst sein Erbe antreten sollen. Doch Garstenitz, als geschickter Taktierer bekannt, ließ lange Zeit Ruhe walten, bis er überraschenderweise einen neuen Protegé für seinen Zögling präsentieren konnte: Wahnfried, der 'Drachengraf' von Ask, vielbesungen ob seiner Heldentaten, erklärte sogleich, er werde Tsadan

als legitimen Nachfahren seines alten Freundes Isidor anerkennen und dem Infanten fortan den Weg in der Politik weisen. Gleichzeitig ließ er alle unmittelbaren Ansprüche der Asker (und somit die seiner Schwester Rahjalieb) auf



die Grafschaft Norburg fallen.

Eine durch den Vetter des Grafen, Baron Galek Dumfidel von Gellengecken und Trodel-dorf, vorgelegte Urkunde beinhaltet den Verzicht von Asker Graf und Grafenschwester auf Thronansprüche für die Dauer der Regentschaft Tsadans. Sie zementiert aber ebenso ausdrücklich – unter Verweis auf die seit mehreren Generationen bestehende verwandtschaftliche Blutlinie – den Grundsatzanspruch des Hauses Ask auf Land und Lehen der Norburger und aller ihrer in direkter Linie verbundenen Erben.

Dieser Schritt wurde – so geschickt man auch taktiert hatte – keineswegs nur positiv aufge-

nommen. Schnell machten Gerüchte die Runde, der Asker wolle den Grafensohn in seine Familie aufnehmen und sich so die Norburger Lande untertan machen.

Ungeachtet dessen ließ sich Tsadan schließlich am 1. Phex im wiedererrichteten Praios-Tempel Norburgs zum Herrscher über die Grafschaft krönen. Auch jener Akt wurde seitens der bedeutenderen sewerischen Bronnjaren äußerst skeptisch aufgenommen: Zwar berufen sich die Sammler bornischer Erde gern auf die ihnen von Praios gegebene Vormachtstellung, doch haben sie als Erben der Theaterritter bis heute nicht vergessen, dass es die Schergen irrsinnig gewordener Praios-Priester waren, die den bedeutendsten Orden der Herrin Rondra aus schierer Machtgier vernichtet hatten. In einer dennoch würdevollen Zeremonie, geleitet von der derischen Vertreterin des Praios im Bornland, der Luminifanta Nadjescha von Gulnitz, übte sich der junge Graf in Demut und Entsagung und schwor allen frevlerischen Gedanken und Taten ab.

Den Abschluss des Krönung bildete die Litanei des Goldenen Tages, in der der neue Graf dem Götterfürsten seine ewige Gefolgschaft versicherte.

Dass Graf Tsadan von Norburg sich am folgenden Tag im Rondra-Tempel der Stadt in einem Ritus der Theaterritter gegenüber den Geboten der hiesigen Rondra-Kirche zu Gehorsam verpflichtete, mag als geschickter Zug auf dem Garadanbrett gesehen werden – böse Zungen behaupteten aber sogleich, der neue Graf wisse selbst nicht, was er wolle.

*Julian Marioulas
(mit Dank an Thorsten Grube)*

Immer noch Orks in Weidens Westen

OLATS WALL. Am Grafenhofe Bärwaldes ist man besorgt: Im Westen des mittnächtlichen Herzogtumes kommt es immer noch zu Vorstößen der Schwarzpelze. Letzte Meldungen der Finsterwacht (der begonnenen Signalturmkette im Finsterkamm, siehe **Bote 104**) gaben Anlass zur Sorge, denn offenbar sind erneut stärkere Rotten von Orks aus dem unwegsamen Gebirge herabgestiegen: Die Schwarzpelze haben einzelne Türme angegriffen und sind immer wieder marodierend bis weit ins Landesinnere vorgedrungen, um sich dann schnell zurückzuziehen.

Gerüchte gehen um, dass der Aikar Brazoragh jenen finstren orkischen Hexenmeister, den man nur den Vagabunden nennt, an die Spitze dieser Rotten gestellt hat.

Offenbar sind die Edlen und Barone der Herzogin Walpurga nicht in der Lage, der Situation Herr zu werden, denn sie finden keine großen Schwarzpelzverbände, die sie zur Schlacht stellen könnten, und sind offenbar ratlos, wie sie am besten gegen diese Wespenstichtaktik der Orken vorgehen sollen.

