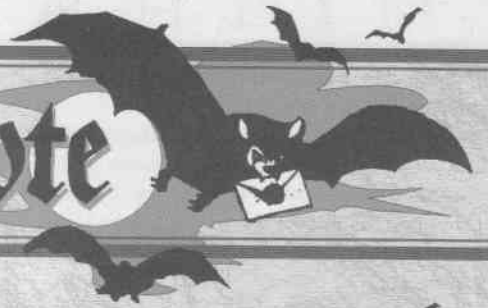


Aventurischer Bote



Der Bote erscheint regelmäßig nach Ablauf mehrerer Monde und unterliegt der redaktionellen Verantwortung berufener Schriftgelehrter, 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 immer noch:
*Wehrheim soll vernichtet sein,
Gareth rot im Feuerschein,
Alle tot, die wir kannten,
Leid und Furcht in unseren Landen,
Nichts ist mehr, wie es mal war –
Nur der Bote ist noch da!*

2,50 EUR
Ausgabe
Mai/Juni 2005

113

Aventurischer Bote, 17. Efferd 1028 BF

Haffax ante portas

Fürstkomtur paktiert mit Oron – Zorgan eingeschlossen

Seit König Arkos Shah innerhalb der sicheren Stadtmauern von der grässlichen Dämonin Shaz-Man-Yat angegriffen und beinahe getötet worden war (AB 112), befand sich Zorgan in Angst. Während der König immer noch im Siechtum lag, machten Gerüchte von einem bevorstehenden Angriff Orons die Runde. Boten wurden ausgeschiedt, um die Lage am Dornrosenwall zu prüfen und die Sultane zu warnen. Doch alle Vorbereitungen wurden von der plötzlich eintreffenden Nachricht überholt: "Barbrück von maraskanischen Truppen überrannt."

Geschrei wurde laut, die Zorganer strömten auf die Straßen und Plätze, in die Tempel und zum Spiegelpalast der Mhaharani – darauf hoffend, dass sich die Gerüchte als unwahr herausstellten. Bis zum späten Abend waren tausende Bürger auf der Straße und beteten um die Gnade der Götter ... bis weitere Boten eintrafen.

Barbrück gefallen

Es ist nicht zu sagen, wer sie zuerst gesehen hat, doch schnell verbreitete sich die Kunde: Im versinkenden Licht des Praiosmals sahen die Zorganer zuerst einen, dann zwei, dann ein Dutzend und schließlich hundert leblose

Körper den Barun-Ulah hinunter treiben – stumme Boten für die bittere Nachricht. Barbrück war tatsächlich gefallen. Denn die meisten Körper, die von den Zorganern schließlich aus dem Fluss gefischt wurden, um sie in Ehre zu bestatten, trugen türkisfarbene Röcke. Es waren die Soldaten des Schweren Reiterregi-



ments *Arkos Shah*, das in Barbrück stationiert ist. Die Verletzungen der Leichen kündeten von einer katastrophalen Schlacht; viele von ihnen konnten nur von den Allertapfersten geborgen werden – so furchtbar entstellt waren sie. Auch einige Menschen in bürgerlichen und bäuerlichen Gewändern waren unter den Toten. Der Strom nahm kein Ende, die ganze Nacht hindurch wurden weitere Tote gefunden. Es konnte ohnehin niemand ruhen, Wehklagen erfüllte die Gassen und Plätze. In den Tempeln wurden Gottesdienste gefeiert, sichtbar ergriffen spendeten die Priester den Trauernden und Verstörten Trost.

Am darauf folgenden Tag brachte eine Botin, Augenzeugin der schrecklichen Ereignisse, weitere Kunde vom wohl bittersten Moment des aranischen Mhaharanyats.

In dieser Ausgabe

Haffax ante portas!

Seiten 1-3

Das Reich ist nicht untergegangen!

Seite 3

Flüchtlinge vogelfrei

Seite 4

Flammen über Oblarasin

Seiten 5-7

Attentat auf Kemi-Königin

Seite 24

Vom Krieg in Albernica

Seite 27

In aller Kürze

Seite 28

»Niemand hatte uns gewarnt. Als ob die Nacht es geboren hätte, tauchte das feindliche Heer am Morgen des 12. Efferd am Horizont auf. Wir trauten unseren Augen nicht, denn sie führten das Feldzeichen des Maraskaners: die drei Lilien, die gekreuzten Schwerter und die Dämonenkrone, rot auf schwarz. In breiter Front marschierten sie über die Felder, Keiner von uns konnte sich erklären, warum kein Bote, kein Späher das Herannahen des Feindes gemeldet hatte. Er kam von Osten, offenbar direkt von der Küste, doch dort, am südlichen Rand des dämonischen Dornrosenwalls, liegen unsere Späher auf der Lauer, um jede Auffälligkeit zu melden. Ihr Fehlen verhielt nichts Gutes.

Eilig rief die Miralay* Yeshmin ay Mendlicum, die das Regiment *Arkos Shah* kommandierte, ihre Offiziere zusammen, um das Vorgehen zu besprechen. Denn allen war klar: Barbrück darf nicht in die Hände des Feindes fallen, denn die Stadt ist ein wichtiger Knotenpunkt. Auch die Beyrouni Siminja al Fenneqil und Schwertbruder Farisham des Rondra-Tempels waren bei der Besprechung anwesend.

Nach nur kurzer Diskussion wurden Entschlüsse gefasst, denn der Feind rückte unaufhörlich näher – nur langsam, war doch keine der feindlichen Einheiten beritten. Während die Bürger Barbrücks sich bewaffneten, um die Mauern und Tore zu besetzen, rüsteten die Lanzenreiter des Regiments zum Angriff.

Ich sah in die Gesichter der Reiter. Die meisten dieser jungen Mädchen und Burschen hatten sich erst nach dem versuchten Griff zur Macht der üblen Hexe Dimiona zum Dienst in der Armee gemeldet. Doch jetzt waren sie entschlossen, in der ersten großen Schlacht ihres Lebens den Feinden eine Lektion zu erteilen. Stolz waren sie, Harnisch und Lanze zu tragen, angespornt von den ergreifenden Worten des Schwertbruders, der die Reihen abgeschritten war und ihnen Mut zugesprochen hatte.

Vor den Toren der Stadt kam es zum Aufeinandertreffen beider Heere. In disziplinierter Formation preschten unsere Schweren Reiter dem feindlichen Pulk entgegen, der sich in zwei Blöcke gespalten hatte. Die Miralay wollte ihre Angriffskraft zunächst auf die eine Flanke konzentrieren und dann auf die andere – die Fußkämpfer waren nicht schnell genug, um aus einem solchen Manöver Vorteile zu schlagen. Auch hatten sie nur wenige Armbrustschützen in ihrem Heer, so dass wir uns anfangs wunderten, warum der feindliche Kommandant mit einem solcherart ausgestatteten Haufen eine Feldschlacht wagen würde.

Doch auf einmal gab es einen großen Qualm inmitten der feindlichen Soldaten. Diese liefen auseinander, weg von dem Rauch, und gaben den Blick frei auf ein paar Gestalten, die – angetan mit blutroten Röcken – ein unheiliges Ritual invozierten. Aus den Rauchschwaden schälte sich eine fette, unförmige Kreatur mit

warziger Haut. Ihr wuchsen Tentakel, lange schuppige Arme, mit denen sie um sich schlug und beinahe einen der Zauberer ergriff. Doch dann stapfte sie unseren Reitern entgegen – auf viel zu dünnen Beinen, mit fünf manndicken Fangarmen und einem riesigen Krakenmaul, das unerträglich hohe Schreie von sich gab.

Oh warum, ihr Götter? Nie hatte ich gewünscht, so etwas sehen zu müssen, doch es war ein leibhaftiger Ifrit*, der sich auf die tapferen Reiter stürzte. Der Sturmangriff kam zu einem jähen Ende, als die Pferde vor dieser widernatürlichen Kreatur scheuten. Wo gerade noch Disziplin und Mut herrschten, brachen die Niederhöllen los. Noch bevor unsere Reiter die feindlichen Soldaten erreicht hatten, brach der feste Pulk auseinander, Pferde bäumten sich auf, Reiter stürzten und wurden niedergetrampelt. Just in diesem Moment stürmten auch die feindlichen Soldaten vor.

Es war grauenhaft zu sehen, wie dieser Erfolg versprechende Angriff in sich zusammenfiel, auseinander gerissen von einer jenseitigen Macht. Wir, die wir auf den Mauern der Stadt standen, waren sprachlos.

Der ehrwürdige Magister Khormal ibn Rohul, ein Lehrmeister der Magie hier in der Stadt, fand als erster die Worte wieder. Von den Zinnen herab brüllte er dieser Bestie die magische Zauberformel Ignifaxius entgegen, und aus seiner Hand löste sich ein Strahl sengenden Feuers. Einem Pfeil gleich schoss der Strahl seinem Ziel entgegen. Das Monstrum kreischte laut, als die Flammen seine Haut verbrannten. Schwarzer Qualm stieg auf. Ich sah Schwertbruder Farisham, wie er sich der grässlichen Kreatur stellte und wie die junge Geweihte Shalibeth seinen Rücken gegen die feindlichen Soldaten deckte. In ihren weißroten Roben waren beide der letzte Flecken Licht in diesem Meer an schwarzroten Gestalten. Diese drangen auf die Reiter ein, stießen ihre Spieße in die Brust der Rösser, rissen die Soldaten herunter und machten ihnen ein grauenvolles Ende.

Magister Khormal wollte zu einem zweiten Cantus anheben, als er urplötzlich zusammenbrach. Ein gezielter Bolzenschuss hatte den tapferen Greis in die Brust getroffen. Auch die beiden Geweihten ließen ihr Leben, zerrissen von der brutalen Gewalt dieses widernatürlichen Ungeheuers.

Die Schlacht war verloren, doch die feindlichen Spießbrüder näherten sich sogleich den Mauern der Stadt, ganz als ob sie noch eine zweite Schlacht schlagen wollten. Unbeirrbar kamen sie näher. Neben mir flüsterte die Beyrouni: "Haffax, das ist Haffax!"

Sie reichte mir ihr Fernrohr und deutete auf den Trupp, der in Abstand den Soldaten folgte. Und in der Tat, inmitten seiner Garde stand er, mit weißen, kurz geschorenen Haaren und zahlreichen Narben im Gesicht: Helme Haffax, der neue Herr von Maraskan, Verräter am Mittelreich, Heerführer Borbarads. Mit einem

grausamen Lächeln schritt er über das Schlachtfeld, betrachtete mit Genugtuung die vielen Leichen und wies einen seiner Adjutanten an. Wir wähten uns im Schutz der Mauern, bis plötzlich die Erde zitterte und ein fast zwei Schritt breites Stück der Stadtmauer unter Krachen in sich zusammenfiel, ebenso wie das Haus, das dahinter stand. Mit nur einer Geste konnte ein feindlicher Magier die Mauern zum Einsturz bringen, und die Soldaten stürmten durch diese Bresche.

Das war der Augenblick, wo mich die Beyrouni packte: "Geh, reite schnell und berichte in Zorgan von den Geschehnissen", sprach sie. Also eilte ich und sattelte mein Pferd. Das letzte, was ich sah, war eine Meute nach Blut dürstender Soldaten in feindlichen Röcken, die durch die Gassen jagte.

—Bericht der Barbrücker Botenreiterin Leysha

Was vormalig als Gerücht erzählt wurde, hat sich binnen kürzester Zeit in schreckliche Wahrheit verwandelt: Der Fürstkomtur Haffax und die Moghuli Dimiona haben sich zusammengetan, um das freie Aranen unter ihre Herrschaft zu zwingen. Aus Niedergorien erreichte uns die Kunde, dass ein oronisches Heer gegen Nasir Malkid vorgedrungen sei – auch dort soll es einen katastrophalen Schlachtausgang gegeben haben. (Siehe auch **Aventurischer Bote 112**. In Zorgan existiert zum Zeitpunkt dieses Artikels keine gesicherte Kenntnis über die Ereignisse in Nasir Malkid.)

Quälend langsam verstrichen die Tage. Immer und immer wieder wurden Leichen aus dem Barun-Ulah geborgen. Diese jedoch zeigten keine Kampfverletzungen, die meisten von ihnen waren enthauptet worden. Selbst die grimmigen Boron-Geweihten zeigen sich erschüttert über die Grausamkeit, mit der der Fürstkomtur Barbrück unter seine Gewalt zwingt. Flüchtlinge berichten, dass er alle Dörfer – sogar einzelne Höfe – in der näheren Umgebung durchsuchen ließe und den blutigen Zehnt einfordere.

Bresche im Dornrosenwall

Und die schlechten Nachrichten rissen nicht ab: Einen Tag nach Bekanntwerden des Angriffs Haffax' auf Barbrück meldete ein königlicher Bote, dass der Dornrosenwall an der *Elburnia*, der ehemaligen Reichsstraße von Zorgan nach Elburum, binnen kürzester Zeit zurückgegangen und eine veritable Bresche entstanden sei. So plötzlich, wie der Wall einst gewachsen ist, so verschwanden die Dornrosen auf einer Länge von 100 Schritt und gaben den Blick frei auf ein Furcht erregendes Heer: Etwa fünf Regimenter sollen sich dem Report nach auf dem Marsch gen Zorgan befinden. Fünf Regimenter unter oronischem Banner, angeführt von den schweren Lanzenreitern der *Königlichen Skorpione* und den gefürchteten *Rotmänteln*. Besorgnis erregend war jedoch die Bekanntgabe, dass Oron nunmehr sogar über

* Miralay: Obristin

* Ifrit: tulamidisch für Dämon, böser Geist

Streitwagen verfügt, die von dämonenbesessenen Pferden gezogen werden. Eine stattliche Anzahl von diesen hat sich dem Heerzug angeschlossen.

Zorgan ist diesem Heer schutzlos ausgeliefert, denn im Süden versperren Haffax' Blutsäuer die wichtige Strecke, die ein Entsatzheer aus Baburin oder Palmyramis nehmen müsste –

von Gorien ist nach den letzten schrecklichen Nachrichten wohl keine Hilfe zu erwarten.

Und auch die treue aranische Wacht am Dornrosenwall wird das oronische Heer nicht aufhalten können. Die Lanzenreiter des Regiments *Eleonora* und die verbliebenen *Goldenen Drachen* drohen zermahlen zu werden, wie es schon mit den tapferen, aber unglücklichen Reitern

in Barbrück geschah. Also bangt Zorgan und betet zu den Göttern in dieser schweren Stunde. Mögen der Mut Rondras, die Schläue Phexens und die schützende Hand Rahjas mit uns sein! Oh, ihr Götter, nehmt euren Segen jetzt nicht vom Land von Rose und Mond!

Chris Gosse

Aventurischer Bote Efferd/Travia 1028 BF

Das Reich ist nicht untergegangen!

Ein Brief vom ehrwürdigen Ellinar Sternreu aus Gareth

Viel wurde schon geschrieben über die finstere Katastrophe, die über das Land hereingebrochen ist und die Zahllose in den Tod riss. Und doch ist es bereits ein Lichtblick, dass überhaupt noch Buchstaben zu Papier gebracht werden können. Ich möchte euch in dieser Stunde von dem erzählen, was euch geblieben ist, anstatt zu betauern, was verloren ging.

Viele meiner elfischen Brüder und Schwestern würden mich als *badoc* bezeichnen, denn ich lebe schon seit langem an der Seite der Menschen und sehe ihre Sorgen und Hoffnungen. Ich habe versucht, nach der Schlacht in den Wolken in der Asche von Gareth zu helfen, habe in Trümmern gegraben, Verletzte geheilt, Tränen getrocknet, Verfolgte beschützt. Doch ich habe erkannt, dass ich am besten durch das Wort zu helfen vermag. Ich möchte all jenen Verzagten, die das Ende aller Dinge gekommen sehen und denen jedes Tun vergeblich erscheint, sagen: Das Kaiserreich ist nicht untergegangen!

Ich habe schon viele Male erlebt, wie dieses große Menschenreich in den Augen von Zeitgenossen unterging: Als in den Magierkriegen Zauberer das Land verwüsteten, als ein Ritterheer die Vorherrschaft der Bürger Gareths und des Kaisers brechen wollte, als Kaiser Valpo ohne Erben starb und als vor 100 Jahren die Zorgan-Pocken das Reich entvölkerten. Ein jedes Mal erhob sich wider aller Erwartung das Reich erneut.

Denn das Kaiserreich Rauls des Großen ist mehr als eine Herrschaft oder ein Staat. Es ist

eine über 1.000 Jahre alte Idee, die aus dem Glauben an das Gute geboren und seit jeher weiter getragen wurde. Raul wollte ein Reich der Hoffnung schaffen, ein Reich der Tugenden. Ein Reich, in dem sich alle Menschen vereinen, um in ihrer Stärke gegen Plagen, Schicksalsschläge und die Kräfte des Bösen zu bestehen und zu etwas Größerem zu werden. Das Mittelreich ist dieses Reich.

Im Erbfolgekrieg, der Schlacht der 1.000 Oger und in den Orkenzügen fanden sich immer wieder Streiter, in deren Augen nicht die Gier nach Gold, Macht und Ruhm glänzte und die dennoch ihr Leben aufs Spiel setzten und gegen übermächtige Feinde antraten. Sie kamen nicht nur aus den Provinzen, sondern auch aus fernen Ländern und Völkern: Novadis,

Thorwaler, Mohas, Nivesen, Elfen und Zwerge. Diese Helden haben verstanden, wofür das Reich Rauls steht.

Ich habe in fast 500 Jahren immer wieder gesehen, wie in diesem Reich unfähige Herrscher, machtgierige Adlige und hungrige Untertanen diese Tugenden vergessen haben. Wie sich Provinzen abspalteten, um ihren eigenen Weg zu gehen. Und ich sehe, wie wir in diesen Tagen von dämonischen Mächten unseres Kaisers, unserer Anführer, unseres Heeres und unserer Häuser, Äcker und Tempel beraubt wurden. Und doch wird das Reich fortbestehen, denn es lebt nicht in Palästen, Heerbannern oder Kanzleien.

Kurz bevor uns Rohal der Weise einst verließ, sagte er zu mir: "Die Menschen glauben, sie bräuchten mich. Aber in Wahrheit brauchen sie nur sich selbst, um ihre inneren und äußeren Dämonen zu besiegen."

Das Reich, das seid ihr selbst, das sind alle Mittelreicher!

So lange ihr den Pfaden der Tugenden folgt und nicht zulässt, dass euch die Verzweiflung überschwemmt, wird das Reich fortbestehen. Aus unserer Mitte kommen die Helden, die die Katastrophe zum Guten wenden. Ich habe immer wieder gehört, dass in Gareth das Herz des Kontinents liegt. Doch ich glaube, dass dieses Herz in allen Mittelreichern schlägt. Ihr Menschen habt die Fähigkeit, an Götter zu glauben, aber ihr müsst lernen, an die Ideale Rauls und an euch selbst zu glauben. Gedeihen sei mit euch!

AW

Ellinar Sternreu

Der fast 500-jährige Elf trat zu Zeiten Rohals des Weisen als Berater in den Dienst des Reiches und stand etlichen Königen und Kaisern zur Seite. Er ist als Schlichter, Friedensstifter und Verständigungszauberer bekannt geworden und soll alle lebenden Sprachen Aventuriens beherrschen.

Der Altmeister der Diplomatie unterrichtete Prinz Storko von Gareth, schloss unter Reto Verträge mit dem Bornland und war lange Zeit Reichsrat für diplomatische Angelegenheiten. Ebenso wie er ruhig und abgeklärt scheint, wirkt er auch alt und müde, denn er trägt die Last des Alters seines Volkes.

Wehrheim bei Nacht

So höret denn, was mir widerfuhr in der Stadt Wehrheim, die in Trümmern liegt.

Fünf Fass Almadaner hatte ich geladen und war auf dem Weg nach Trallop. Von Gareth kommend erreichte ich des Abends den Dergel. Der Fährmann warnte mich, in den Ruinen ginge es nicht mit rechten Dingen zu. Doch einen rechten Fuhrmann erschüttert so schnell nichts. Ich hieß ihn mich überzusetzen, wollte ich doch weiterkommen.

Am Nordufer des Dergel war der Himmel deutlich dunkler als am Südufer. Die Steinhaufen, die einst die stolzen Stadtmauern gebildet hatten, verwehrten den direkten Blick auf das Trümmerfeld.

Umso erstaunter war ich, als ich meinen Wagen in die Straße lenkte und intakte Häuser zur Linken wie zur Rechten sah. Ein Nachtwächter mit blass schimmernder Laterne kam mir entgegen.

"He, guter Mann. Weiß Er mir ein Nachtquartier für einen müden Fuhrmann zu empfehlen?"

Er nickte nur stumm unter seiner Kapuze und wies mit seiner freien Hand auf ein Wirtshauschild zwei Häuserblocks voraus. Erst da bemerkte ich, dass seine Hand nur aus bleichen Knochen bestand.