Davon, dass die Schwarzpelze geschlagen sind, kann also kaum geredet werden, solange die Vasallen der Herzogin nur für Sicherheit sorgen können, soweit ihr Blick reicht!

Daniel S. Richter

Unruhige Zyklopensee

BETHANA. Die Potte *Brigonia* bleibt verschwunden. Das bis zum Rand mit Korn beladene Handelsschiff der Reederei *Tassilo Weyringer Erben* zu Kuslik verließ am Morgen des 20. Boron 1027 BF den Hafen der Stadt und sollte wenige Tage später in Rethis eine Ladung Wein aufnehmen.

Trotz klaren Wetters hat die *Brigonia* die Insel Hylailos nie erreicht. Bis heute fehlt jede Spur von dem Schiff. Piraten vergreifen sich nur selten an gewöhnlichen Kornfrachtern, da diese wenig einbringen, und wenn, dann lassen sie zumindest einen Teil der Besatzung am Leben, um den eigenen Ruf zu vergrößern. Die *Brigonia* ist damit bereits das elfte Schiff, das in den vergangenen zwei Jahrzehnten auf rätselhafte Weise in dem Seegebiet verschwand.

Gleichzeitig vernehmen wir Berichte einheimischer Fischer, laut denen der Amran Kutaki, ein alter und nie erloschener Vulkan auf der gleichnamigen Zyklopininsel, in den letzten Wochen beunruhigende Aktivität gezeigt habe. Man muss befürchten, dass ein neuerlicher Ausbruch des Feuerschlotes bevorsteht. Ingerimm und Efferd mögen es verhüten! Denn das Wüten des Amran Kutaki vernichtete im Jahre 871 v. BF immerhin die komplette bosparanische Flotte bis auf ein einziges Schiff. Ob die Erschütterungen des Feuers und der

Erde mit dem Phänomen der verschwundenen Seegefährte zu tun haben, ist bis dato ungeklärt, darf jedoch bezweifelt werden.

FWB

Der Allaventurische Konvent der Magie wird eröffnet

GARETH. Am Rohalstag, dem 21. Peraine 1027 BF wird in Gareth der Allaventurische Konvent der Magie eröffnet werden.

Gastgeber des alle sieben Jahre stattfindenden Symposiums aller drei Magiergilden sind die weißen Akademien Schwert und Stab sowie die Akademie der Magischen Rüstung. Es zeichnet sich allerdings ab, dass gerade einmal halb so viele Besucher wie beim letzten Konvent im Jahre 1020 in Punin eintreffen werden. Damals ergingen sich 600 Magier in Gesprächen, Meditation, Zauberkünste und Experimenten. Viele Zauberer erachten den starken Einfluss der Praios-Kirche und die Dominanz der Weißmagie in Gareth als für die Atmosphäre des Konvents ungeeignet.

Mit Spannung wird die Wahl der Gildensprecher erwartet. *Saldor Foslarin* von der Weißen Gilde sitzt fest im Sattel, aber die alte Puniner Lehrmeisterin *Prishya von Grangor* von der Grauen Gilde wird womöglich ihren Hut nehmen. Bei der zerrissenen Schwarzen Gilde, wo der Titel des Convocatus Primus ohnehin wenig Bedeutung hat, scheint alles möglich.

AW

Mysteriöses Vogelsterben

GARETH/WEHRHEIM/GALLYS. In einigen Orten in der Nähe der Reichsstraßen I und II sind Ende Phex in Garetien und Darpatien vermehrt tote Vögel vom Himmel gefallen. Ungewohnt häufig fand man Kadaver von Amseln, Kornkrähen und anderen verendeten Vögeln.

Peraine-Geweihte sprechen von einer Seuche, die die Vögel sterben lässt. Am Avestag, dem letzten Windstag im Phex, stellten Aves-Priester fest, dass die Zugvögel dieses Jahr nicht in die Kapitale zurückkehren würden.

„Sie weichen vor etwas zurück. Irgendetwas ist im Himmel“, orakelte der Geweihte *Udilor*, Vorsteher des Aves-Tempels zu Neu-Gareth.