"Hab Dank", sprach ich, ohne mir etwas anmerken zu lassen, und trieb meinen Gaul an.

Neben dem Wirtshaus war das Tor zum Hof offen. Ich lenkte meinen Wagen dort hinein, stieg ab und betrat das Haus.

In der Schankstube wurde laut gesungen, offenbar war schon so mancher Krug Bier geleert worden. Das stimmte mich zuversichtlich. Doch was ich sah, ließ mir die Haare zu Berge stehen!

Söldner und Bauern, Fuhrleute und Händler saßen auf den Bänken. Und alle waren sie untot. Bei dem Skelettsöldner plätscherte das Bier ungehindert durch die Knochen und hinterließ eine Pfütze auf dem Boden, der Bauer riss aus Ungeduld das tote Fleisch von seinem Arm. Die lodernnden Flammen im Kamin verzehrten menschliche Gliedmaßen, die man wie Holzscheite hinein geworfen hatte.

„Wirt“, rief ich und suchte mir einen freien Platz. „Kümmer’ Er sich um meinen Gaul im Hof, dann bringe Er mir zu essen und zu trin-

ken, und ein freies Plätzchen für die Nacht brauche ich auch.“

Der Totenschädel des Wirts nickte und fiel ihm prompt von den Schultern. Doch er hob ihn wieder auf und setzte ihn zurecht. Das Bier servierte er im Schädel eines Toten. Ich nahm einen Schluck und fand nichts Schlechtes dran. Nur an der Fleischkeule sah mir der herausragende Knochen zu menschlich aus. Da bat ich um Brot und Käse und labte mich stattdessen daran.

Drei der Knochensöldner setzten sich zu mir und wollten Boltan spielen. Die Fleischreste an ihren Knochen stanken ekelhaft, doch ein Schädel voller Schnaps und mir war’s egal. Die halbe Nacht durch spielten wir, und ich gewann. Dann schließlich empfahl ich mich. Der Wirt führte mich auf mein Zimmer, ich legte mich ins Bett, betete zu Aves um Schutz und schlief ein.

Es war feucht und klamm, als ich am nächsten Morgen erwachte. So als hätte ich die ganze Nacht ohne Decke im Freien gelegen. Der offene Himmel war über mir und ringsum nur Trümmer. Es musste wohl ein Traum gewesen sein. Der Gaul und mein Wagen standen nur wenige Schritt weit entfernt. Doch als ich mich aufraffte, spürte ich, dass mein Geldbeutel merklich schwerer war als gestern. Ich öffnete ihn und fand darin fünf goldene Dukaten mit dem Glatzkopf drauf und mehrere knöcherne Scheiben, die ich beim Boltan gewonnen hatte.

Ich setzte mich auf den Kutschbock und fuhr los und hielt erst wieder an, als der erste Tempel der Zwölfe am Wegesrand auftauchte.

Bei allen Zwölfen, so war’s.

Ge hört an einem Lagerfeuer von einem darpatischen Fuhrmann.

Ralf Renz

Aventurischer Bote, Rahja 1027 BF

Flüchtlinge vogelfrei

Die Schollenflucht-Weisung

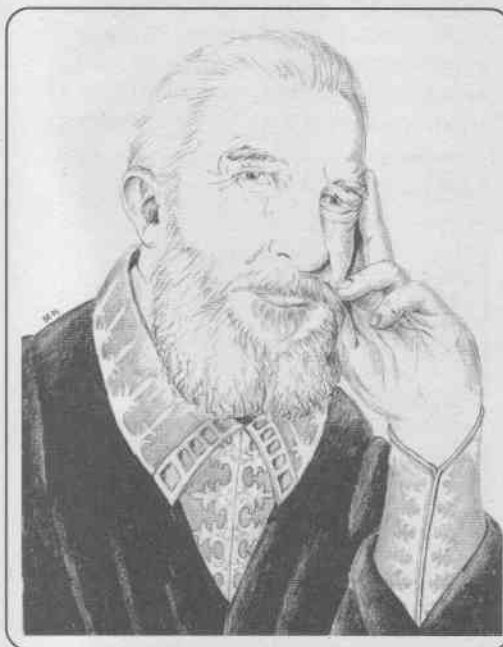
Während Marodeure, Skelette, Deserteure und versprengte Truppen des Feindes das Land zwischen Gareth und der Trollpforte unsicher machen, wälzen sich neue Ströme von Flüchtlingen in die sichereren Gebiete des Mittelreiches.

Nur wenige Tage nach seiner Amtseinsetzung verkündete der neue Reichsregent Jast Gorsam vom Großen Fluss die ‘Schollenflucht-Weisung’, die noch einmal bekräftigt, dass die Leibeigenen ihr Land nicht verlassen dürfen und Flüchtlinge mit aller Härte verfolgt werden. Doch in viele Regionen des Reiches dringt der Spruch des Regenten nur langsam vor.

»... Und so bleibe ein jeder Unfreie, eine jede Unfreie auf dem Land, an das er oder sie gebunden ist. Nicht Wetter noch Naturgewalt, nicht Krieg noch Vernichtung können einen Menschen von seinem vor Praios dem Götterfürsten geschworenen Eid entbinden.

Leibeigene, die das zwölfte Lebensjahr erreicht haben, mögen sich unverzüglich und direkt bei ihrem Lehnsherrn oder ihrer Lehnsherrin melden. Dort werden sie in Landwehren eingeteilt, die dem Aufrechterhalten von Recht und Ordnung dienen. Ansonsten mögen sie ihrem den Göttern gefälligen Tagwerk nachgehen, wie es ihre Pflicht ist.

Wer sich seinem vor Praios dem Herrn geschworenen Eid widersetzt und widerrechtlich die Scholle verlässt, gibt dieses Land nicht nur Chaos und Krieg preis, sondern kann und wird als Eidbrecher und Fahnenflüchtiger aufgespürt und verurteilt.



Reichsbehüter Jast Gorsam vom Großen Fluss

Der Adel sei aus allen diesen Gründen aufgefordert, seinen rechtmäßig auf Reisen befindlichen Eigenleuten gültige Papiere mitzugeben.

Wer ohne gültige Dokumente aufgegriffen wird, gilt fürderhin als vogelfrei. Kein freier oder unfreier Mensch darf ihm Obhut gewähren noch die Flucht erleichtern. Wer dies trotzdem tut, gilt ebenfalls als vogelfrei.

Allein durch Gehorsam und Pflichterfüllung können wir Menschen uns in diesen harten Prüfungen

gen als den Göttern würdig erweisen. Das Reich Rauls aber ist den Göttern das Liebste, und daher prüfen sie es am härtesten. Wer sich aber als unwürdig erweist, dem gnade Praios.

Gegeben zu Elenvina am 7. Tage des Rahja-Mondes im 34. Jahre der Regentschaft Kaiser Hals von der Hand des Reiches Regenten, Jast Gorsam vom Großen Fluss.«

Tatsächlich ist die Weisung des Regenten kein Akt der Schikane, sondern pure Notwendigkeit. Nach dem Exodus der Tobrier und Ost-Darpatier wuchsen die Armenviertel und wandelten sich zu wahren Verbrechernesern. Im ganzen Reich entstanden Konflikte zwischen Alteingesessenen und Flüchtlingen. Und nebenbei ist der Regent nicht willens, die Gebiete, die bald als ‘Wildermark’ bekannt sein werden, aufzugeben, sondern versucht unter allen Umständen, dort Ordnung und Besiedlung aufrechtzuerhalten.

Das Leben eines Leibeigenen liegt nicht in seiner eigenen Hand, sondern in der seines Lehnsherrn – und dieser hat darüber zu entscheiden, ob das Risiko ein Ausharren wert ist. Und seit Galottas Fall und Rhazzazors Entschwinden scheint zumindest keine direkte dämonische Gefahr mehr für die Seelen zu bestehen.

Weitere Informationen zum Mittelreich im Chaos der Nachwehen der Schlacht in den Wolken werden Sie bald in dem Abenteuer Rückkehr des Kaisers finden.

falk

Der Ruf der Königin

Graf Albio leistet Lehnseid

NOSTRIA. Zwölf Monde der Regentschaft sind ins Land gegangen, und so scharte in Nostria die junge Königin Yolande II. ihre Bombasten, die höchsten Adligen des Landes, um sich, um Rat einzuholen und ihre Machtbasis durch Treueschwüre der wichtigsten Vasallen zu stärken. Botenreiter brachten den gesiegelten Aufruf zum Adelsrat in alle Teile des Tommel-Königreichs.

Besonderes Augenmerk fiel Graf Albio III. von Salza zu, der sich bisher beständig und unter Verwendung vielerlei Ausflüchte dieser Pflicht entziehen konnte. So wusste er sich im letzten Jahr gleich dreimal mit Verweisen auf schlechtes Wetter, Krankheit und wichtige Verhandlungen zu entschuldigen. Schon munkelte man, dass die Hochzeit des Grafen jüngster Tochter just einen weiteren Vorwand für das persönliche Fernbleiben vom Hofe geben würde.

Als dann am ersten und zweiten Tag des Rates

der Salzeraner nicht erschien, fühlten sich besonders die loyalen Anhänger der Königin bestätigt. Nicht wenige sprachen in harten Worten von Verrat, besonders die offene Politik des Salzeraners gegenüber den Thorwalern sorgte nach dem Überfall auf Yoledamm (AB 109) für erregte Gemüter. Seinem Unmut machte Muragio Ansfinion von Kendrar Luft: "Was auch immer auf Dere Bestand hat, das gründet auf Ehre und Treue. Um diese Werte schert sich Albio nicht, einzig um Reichtum und Größe seiner Stadt."

Es war bereits der dritte Tag des Rates, als Majordomus Toran vom Lichte das Kommen des mächtigen Landesherren ankündigte. Mit großem Gefolge, aber ohne übermäßigen Prunk marschierte Graf Albio in den großen Thronsaal und kniete unverwandt vor Yolande nieder, noch ehe ein Wort gesprochen war. Es folgten unangenehme Momente der Stille, die

der Majordomus schließlich mit einem leichten Räuspern beendete. Er wies den Grafen an, den Lehnseid auf die Königin zu leisten, was dieser mit kräftiger Stimme tat. Vielen seiner Gegner stand das Erstaunen ins Gesicht geschrieben, einigen wohl auch die Enttäuschung. Unbeirrt ließ der Graf seiner Königin ein Geschenk überreichen: das filigrane Modell einer Salzeraner Kogge, geschnitzt aus dem Holz der Steineiche. Königin Yolande dankte ihm, vergaß aber nicht, einen Tadel ob des bisherigen Fernbleibens auszusprechen.