AW

Tobrische Rösser für Königin Rohaja

GARETH. Dieser Tage konnte Reichserztruchsess Fingorn von Mersingen im Namen Seiner Hoheit Bernfried, des tobrischen Herzogs, am Kaiserhofein ganz besonderes Geschenk überreichen. Stolz übergab der Reichserztruchsess zwei prächtige junge Tizamtaler, Zwillingshengste obendrein, an Ihre allerdurchlauch-

tigste Hoheit Rohaja von Gareth. Die beiden Treulob und Treulieb geheißenen Pferde erblickten im letzten Frühjahr auf dem wiedererrichteten herzoglichen Gestüt zu Neuenberg, nahe Ebelried gelegen, das Lichte Deres.

Er betonte dabei, dass die Rosse ein Zeichen für den fortschreitenden Wiederaufbau in Tobrien sind, es aber gleichzeitig unerlässlich ist, dass Tobrien auch fürderhin Unterstützung aus der Capitale erhält.

Kathrin Aepfelbach

Neue Erzäbtissin des Sacer Ordo Draconis

DRACHENHAUPT. Der Draconiter-Erzhort für die Dunklen Lande auf Burg Drachenhaupt, hat seit Anfang des Jahres – wie uns erst kürzlich berichtet wurde – eine neue Leiterin. Hochwürden Eno Kariolinnen, der bei Kämpfen an der tobriischen Front mehrfach und schwer verletzt wurde, ist von der bisherigen Prokuratorin des Erzhortes, Hochwürden Thancilla Drachentochter, abgelöst worden. Hochwürden Kariolinnen, der sich von einer sehr schweren Verletzung, die er sich während der Kämpfe um Usnadamm vor zwei Götterläufen zugezogen hatte¹, nie richtig erholen konnte, verweilt seit einiger Zeit auf Wunsch des Drachen bei Apep selbst und wird auch künftig ein anderes, das ungleich wichtigere Amt des Drachenabtes bekleiden – dies ließ die neue Erzäbtissin selbst verlauten. Hochwürden Thancilla, die der kircheninternen Lehre der Pastori folgt, übernimmt ein sehr schweres Amt, steht sie doch nun dem Bollwerk des Ordens wider die Dunklen Lande vor.

UK

Sadrak Whassoi-Transport überfällig – was ist mit dem Blutsäufer?

GARETH. Nach Angaben gut informierter Quellen sollte Whassoi bereits vor Mitte des Phex in Wehrheim angekommen sein, um von dort nach Gareth verbracht zu werden. Doch die dort wartende Halbschwadron des 1. Garderegiments ist bislang nicht ausgerückt, sorgenvolles Schweigen herrscht in der Kommandantur.

Was ist geschehen? Mögen die Götter uns schützen, wenn Whassoi erneut entkommen ist. Oder war das Ziel des Transportes nie Wehrheim? Der Bote wird weiter berichten.

TF/Magnus Herrmann

¹ siehe dazu auch AB 98, Seite 4, und das Szenario *Operation Perlbeißer* aus der Anthologie *Kreise der Verdammnis*.

Redaktionsschluss
für den
Av. Boten No. 110
ist Sonntag, der
24. Oktober 2004

Aktion „Ein Platz für Abonnenten“

Möchten Sie an dieser Stelle künftig einen Aufkleber mit Ihrer Adresse vorfinden?
Ein Jahres-Abo (6 Ausgaben) des Aventurischen Boten erhalten Sie für 13,- EUR

Nähere Informationen finden Sie im Innenteil.

LETZTE MELDUNG!

Der Endlose Heerwurm marschiert!

Boron und Rondra hilf! – Trollpfote speit Legion der Untoten aus – Gardetruppen sammeln sich zu Wehrheim

»Die Grenze schien zunächst so ruhig zu sein. Dann hatte sich tagelang hinter dem Todeswall immer mehr Düsternis zusammengezogen: Wie ein Trauergewand lag eine riesenhafte, pechschwarze Wolke über auf dem Himmel und verschluckte alles Licht. Dann driftete die Wolke langsam westwärts und bei unseren Frauen und Männern im Lager der Ewigen Wacht brach das große Zittern aus.«

—Golambes von Gareth-Streitzig, ehemaliger Landgraf der Trollzacken und Ex-Marschall Darpatiens, Brief aus den Trollzacken

»Berichten verstörter Schwertschwinger zufolge bewegte sich am 16. Peraine im Zwielflicht einer mächtigen Wolke der dämonische Wall des Todes selbst und öffnete Fugen und Tore, um ein feindliches Heer auszuspeien. Ganze Mauern glitten fort und entließen eine bleiche, mehrtausendköpfige Soldateska der Warunkei, die unter schwarz-violetten Bannern westwärts marschierte. [...]