Die Salzeraner Delegation blieb bis zum folgenden Tag in Nostria, bevor sie sich zurück in den Norden aufmachte. Die Vorwürfe gegen den Grafen sind leiser geworden, aber nicht verstummt. Viele fragen sich, ob Albio von Salza nicht nur ein Lippenbekenntnis abgelegt hat, um insgeheim die Unabhängigkeit seiner Zwillingstadt vorzubereiten.

Julian Marioulas und Tahir Shaikh

Aventurischer Bote, Praios 1028 BF

Flammen über Oblarasim

Von neuen Abenteuern der Herferder¹ will ich euch berichten, die aufgebrochen waren, um Glorana einen mächtigen Tritt in den Arsch zu geben. Erbittert hatten wir gefochten, und einen glorreichen Sieg davon getragen, auch wenn wir ihn teuer bezahlen mussten (AB 112, Auf dünnem Eis). Viele waren unter den Klängen und Klauen der Gloranier gefallen, kaum weniger hatten schwere Verwundungen davon getragen. Manch Platz am Feuer wird im nächsten Winter verwaist bleiben. Aber wir wussten, wofür wir gekämpft hatten. Es war uns gelungen, die widernatürlichen Theriak-Nadeln ein für alle mal zu zerstören, bei Swafnir, und wir hatten ruhmvoll gestritten und uns Ehre erworben.

Als wir nun nahe Tronde Torbenssons Halle im Eis rasteten, erhob sich Jurga Trondesdotir, die Hetfrau der Hetleute, und blickte in die Runde: "Wir haben getan, was wir geschworen haben, meine Freunde. Die Eishexe wird sich noch lange an uns erinnern, wenn sie vor Wut kochend in ihrem Schloss aus Eis sitzt und ihre Wunden leckt. Ich aber rufe ihr zu: Glorana, das war nur unser erster Schlag. Fürchte dich, denn wir werden dir niemals Ruhe gönnen, bis dass du endlich geschlagen und vom Antlitz dieser Welt vertrieben bist.

¹thorw.: der Herferder = Heerführer; abgeleitet von der Herferd = Heerfahrt, Kriegszug.

Wir Thorwaler sind dein Feind! Bei Swafnir! Das wohl!"

"Bei Swafnir! Das wohl, das wohl!", stimmten unsere Herferder mit rauen Stimmen ein, und mancher schüttelte seine Faust gen Norden. "Aber jetzt, meine Freunde", fuhr Jurga fort, "nachdem wir der Toten gedacht und Tronde die Ehre erwiesen und unseren Schwur erfüllt haben, ist es an der Zeit, auch ein wenig an uns selbst zu denken. Gefährten, lasst uns Truhen voller Gold und prächtige Schätze erbeuten, den Gefallenen zur Ehre und um unseren Familien daheim eine Freude zu machen."

Diese Worte verfehlten nicht ihre Wirkung. Nach einem harten Kampf sollte ein Rekker² sich auch etwas für sein Gemüt gönnen, und fette Beute war nach der meisten Geschmack. "Wohin wollen wir denn ziehen, Jurga Trondesdotir?", rief einer. Jurga zögerte nicht lange: "Den Oblomon hoch, dahin, wo man Gold gefunden hat. Wir holen uns das Gold von Oblarasim! Was soll es in deren Truhen liegen, fremder Leute Dächer vergolden oder für teuren Brannt und billige Kerle und Weiber eingetauscht werden, wenn wir doch so viel mehr damit anfangen können?"

In manchem Augenpaar glomm unverhohlene Goldgier auf. Oblarasim, das verhiß in der Tat fette Beute, auch wenn das mit den vergol-

²thorw.: Rekker = Krieger

deten Dächern sicher übertrieben war. Da erhob sich Yngvar Raskirsson von der Wellenreiter-Ottajasko, einer, den man nicht gerade einen Freund Jurgas nennen konnte: "Oblarasim ist eine feine Sache, Aber Riva verspricht viel mehr Beute, und außerdem wird uns sicher die Thorfinn-Ottajasko in der Stadt beispringen. Die warten doch nur drauf, dass jemand das Heft in die Hand nimmt und dafür sorgt, dass die Stadt nicht länger den Pfeffersäcken allein gehört. Außerdem ersparen wir uns dann, mühsam den halben Oblomon hinaufzuzuklettern."

"Faulheit ist kein gutes Argument gegen einen Plan, ebenso wie Dummheit kein gutes dafür ist", meldete sich Deorn Efferdisson von den Knochenbrechern zu Wort: "Riva ist eine wohl bewaffnete Stadt, und wir haben gerade einmal halb so viele Rekker wie vor dem Angriff auf die fluchwürdigen Türme. Und gerade du, der du doch nichts so sehr fürchtest wie den Fluch einer Hexe, solltest nicht vergessen, dass in Riva eine ganze Skari Zauberer haust. Die werden dir eher die Eier abhexen, als sich den goldenen Löffel aus dem Mund nehmen zu lassen."

Wütend blitzte Yngvar Deorn an: "Ohne Zweifel trifft der Verlust eines jeden Wellenreiters uns schwer, aber ob nun vier oder vierzig Knochenbrecher mit uns fahren, was macht das

schon für einen Unterschied, außer dass das Bierfass schneller leer ist?"

Flugs gingen die Hände zu den Waffen. Jurga beeilte sich, die aufgebracht Gemüter zu beruhigen: "Yngvar, du hast meinen Vorschlag gehört. Du stellst also Riva dagegen. Thorwaler, entscheidet selbst, mit wem ihr fahrt. Wer ist für Oblarasim?"

Ein um die andere Hand hob sich.

"Und wer für Riva?"

Yngvars Hand schnellte nach oben. Ihm schlossen sich die Blitzspötter an, auch wenn ihr Schiffsführer Valadur erst durch einen Rippenstoß seiner Swafnir-Geweihten dazu ermuntert wurde.

"Die Mehrheit liegt bei Oblarasim, Yngvar Raskirsson."

"Was, Iskir Ingibjarsson, du bist doch auch bei uns, oder?", forderte dieser.

Der letzte Hjalddinger schüttelte entschieden den Kopf. "Diesmal nicht, Yngvar. Ich werde mit Jurga ziehen, allein schon, um dafür zu sorgen, dass den alten Sitten Genüge getan wird."

Dem Hetmann der Wellenreiter war die Enttäuschung anzusehen. "Aber wir sind freie Thorwaler, Jurga Trondesdottir."

"Ja, seid ihr."

"Dann werden wir nach Riva ziehen. Und un-

raunte ein junger Krieger aus Uddajhal. "Aber in Oblarasim gibt's Elfen, habe ich mir sagen lassen. Das ist doch keinen Deut besser."

Unwirsch brachte Tevil Karvensson seinen jungen Gefolgsmann zum Schweigen, solch ein Schissergeschwätz war gar nicht nach seinem Geschmack.

Helgi Eldhildasson von der Eldgrimm-Ottajasko druckte ein wenig herum, bevor er sich schließlich erklärte: "Ich werde mit nach Riva fahren, Jurga Trondesdottir. Besser, wenn einer diese Hitzköpfe im Auge behält."

Dies ließ er sich auch nicht mehr ausreden. Die meisten ahnten, dass es den jungen Schiffsführer danach dürstete, die Scharte, die er im Kampf gegen die Gloranier erlitten hatte, wieder auszuwetzen.

Gemeinsam liefen wir aus und hatten eine gute Fahrt bis zur Einfahrt in den Golf von Riva. Dort sollten sich unsere Wege trennen. Längst war der Hader vergessen; wie es sich gehörte, wünschten wir einander viel Glück und stachelten uns gegenseitig ein wenig auf, wer wohl die fettere Beute und die ruhmvolleren Narben nach Hause tragen würde. Nur für die Lassirer war das Abenteuer vorbei, sie sollten die Verletzten zurück in die Heimat bringen. Wir aber segelten mit unseren Schiffen ins Mündungsdelta des Oblomon, um seinem Lauf

sichtlich darauf aus waren, gebührenden Abstand zu halten, und mancher uns verwundert nachblickte. Ob manche von ihnen ahnten, was wir vorhatten, war uns gleich.

Nach einigen Tagen kräftigen Ruderns war Oblarasim endlich nahe. In aller Frühe sollte unser Angriff beginnen. Wir wollten bei unserer Ankunft nicht allzu viel Aufsehen machen, also sorgten unsere Runajaski für einen ordentlichen Nebel, in dessen Schutz wir unbehelligt vorankamen. Einmal gab ein Rekker einen Schreckensschrei von sich und schwor Stein und Bein, er habe in den Nebelschleiern dunkle Gestalten mit glühenden Augen gesehen, doch brachte man ihn schnell zum Schweigen, damit sein Geplär uns nicht verriet.

Wir kamen mit den ersten Strahlen der Sonne in das Goldgräbernest, das sich – bei Travia – nicht zum besseren gewandelt hatte, seit ich das letzte Mal hier gewesen war. Das war noch vor dem Goldtausch gewesen.

Hüfthoch lag der Unrat in den schlammigen Gassen, dazwischen tummelten sich Schweine und Ratten und auch manch menschlicher Abschaum, der es nach durchzechter Nacht nicht mehr bis in sein Bett geschafft hatte. Der Geruch von Holzfeuern, Fusel und Armut lag in der Luft, zu viele Menschen, die auf zu engem Raum zusammen leben mussten, und kein gnädiger Seewind, der dagegen anwehte. Ein paar abgerissene Gestalten zogen durch die Gassen, um die zu berauben, die so berauscht waren, dass sie sich nicht wehren konnten. Als sie uns sahen, wie wir aus dem Nebel drangen, gaben sie eilig Fersengeld. Alarm schlugen sie nicht, wohl weil sie sich keinen Vorteil davon versprachen. Wir aber drangen rasch tiefer in die Stadt vor, denn noch war Oblarasim nicht erwacht und die Überraschung auf unserer Seite. Im Herzen der Siedlung fanden wir endlich, wonach wir gesucht hatten: ansehnliche Häuser mit prunkvollen Verzierungen, auch wenn es wirklich keine goldenen Dächer gab. Es waren die Bürgerhäuser jener, denen der Fuchsgott hold gewesen war und die entweder auf eine reiche Goldader gestoßen waren oder aber einen anderen Weg gefunden hatten, dass das Gold in ihre Taschen floss: die Glückspielbarone und Eigentümer der Hurenhäuser und jene, die an arglose Glücksritter von Werkzeug bis zu wertlosen Ratschlägen alles zum Wucherpreis verscherbelten.

Ich konnte es unseren Leuten anmerken, sie mochten diese Stadt ebenso wenig wie ich. Das war kein guter Ort zum Leben. So gafften wir nicht lange, sondern nutzten die Gunst der Stunde und drangen überall da ein, wo es uns lohnend erschien. Die meisten Häuser hatten Wachleute, aber viele riss erst unser Kampfpruf aus dem Schlaf und andere wankten vor Müdigkeit, weil sie nach langer Nacht auf dem Weg in ihr Bett waren.

Zudem sorgten die Magier dafür, dass es reichlich Wirbel gab, steckten ein paar Schuppen in Brand oder ließen ihre Windgeister manch ei-



sterblichen Ruhm ernten. Und wir werden schon noch Ottajasko finden, die die Herausforderung nicht fürchten."

"Ihr habt einen Schwur geleistet, dieser Herferd zu folgen", brachte eine Kriegerin aus Jurgas Ottajasko vor.

Da erhob ich selbst das Wort: "Wie Jurga sagte, der Schwur ist erfüllt. Ein jeder kann gehen, wohin er will, insbesondere die, die sich allzeit ihre Freiheit beweisen müssen. Auch wenn es eine rechte Dummheit ist, wenn wir die Flotte ohne Not aufteilen."

"Deorn hat ja recht mit den Magiern in Riva",

zu folgen. Wir machten Rast bei den Vesthörger in Tavaljuk, die uns freudig begrüßten, begierig darauf, neues aus der alten Heimat zu hören. Sie wurden sogar noch fröhlicher, als wir unser Fass Schlepfbier, das eigentlich nur dann angeschlagen wurde, wenn ein Schiff über eine schwere Schlepptaste zu bringen war, anboten. Es wurde eine fröhliche Feier, und am Ende hatten wir das Wort der Vesthörger, uns zu begleiten, denn auch ihnen stand der Sinn nach guter Beute.

Die weitere Fahrt flussaufwärts verlief ruhig, auch wenn die Schiffe, die uns begegneten,

nen Verteidiger von den Füßen holen. Wir rafften zusammen, was wir finden konnten. Wer die Waffen gegen uns erhob, den ließen wir unsere Klingen schmecken. Von den Elfen war nur wenig zu sehen, ich weiß nicht, ob sich die meisten in den Wald verkrochen hatten. Die wenigen, die wir trafen, schienen mir merkwürdig: Es flackerte Wahn in ihren Augen und sie wirkten blutleer und heruntergekommen. Sie fochten mit der Hinterhältigkeit, die man ihrem Volk nachsagt, und versuchten, uns zu verhexen, aber sie waren zu wenige, um uns wirklich bedrohlich zu werden. Und dennoch wären die Elfen beinahe unser Verhängnis geworden, denn eine Hand voll von ihnen hatte sich auf Umwegen zum Flussufer geschlichen, wo unsere Schiffe warteten. Mit ihrer Magie hätten sie womöglich die Schiffswachen ernstlich in Bedrängnis gebracht, wäre nicht Iskir Ingibjarsson mit einem Mal mit seinen Leuten herbeigestürzt. Gemeinsam rangen sie die Angreifer nieder und ließen nicht einen leben. Schon nach kurzer Zeit hatten wir genug Beute für diesen Tag gemacht. Es war kein ruhmvoller Sieg, den wir erstritten hatten, aber das störte die meisten von uns nicht. Ruhm hatten wir bereits reichlich geerntet. Die reiche Beute war uns glanzvoll genug für diesen Tag. Tief sanken unsere Schiffe ins Wasser, als wir sie mit all den Reichtümern beluden.

Kurze Zeit später waren wir auch schon auf und davon und ruderten mit kräftigen Schlägen den Oblomon hinab. Niemand folgte uns, aber nach einer Weile machte mich eine Magierin darauf aufmerksam, dass wir aus den tiefen Wäldern links und rechts des Flusses beobachtet wurden. Wenn man genau hinsah, blitzte hier und dort eine Pfeilspitze auf, es waren wohl Elfen, die sich dort verborgen hatten. Doch machten sie keinerlei Anstalten, uns Schwierigkeiten zu machen. Wahrscheinlich war es ihnen einerlei, so lange die Menschen sich untereinander die Köpfe einschlugen, und an derischen Reichtümern hängt ihr Herz ja ohnehin nicht. Als wir wieder bei den Vesthörnern waren, gab es endlich die Gelegenheit, die Beute genauer zu begutachten. Wir breiteten all das Gold und Geschmeide, das feine Gewebe und gute Leder und all die anderen Reichtümer aus, um gerecht zu teilen. Es war Jurgas Vorrecht als Anführerin, als erste ein besonders schönes und wertvolles Stück für sich auszuwählen. Doch sie dachte gar nicht daran, davon Gebrauch zu machen. "Es ist vor allem Iskir zu verdanken, dass dieser Tag ein guter für uns ist. Ohne ihn hätten wir womöglich unsere Schiffe verloren und ein gerüttelt Maß an Ärger bekommen. Mancher mag über Iskirs Visionen spotten oder sich vor ihnen fürchten, diesmal waren sie zu unserem

Vorteil. Aus diesem Grund gebührt ihm die Wahl des ersten Stücks." Iskir blickte Jurga abschätzend an. Schließlich ergriff er Jurgas ausgestreckte Hand, ja, erschloss sie sogar unter dem Raunen aller Versammelten in seine Arme und drückte sie fest. Dabei konnte ich deutlich sehen, wie er ihr etwas zuflüsterte. Dann löste er sich wieder und trat entschlossen einen Schritt zurück. "Für dieses Mal sind wir auf derselben Seite, Jurga Trondesdottir, und du hast dich als gute Gefährtin erwiesen. Aber glaube nun nicht, dass du dir damit auf Dauer einen Platz in meinem Herzen erobert hast." Seinen grimmigen Worten zum Trotz senkte er dennoch kurz das Haupt in Ehrerbietung. Dann wählte er sich unter dem Jubel der Leute das erste Stück: eine prunkvolle Amtskette, die er sogleich seinem Eheweib um den Hals legte. Wir aber verteilten gerecht die restliche Beute und machten uns dann wieder auf den Weg – heim, wo man schon auf uns wartete. Ich aber bekniete Jurga während der gesamten Fahrt, mir zu erzählen, was Iskir ihr zuflüstert hatte. Doch das wollte sie mir um keinen Preis verraten.

*Thordis Lifsdottir, Skaldin der Gischtreiter
Michelle Schwefel*

SCHATTEN UND STERNE

DIE PHEX-KIRCHE IM SPIEL

Der ehrliche Schurke, die eigenwillige Beischlafdiebin, der charmante Einbrecher, die schmutzige Taschendiebin – das alles sind aus Literatur und Kino bekannte Konzepte, die als Spielercharaktere außerordentliche Beliebtheit genießen. Dass man damit professionelle Verbrecher verkörpert, die anderen Menschen von Beruf wegen Schaden zufügen, macht man sich selten klar. Noch schwammiger ist die Abgrenzung zur mystischen Seite des Verbrechens, in Aventurien verkörpert durch die Geweihten des Phex. Dieser Artikel soll dazu dienen, diese Grauzone ein wenig zu erhellen – und damit ganz Phex ungefährlich ein wenig Licht ins Dunkel zu bringen.

ZWISCHEN WEIHE UND PROFANITÄT

Die Priester des Phex gehören nach wie vor zu den beliebtesten Charakteren des Schwarzen Auges. Manchmal scheint es gar, als könne am Spieltisch kaum ein Dieb, Streuner oder Händler ohne Phex-Weihe bestehen. Als 'Dieb 2.0' ist der Phex-Geweihte noch leiser, noch heim-

licher und noch verschlagener als sein nicht geweihtes Gegenstück, der Dieb. Oder etwa nicht? Der Unterschied zwischen einem geweihten und einem profanen Dieb, Einbrecher oder Händler ist jedoch alles andere als marginal. Wo ein normaler Dieb allein sich selbst dient und niemandem Rechenschaft abzuliegen hat, muss der Geweihte sich an einen Kodex halten, der den meisten Menschen fremd ist. Ein freier 'Schurke' setzt sich selbst ins Zentrum seiner Taten. Er stiehlt, um zu überleben, bricht ein, um sich seinen Lebensstil leisten zu können, und betrügt seine Handelspartner, um seine Gier zu befriedigen. All das sind selbstsüchtige, aber einleuchtende Motivationen, um anderen Menschen Schaden zuzufügen. Denn dass Verbrechen per se nichts Romantisches, Spannendes oder Spaßiges sind, bemerkt man spätestens im realen Leben dann, wenn man selbst der Geschädigte ist und einem das Auto beschädigt,



der Computer gestohlen oder das Handy entwendet wurde. Doch zurück nach Aventurien. Ein Geweihter des Phex will natürlich auch von seinen Beutezügen leben, doch das hat eher einen untergeordneten Stellenwert. Im Zentrum seiner Berufung steht nicht die persönliche Bereicherung, sondern der Dienst an seinem Gott. Denn ein Phex-Priester ist ein Verbrecher, der das Verbrechen um seiner selbst willen begeht, nicht um des Überlebens willen.

ZWISCHEN RÜCKSICHT UND EIGENPVFZ

Verbrechen um des Verbrechens willen beinhaltet auch, wie in der Beschreibung des Phex-Dieners in *Götter und Dämonen* umrissen, dass man einem Greisen nicht seinen Krückstock stiehlt – denn das ist kein Verbrechen, sondern ein grausamer, unmenschlicher Scherz. In ähnliche Kategorien fallen das Stehlen aus

der Bettelschale eines Invaliden, wenn man es nicht nötig hat, oder der Raub des Sparstrumpfes der alten Großmutter, die davon ihren Lebensabend mehr schlecht als recht bestreitet. Offensichtlich gehört die Herausforderung beim Geweihten des Phex mit zum Kern der Tat, und meistens erwarten wir, dass er bei seinen Beutezügen nicht unmenschlich oder übermäßig grausam vorgeht. So scheint der Phex-Geweihte also eher ein 'Dieb light' als ein 'Dieb 2.0' zu sein, in dem Sinne, als dass der mystische Aspekt der Weihe die romantische Idee des 'ehrliehen Schurken' mit in das Charakterbild transportiert. Denn dieser ehrliche Schurke kann sympathisch sein, hat Gefühle und ist nicht völlig selbstsüchtig, da er mit seinen Verbrechen einem höheren Zweck dient.