Eine Legion wandelnder Gerippe, deren verwesende Leiber Heide und Wald überfluten. Das Heer ist wie stumm und lässt nur tausendfaches Scharen, Schleifen und Knochenknirschen hören. Fahle Gebeine stapfen im Gleichschritt fort und werden so lange in Bewegung bleiben, bis die Sterblichen aller Lande im Takt des Endlosen Heerwurms marschieren.

Skelette klappern in rostigen Harnischen, Zombies kauern auf Kadavergäulen, Brandleichen ziehen Spuren von Ruß hinter sich her und Vogelscheuchen mit Pferdeschädeln stakten übermannshoch durch die Reihen.

Die Untoten präsentieren braunrot befleckte Waffen und abartige Klauen. Schädelpyramiden und

Beinzäune rollen von selbst vorwärts und errichten sich an anderer Stelle neu. Tanzende Einzelknochen trommeln im Takt der marschierenden Legion auf Stämmen und Steinen. All das umwirbeln Schwärme von Krähen, zahllose Ratten und ein Pulk krabbelnder Marksauger.«

—Schreiben des Yangold di Lazaar, Berichterstatt des Aventurischen Boten, Gallys

»Gerüchte sprechen von einem König der Toten, der den Endlosen Heerwurm anführte. Ein Knochenherrscher mit königlicher Essenz, angeblich entweder in der Rüstung eines einstigen Hochmeisters des vernichteten Theaterordens, eines Herzog-Wahrers von Tobimorien oder eines Herrschers der Al'Hani im Spiegelpanzer. Noch keine Sichtung des Schwarzen Drachens.«

—Notiz zu Burg Mersingen (Baronie Pulverberg), Stützpunkt der Golgariten unter Gernot Lahiris von Mersingen

Der Endlose Heerwurm hat das Schlachtfeld der Dritten Dämonenschlacht bald überflutet. Die gut 400 Kaiserlichen vom Lager der Ehernen Wacht mussten zurückweichen oder wurden versprengt.

Die knapp 40 Rondrianer vom Orden der Hohen Wacht stellten sich der schrecklichen Übermacht, fielen heldenhaft und reihten ihre Körper in den Heerwurm mit ein; die Burg Leomars Wacht fiel an den Feind. Das Schicksal des Heiligtums von Boronia ist ungewiss. Die Legion der Untoten marschiert langsam weiter durch Darpatien nach Westen, stets unter dem Schutz einer dunklen Wolke.

Reichserzmarschall Leomar vom Berg zieht alle

Truppen der Inneren Provinzen in Wehrheim zusammen und lässt auf dem Mythraelsfeld am Dergel aufmarschieren, um sich den bleichen Horden entgegenzustellen.

Der Tag der Entscheidung ist gekommen, während diese Zeilen gelesen werden: Borbarads Erben oder der Greifenthron! Die Toten oder die Lebenden! Mögen die Götter gut wählen!

AW

Spielleitertipp:

Das Jahr des Feuers

Beginnend mit dem Boten 109 startet die DSA-Redaktion ein neues Projekt: *Das Jahr des Feuers* ist eine Kampagne um das Schicksal des Mittelreichs, auf das bewegte Zeiten von Krieg, Katastrophe und Chaos zukommen.

Hauptpublikation ist die dreibändige Abenteuerkampagne *Das Jahr des Feuers*, die mit **Schlacht in den Wolken** den Auftakt macht. Begleitend und zeitnah hierzu werden die einschneidenden Ereignisse ausführlich und schwerpunktmäßig in den Ausgaben 109 bis etwa 117 des *Aventurischen Boten* bearbeitet, während bereits ab AB 105 der Vorabend der Kampagne illustriert wurde. Diese Artikel können dem Spielleiter der Kampagne als zusätzliche Inspiration oder auch als Handouts für die Helden dienen.

Gleichzeitig empfiehlt es sich, dass die Spieler zum Jahr des Feuers gehörende Artikel nicht lesen, bevor sie die betreffenden Ereignisse der Abenteuerkampagne in der Spielrunde erlebt haben.