Das erklärt die Vorliebe vieler Spieler, einen zwielichtigen Gesellen mit Robin-Hood-Flair oder einen charmanten Betrüger mit Rachegeanken zu spielen. Denn hier stiehlt man von den Reichen und, so wird ja meist vorausgesetzt, damit auch von denen, die auf Kosten anderer leben und sie ausbeuten.

Heißt das aber umgekehrt, dass ein Phex-Geweihter nicht selbstsüchtig, egoistisch und gemein sein darf oder ein Nicht-Geweihter andere nicht augenzwinkernd-sportlich bestehen kann? Gerade bei den diebischen Professionen sind die Grenzen ja fließend, und diese Ambivalenz macht den Reiz solcher Figuren aus.

ZWISCHEN HEIMLICHKEIT UND GEGENLEISTUNG

Die kirchlichen Richtlinien bezüglich Heimlichkeit und Gegenleistung in **Götter und Dämonen** sind recht offen gefasst. Jeder Spieler sollte selbst entscheiden, in welchen Zweig er seinen Geweihten einordnet, oder ob dieser einen guten Mittelweg beschreitet.

Die Offenheit dieser Regelung sollte jedoch nicht dazu führen, dass der Nachteil *Moralkodex [Phex-Kirche]* keiner mehr ist. Der Verstoß gegen diesen Kodex kann vom Spielleiter nach wie vor mit dem Gewinn einer schlechten Eigenschaft (wie *Schlafstörungen*, *Alpträume*, *Gesucht*, *Tollpatsch*, *Pechmagnet*, *Dunkelangst* oder *Raumangst*) 'gchahndet' werden, die der Priester nur wieder abschütteln kann, indem er den entstandenen 'Schaden' wieder gut macht und die Gesetze seines Gottes um so strenger einhält. Wie eine Rahja-Priesterin, die gleichzeitig den Rausch und die Selbstbeherrschung anstrebt, mag auch die Geisteshaltung eines Phex-Priesters einem einfachen Gläubigen unverständlich sein. Das Feilschen um die Gegenleistung eines Gefallens ist nicht nur Zahlungseinheit, sondern heilige Pflicht. Die 'lockere Einstellung' zu dem Besitz Anderer ist nicht nur Gier, sondern die feste Überzeugung, dass niemand ein Anrecht auf sein Eigentum hat, sondern es sich täglich neu verdienen muss. Die zahllosen Schleier aus Lügen und Halbwahrheiten, die einen Priester umgeben, dienen nicht nur dem Schutz vor dem Gesetz, sondern feiern das Mysterium.

ZWISCHEN KLISCHEE UND INNOVATION

So beliebt Figuren wie Robin Hood, Garret, Johnny Hooker, Karen McCoy oder die Zigeunerprinzessin Esmeralda sind, sie lassen sich selten direkt nach Aventurien übertragen – und meist möchte man ja auch eher die Idee des Charakters transportieren und das irdische Gewand abstreifen.

Als Faustregel gilt eigentlich wie bei allen anderen Helden auch, über das Klischee hinaus einen interessanten Charakter zu erschaffen, der kein Tausendsassa ist, sondern den Charakteren seiner Mitspieler ihre Handlungsnischen lässt. Denn James-Bond-Alleskönner eignen sich für die Hauptrolle eines Films, nicht aber für das gleichberechtigte Spiel in einer Rollenspielgruppe, wo es statt einer einzigen vier bis fünf Hauptfiguren gibt.

Gerade Phex-Jünger werden vielleicht wegen so einprägsamer Vorbilder oft als Alleskönner gespielt, ohne dass bedacht wird, dass jeder Held ein Handlungsfeld haben sollte, auf dem er der Experte ist, und mehrere, bei denen er auf die Hilfe anderer angewiesen ist.

Vielleicht ist die katzengeleiche Einbrecherin hässlich wie die Nacht und benutzt ihre Künste auch, um die Reichen und Schönen ihrer Welt ohne deren Wissen sehnsuchtvoll zu beobachten? Möglicherweise hat der Zahori-Herzensbrecher ein Kleptomanie-Problem und reitet sich und seine Freunde mit jeder Affäre tiefer in den Ärger? Und ist der Robin-Hood-Typ schließlich vielleicht von Bauern aufgezogen, so dass er schnell und treffsicher mit dem Bogen zu schießen versteht, das Herz auf dem rechten Fleck hat und seinem Grüppchen Ausgestoßener ein guter Anführer ist, vor Adel und autoritärer Geweihtenschaft jedoch nur Gestammel herausgewürgt bekommt?

ZWISCHEN PRAGMATISMUS UND MYSTIZISMUS

Nicht alle Priester des Phex widmen ihr Leben dem Ziel, so viele Händler wie möglich übers Ohr zu hauen oder so viele Paläste wie möglich leer zu räumen. Neben Einbrechern, Hehlern, Dieben und Schmiugglern gibt es in der Phex-Kirche viele andere 'Berufsbeschreibungen', auf die der Herr Phex mit ebensolcher Freude schaut. Um einige zu nennen, seien hier der *Diplomat* erwähnt, der mit Informationen handelt, die *Mondpriesterin*, die Phex als Herrn der Magie, der Rätsel und der geistigen Erleuchtung verehrt, der *Spieler*, der sein Leben dem Glück und der Manipulation desselben widmet, die *Gauklerin*, die Bauern wie Adel neckt und piesackt, um sie zur Entwicklung des Individuums zu bringen, und schließlich vielleicht sogar der *Meuchler*, der sich dem Aufspüren und Töten von Phex spottenden Paktierern Zholvars und Dienern des Namenlosen verschrieben hat.

ZWISCHEN GÖTLICHER PFLICHT UND STAATLICHER GERICHTSBARKEIT

Viele Spieler und Spielleiter haben verinnerlicht, dass ein Geweihter unter dem Schutz seiner Kirche steht und daher für weltliche Gerichtsbarkeit unantastbar ist. Dem ist natürlich so, doch gilt dieser Schutz nur für offizielle Geweihte der zwölf Kirchen, also nur für nicht geheim operierende Phex-Geweihte.

Ein heimlicher Phex-Priester sollte sowieso den Ehrgeiz besitzen, sich nicht erwischen zu lassen. Hat er aber einmal Pech, trifft ihn die volle Härte des Gesetzes. Ein Phex-Priester kann sich nicht ausweisen, da Phex-Amulette und -Tätowierungen im ganzen Volk als Glücksbringer gelten. Beteuerungen, der Phex-Kirche anzugehören, werden meist höhnisch verlacht – denn Phex-Geweihte lassen sich nun einmal nicht erwischen, ergo kann jemand, der sich erwischen lässt, kein Phex-Geweihter sein.

Und trotz Heiligkeit und Zwölf-Götter-Edikt gilt der nächtliche Zweig der Phex-Kirche mit seinen gegen die Gesetze der Landesherrscher verstoßenden Aktivitäten wie Diebstahl, Einbruch, Erpressung etc., in fast allen Ländern Aventuriens als illegal. Ist, Weihe hin oder her, der Fuchs in die Falle gegangen, muss er sich selbst helfen – denn 'Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex' ist eine der obersten Regeln der Kirche.

ZWISCHEN PRAIOS UND RAHJA

Andere Kirchen beobachten das Treiben der Phex-Diener oft mit Misstrauen, wenn nicht gar mit unverhohlener Abneigung. Nicht nur feiern die Geweihten des Diebesgottes das Individuum, das eigenständige Denken und die Selbstsucht, sondern auch Raub, Erpressung und Betrug.

Natürlich ist man im Pantheon zu Akzeptanz und Zusammenarbeit verpflichtet. Einen Diener Praios' dürfte eine solche Kooperation aber selbst an den Rand seiner heiligen Eide treiben, während Rahja-Diener am Benehmen von Phexens Jüngern selten etwas auszusetzen haben – immerhin dreht es sich bei diesen fast ausschließlich um weltliche Güter. Da auch Hesinde die Entwicklung des Geistes und des Individuums fördert, kommt es oft zu einer vorsichtigen, wenn auch misstrauischen Zusammenarbeit mit den Phex-Dienern.

Großes Konfliktpotential besteht auch zu den Geweihten Ingerimms und Peraines. Erstere sind der Meinung, dass Handwerk immer eine feste, angemessene Leistung verdient hat und nicht nach Angebot und Nachfrage funktionieren sollte, während letztere ganz im Dienst an der Gemeinschaft aufgehen, nicht im Dienst an sich selbst.

Ähnlich wie sein Gegenstück Praios scheidet Phex den Phanteon der Zwölfe stark, und nur wenige Priester, Adlige oder Bauern stehen seiner Kirche unvoreingenommen gegenüber.

falk

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.

Die Zwölfe zum Gruß!

Hart sind derzeit die Prüfungen, welche Alveran uns bereithält. Meine tiefste Anteilnahme gilt der Gareth'schen Botenredaktion.

Und gerade die letzten Ereignisse führen mich direkt zu meinem Anliegen, wurde ich doch auf später vertröstet durch die Redaktion Betreff des „Al'Anfa-Reise Gewinnspiels (Bote 23)“ siehe Bote 96, 97.

Inwieweit ist der Auslosungsvorgang nun vom Verlust des Redaktion Gareth betroffen? Konnten sich die entsprechenden Stellen retten? Wann dürfen wir Leser des Botens mit der Auflösung des Rätsels rechnen? Hochachtungsvoll, Alrik Dormwald

(Anm. der Redaktion: Lieber Herr Dormwald, wie schon bei Eurem letzten Versuch weisen wir auch diesmal wieder darauf hin, dass dieses Gewinnspiel lange verjährt und abgeschlossen ist. Zudem weisen wir darauf hin, dass sämtliche Unterlagen, die ansatzweise solche hätten klären können, seit dem 29. Peraine letzten Jahres unwiderrbringlich vernichtet sind. Wir appellieren an Euer Verständnis und hoffen, dass diese Angelegenheit damit endgültig erledigt ist. Die Götter mit Euch!)

Wacht am Finsterkamm wird erweitert!

Göttergefällige zwei Dutzend Ritter wurden berufen, die Weidener Lande vor den Fährnissen aus und von hinter dem Finsterkamm zu warnen und zu schützen. Sie werden eine Postenkette errichten, die von Beonfirm bis zur Grenze Greifenfurts reicht und dort in die Wacht Greifenfurts übergeht. Werdet auch Ihr ein Ritter der Wacht!

Mehr Informationen zum neuen Briefspielprojekt im Her-

zogtum Weiden demnächst im neuen Fantholi (zu bestellen unter redaktion@fantholi.de), ab sofort auf www.herzogtum-weiden.de oder auf Anfrage bei Kilian Platzer (palamydas@freenet.de).

Jetzt wieder erhältlich! Ein Klassiker aus dem Jahr 1996

Szators Hort

Ein inoffizielles DSA-Gruppenabenteuer von Anton Weste.

Mhanadistan – Land der Khoramsbestien, Wiege der tulamidischen Zivilisation.

Hier herrschten vor Jahrtausenden die Magiermogule vom Gadang, Zaubermeister, die sich auf die Beschwörung des allesverwüstenden Großen Schwarms verstanden. Viele ihrer Bauwerke, die sagenumwobenen Magiergräber, erheben sich noch immer aus der Steppe und sollen ihre Geheimnisse bergen. Dieses 80-seitige Fan-Abenteuer mit Farbcover und einem Anhang über die Magiermogule vom Gadang ist für DSA3 geschrieben (Helden der Stufen 5–9), enthält Illustrationen von Juliane Stadler und Susi Michels sowie eine stilvolle A3-Karte Mahandistans von Markus Brohasga.

Für 12,- EUR (inkl. P&V) kann das Abenteuer beim Autor bestellt werden unter der Mailadresse anton_weste@gmx.net

DSA-Material zu verkaufen

Verkaufe DSA-Romane (Heyne-Nr.) 6026, 6035, 6038, 6049, 6051, 6055 und 6057. VB (komplett) 40,- EUR. eMail: hard_y@gmx.de



DSA3-Boxen günstig abzugeben!

DGSL (Box bereits lädiert) 5,- EUR, Thorwal & Seefahrt (wie unbenutzt) 10,- EUR, Wüste Khôm & Echsenzümpfe (wie unbenutzt) 10,- EUR, Al'Anfa und der tiefe Süden (kaum benutzt) 9,- EUR. Jede Box komplett. Hefte und Karten alle in bestem Zustand. Preis zzgl. Versandkosten (Raum Freiburg auch ohne). Meldet euch bei: Kilian Platzer (palamydas@freenet.de).

Mitstreifer gesucht

F. Theis, Brückenstr. 2, 67822 Münsterappel (Raum Bad Alzey/Bad Kreuznach), Tel. 06362/4366: Als begeisterter DSA-Rollenspieler bin ich auf der Suche nach Gleichgesinnten, die mit mir gemeinsam Abenteuer durchstreifen, um Abenteuer zu bestehen und Ruhm (ok, für Thorwaler auch Rum) und Ehre zu ernten (und natürlich, um Gold zu kassieren). Schickt also einen Beilunker Boten ins schöne Havena! Alrik Soliman in Havena.



Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

VKG Verlagsvertriebs KG; Abteilung Verlagsunion; Brieffach 16306; 20077 Hamburg

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

Ja, ich bestelle ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (sechs 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!)

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Bankinstitut: _____

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; Abteilung Verlagsunion, Brieffach 16306; 20077 Hamburg widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels). Dies bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift.

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; Abt. Verlagsunion; Brieffach 16306; 20077 Hamburg widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

NACHBESTELLUNG

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

**Fantasy Productions,
Postfach 1517
40675 Erkrath**

3 oder mehr Ausgaben bei:

**Fantastic Shop,
Postfach 1509,
40675 Erkrath,
Tel.: 0211-92 43 202**
(Hier gelten die üblichen Regeln für den Versand und die Mindestbestellmenge des F-Shop. Details finden Sie unter www.f-shop.de)

**FRAGEN ZUM ABO
UND
ÄNDERUNGEN**
einzig und allein an:

**Verlagsunion
Tel.: 0180-530 14 12**
(werktags 8–20 Uhr, EUR 0,12/min)

Fax: 040-30198182
Mail:
abo-service@verlagsunion.de

**REGELFRAGEN
ZU DSA**
telefonisch
einzig und allein an das
**DSA-Regeltelefon
0211-9243408**
(nur Mi 18–20 h)

oder per email an
dsaregeln@fanpro.com

KLEINANZEIGEN
einzig und allein an:
**Britta Neigel
Von-Humboldt-Str. 11
26180 Rastede**

oder per eMail an
Ulrich Kneiphof
avbote@fanpro.com

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

Lieber Leser!

Alle nachfolgenden Texte sind ausnahmslos Meisterinformationen oder rein irdischer Natur. Wenn Sie sich also nicht selbst den Spaß an den Hintergründen der jeweiligen Artikel, Szenarioverschlüssen 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 Abenteuer Vorbereitungen oder Spielsitzungen jegliche Spannung nehmen würde, herauszutrennen und den Spielern vorzuenthalten.

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

Der Aranien-Feldzug

Helme Haffax', Seite 1

Meisterinformationen:

Die in dieser Zeittafel vorgestellten Informationen enthalten **Meisterinformationen** zum DSA-Gruppenabenteuer **Der Schwur des letzten Sultans**. Sie streifen zwar nur den Plot des Abenteurers, nehmen jedoch einige Entwicklungen vorweg.

Ebenfalls nimmt diese Zeittafel Ereignisse vorweg, die erst im *Aventurischen Boten* Nr. 114 mit einem Artikel gewürdigt werden. Sollten Sie sich diesen Lesespaß nicht nehmen lassen wollen, so lesen Sie diese Zeittafel bitte nicht.

Zeittafel:

Rahja 1027 BF: Während ganz Aventurien angsterfüllt auf das Mittelreich blickt, plant Dimiona, die Moghuli von Oron, die Unterwerfung Araniens. Mit der Hilfe des Fürstkomturs von Maraskan will sie das verhasste Mhaharanyat zerschlagen und sich selbst zur Herrscherin über ganz Aranien aufschwingen. Dafür begibt sie sich unerkannt nach Jergan zu Helme Haffax und macht ihn mittels Magie gefügig, so dass er für sie einen Feldzug plant und selbst anführt (**AB 111**). Sie denkt nicht daran, Haffax zu entlohnen, sondern will sich bei passender Gelegenheit seiner entledigen, um die eigene

Macht an der Ostküste Aventuriens auszubauen. **Praios/Rondra 1028 BF:** Anfangs noch im Bann der Moghuli, erkennt Haffax, dass er hereingelegt wurde, und sinnt auf Rache. Er geht zum Schein auf Dimionas Angebot ein, will sie aber dann ins offene Messer der Aranier laufen lassen. Er selbst sieht die Gelegenheit gekommen, reichhaltig Beute für zukünftige Feldzüge zu machen und vor allem sich einige Geheimnisse von Bastrabuns Bann zu bemächtigen, von deren Existenz er noch aus der Zeit des Maraskan-Feldzuges weiß. Daher will er sich vor allem auf die Suche nach der Hesinde-Geweihten Jasina Melenaar machen, die damals Erzmagisterin und Hohe Lehrmeisterin des Elburumer Tempels war.

Rondra 1028 BF: Im sicheren Glauben an ihre Verführungskünste legt Dimiona die Planung des Feldzuges komplett in Haffax' Hände. Ihm gelingt es, das Dämonenbalg Reshemin für den Angriff zu gewinnen, indem er ihr schmackhaft macht, selbst über Südwest-Aranien zu herrschen.

4. Efferd: Vorstoß von Reshemins Heer auf Chalukand. Die Verteidiger wurden zuvor unterwandert und laufen zu großen Teilen über. Reshemin gebietet über etwa zwei Regimenter berittener Soldaten (leichte Reiterei, berittene Fußkämpfer, Schützen).

6. Efferd: Haffax landet mit seinem Heer – bestehend aus einigen Veteranen-Bannern der Roten Legion, Söldnern und einer Hand voll Magier – in Chalukand. Reshemin übergibt

Haffax die Kontrolle über die Stadt und stößt gen Nasir Malkid vor.

7. Efferd: Mara ay Samra, die Sultanin von Gorien, erhält von einem Boten Hasrabals Kunde vom herannahenden oronischen Heer (**AB 112: Gefangen im Griff zweier Klauen**), doch tut sie dies als Intrige des Sultans ab.

9. Efferd: Schlacht von Nasir Malkid (**AB 112: Blutige Ernte in Gorien**). Reshemin lagert einige Tage in der Stadt und versucht, den untergetauchten Diener des Lebens zu fangen.

7.–11. Efferd: Aufgeputscht durch Horuschen und Yagan-Öl marschiert Haffax' Heer an den südlichen Ausläufern des Dornrosenwalles entlang durch den Wald direkt auf Barbrück zu. Die dort postierten aranischen Kundschafter werden von Meuchlern ausgeschaltet; Dörfer und Siedlungen umgeht Haffax' Heer unter Zuhilfenahme von Magie.

10. Efferd: Aufgrund anhaltender Streitigkeiten mit den Wesiren und Offizieren des Regiments *Die Furchtlosen* legt Mara ay Samra kurzerhand ihr Sultansamt nieder und zieht sich nach Samra zurück.

11. Efferd: Während Dimiona bei Keshal Taref ihr oronisches Heer sammelt, landen in Elburum mehrere Schiffe aus Maraskan und entladen Söldner, Soldaten der Karmoth-Garde und einige Bluttempler. Deren Anführer Iradon Kolenfeld erklärt die Stadt als unter maraskanischer Herrschaft; Emira Merisa lässt keinen Widerstand erkennen. Die Maraskaner beginnen mit Plünderungen und führen zur Abschreckung der unruhigen Bevölkerung willkürliche Hinrichtungen durch.

12. Efferd: König Arkos Shah wird in Zorgan durch einen Angriff der Shaz-Man-Yat schwer verwundet.

12. Efferd: Die Schlacht von Barbrück (siehe **Haffax ante portas** auf S. 1). Nach der Schlacht lässt Haffax die aranischen Toten in den Barun-Ulah werfen. Seine Soldaten schwärmen aus, plündern das Umland und suchen in den Dörfern nach der Hesinde-Geweihten Jasina Melenaar.

13. Efferd: Dimiona bricht in einem Ritual auf Keshal Taref eine Bresche in den Dornrosenwall. Ihr Heer – insgesamt etwa fünf Regimenter stark und bestehend aus Lanzenreitern, Spießträgern, Streitwagen, Söldnern, Ferkinas und einigen Hexen – setzt sich gen Zorgan in Marsch.

14. Efferd: Das oronische Hauptheer verstrickt sich in einer ersten, kurzen Schlacht gegen das schwere Reiterregiment *Eleonora* und die *Gol-*

Das Schwarze Auge

Impressum

Herausgeber: Fantasy Productions GmbH,
Postfach 1517, 40675 Erkrath

Redaktion: Florian Don-Schauen, Ulrich Kneiphof, Britta Neigel, Thomas Römer

Lektorat: Florian Don-Schauen, Momo Evers, Jennifer Höbel, Thomas Römer

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

Mitarbeiter dieser Ausgabe:
J. Blome, G. Eggert, J. Marioulas, E. Moussa, R. Renz, M. Schwefel, T. Shaikh, P. Steven

Mottoautor: Yannic Weber (Auch diesmal. Ich bitte den Schnitzer der letzten Ausgabe zu entschuldigen! Der Setzer.)

Illustrationen: Caryad

Satz & Layout: ULK

Der *Aventurische Bote* erscheint zweimonatlich.

Copyright © 2005 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 Seite 9.

Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RP!)

Britta Neigel
Von-Humboldt-Straße 11
26180 Rastede

oder per eMail an:
avbote@fanpro.com

MEISTERINFORMATIONEN

denen Drachen, die am Dornrosenwall Wacht halten. Angesichts der immensen Überzahl der Feinde treten die Aranier den Rückzug nach Zorgan an.

14. Efferd: Die baburischen und nebachotischen Stammesführer halten Kriegsrat (siehe Abenteuer **Der Schwur des letzten Sultans**).

15. Efferd: Seegefecht zwischen aranischen und oronischen Galeeren nur wenige Meilen vor Zorgan. Kein klarer Sieger, die Aranier können sich beschädigt nach Zorgan retten.

16. Efferd: Die maraskanischen Marodeure plündern das Elburumer Umland, Emira Merisa verbleibt als Herrscherin von Haffax' Gnaden, Iradon Kolenfeld erwirbt sich durch seine dämonischen Exzesse den Beinamen 'der Blutrichter von Elburum'.

16. Efferd: Reshemins Heer verlässt Nasir Malkid und zieht gen Westen.

18. Efferd: Die Shaz-Man-Yat wird ausgetrieben (siehe DSA-Mobile-Solo **Schwerter und Rosen** von Chromatrix).

20. Efferd: Reshemins Reiter erreichen Fennekesh. Die Stadt ist größtenteils verlassen.

20. Efferd: Das oronische Heer erreicht Zorgan und beginnt mit der Belagerung.

21. Efferd: Haffax hat endlich die greise Jasina Melenaar gefunden und nimmt sie gefangen. Er befiehlt den Abzug seiner Soldaten querfeldein gen Osten. Sie plündern, was auf dem Weg liegt, nehmen vor allem Pferde mit, und weichen dem oronischen Heer, welches vor Zorgan lagert, weiträumig aus. Barbrück wird unbewacht zurückgelassen.

21.–29. Efferd: Reshemins Heer kann von vereinigten aranischen und Fasarer Truppen zum Kampf gestellt werden und wird aufgerieben (siehe Szenario **Tod und Asche**).

28. Efferd: Der Heerbann Nord-Araniens überquert den Barun-Ulah in Barbrück und wendet sich nach Zorgan.

1. Travia: Als die Nord-Aranier als Entsatz vor Zorgan eintreffen, wagen die Belagerten einen Ausfall. In einer großen Feldschlacht werden die oronischen Truppen geschlagen (siehe Abenteuer **Der Schwur des letzten Sultans**).

1. Travia: Haffax erreicht Elburum und beginnt, die Beute auf die bereitstehenden Schiffe zu verladen. Er lässt die Schule der Schmerzen plündern und erbeutet alte, früher aus dem Schatz des Hesinde-Tempels stammende Tontafeln, auf denen Bannsprüche verzeichnet sind. Einige Lehrmeister schließen sich Haffax an, andere fliehen vor ihm in den Untergrund.

3. Travia: Durch Befragung gefangener Oronis erfährt Arkos Shah, dass Dimiona sich ohne größeren Schutz in Keshal Taref aufhält. Er ordnet einen Ausfall nach Keshal Taref an und führt gemeinsam mit seiner Frau Eleonora die Truppen persönlich an.

3. Travia: Haffax verlässt Elburum und kehrt nach Jergan zurück.

4. Travia: Aufstand in Elburum. Unter Führung von Iphemia von Narhuabad stürzt der oronische Adel Emira Merisa. Dabei wird die Lamijah¹ angeblich durch Iphemia selbst getötet.

7. Travia: Die Aranier dringen ohne großen Widerstand in Keshal Taref ein. Arkos stellt Dimiona und tötet sie mit der Amethystlöwin. Die Leiche der Moghuli wird in Stücke gerissen. Geflohene und neu organisierte oronische Truppen drohen den Rückweg durch den Dornrosenwall abzuschneiden. Die Aranier sitzen in der Falle.

8. Travia: Die Überläuferin Iphemia von Narhuabad, die den oronischen Adel anführt, fällt Dimionas Truppen in den Rücken, befreit Arkos und Eleonora und unterstellt sich der Mharani.

Erläuterungen zum Plot:

❖ Die Hochmeisterin der Therbûniten Shila al-Agrah und Leatmon Phraisop, der jugendliche Diener des Lebens, konnten den Häschern Reshemins entkommen. Jene wollte die Gelegenheit nutzen, ein Jahrtausende altes Geschlecht, das seit jeher den Patriarchen der Perraine-Kirche stellte, auszulöschen. Doch die Ordensmeisterin wandte all ihre Kraft auf, um den Jungen zu verbergen. Er selbst war nicht

❖ Sultan Hasrabal von Gorien spielt eine undurchsichtige Rolle, denn er stellt sich nicht gegen Reshemins Heer, als dieses durch das Chaluktal zieht. Sobald es jedoch fort ist, befiehlt er seinem Sohn Harayan den Vormarsch Richtung Chalukand. Ebenfalls streckt er vorsichtig die Finger nach Anchopal aus, nachdem die Sultanin Mara abgedankt hatte. Seine Aktionen finden jedoch nach dem 'Krieg der 35 Tage' statt und werden in den kommenden Boten-Ausgaben näher thematisiert werden.

❖ Das Ende der Shaz-Man-Yat können Sie im DSA-Mobile Soloabenteuer **Schwerter und Rosen** von Chromatrix nachspielen. Mit ihrer Vertreibung aus der Dritten Sphäre wird Dimionas Position und die Stärke ihres Heeres nachhaltig geschwächt. Die oronischen Lamijanim verlieren ihre dämonisch-vampirischen Mächte fast vollständig.

❖ Für Helme Haffax stellt sich der Araniensfeldzug als kompletter Erfolg dar. Mit reicher Beute – Pferden, Wein und Weizen aus den vollen Kornspeichern Araniens – kehrt er nach Maraskan zurück – bereit für weitere Kriegs-

JASINA MELENAAR

Mehr als 40 Jahre diente Jasina Melenaar dem Hesinde-Tempel zu Elburum – zuletzt als Hohe Lehrmeisterin. Die greise ehemalige Erzpraetorin galt bereits als amtsmüde, als der Aufstand Dimionas sie zur überstürzten Flucht zwang. Ein großer Teil des Tempelschatzes geriet damals in die Hände Orons und wurde von den Magiern der *Schule der Schmerzen* verwaltet. Jasina legte nach ihrer Flucht die Stola ab und zog sich aufs Altenteil zurück. Sie lebte die letzten Jahre bei entfernten Verwandten auf einem Hof etwas südlich von Zorgan.

Das berühmteste Mitglied der Familie war Pheredonius Melenaar, der um 700 BF das alchimi-stische Standardwerk *Die Macht der Elemente* verfasste. In seiner Tradition steht auch Jasina (geboren 956 BF), die eine enzyklopädische Schrift über Ritualwaffen von Zauberkundigen und Geweihten verfasst hat. Ihre größte Leidenschaft war jedoch die Entzifferung alter Schriften und Fragmente aus der Zeit der Magiermogule. Sie gilt als intimste Kennerin der *Elburischen Tafeln*, einer Sammlung von Tontafeln, auf denen magische Bannsprüche im Stile Bastrabuns verzeichnet sind. Seit ihrem Eintritt in den Elburumer Hesinde-Tempel forschte Jasina mit diesen Tafeln und entzifferte einen Großteil der alten Glyphen.

Helme Haffax lernte sie kennen, als dieser während des Maraskan-Feldzuges in Elburum weilte. Ihre Schwärmerieen für den damaligen Reichsmarschall blieben jedoch unbeantwortet. In diesen Tagen erinnerte sich Haffax, nunmehr Tyrannenherrscher von Maraskan, an jene Begegnung mit Jasina damals in Elburum und an die Banntafeln, die sie ihm damals gezeigt hatte.

Verwendung im Spiel: Jasina erträgt die Launen Haffax' schicksalsergeben. Für ihn arbeitet sie an der Rekonstruktion der Bannsprüche, um sich persönliche Strafen zu ersparen. Dennoch befindet sich mit der ehemaligen Geweihten eine Person in Haffax' direkter Nähe, die auf ihn Einfluss nehmen kann. Sollte sie ihr Gottvertrauen zurückerlangen, könnte sie in Zukunft eine Verbindungsbrücke zu Haffax darstellen.

damit einverstanden, hieß das Verstecken doch gleichzeitig, zahlreiche Glaubensschwester und -brüder der grausamen Reshemins auszuliefern. Leatmon, im dreizehnten Lebensjahr, hätte sich lieber selbst ausgeliefert, um dafür die Leben derjenigen zu retten, die von den Oronis gefoltert wurden – er ist im festen Glauben an seine Herrin, nach deren Willen alles Leben gedeiht. Nach diesem Dissens ist das Verhältnis der beiden Kirchenführer nachhaltig erschüttert.

¹dämonischer Vampir, nach dem Verschwinden der Shaz-Man-Yat haben diese Kreaturen einen Großteil ihrer Macht eingebüßt.

züge. Durch den Raub der Tontafeln und der Hesinde-Geweihten Jasina Melenaar kann es ihm nun vielleicht gelingen, einen Teil von Bastrabuns Bannformel zu rekonstruieren, um die Fürstkomturei gegen die Schrecken aus dem Dschungel zu schützen. Die Aufzeichnungen aus der Schule der Schmerzen und die über-gelaufenen Magister und Scholaren bieten die Möglichkeit, die Akademie in Jergan neu zu gründen. Überdies waren kaum Verluste zu beklagen, denn die meisten Schlachten überließ er den 'Oronis'. Durch seinen Rückzug aus Barbrück gab er das oronische Heer der Vernichtung preis, denn die einfache Zerstö-

rung der neunbogigen Brücke über den Barun-Ulah hätte den Entsatz des nebachotischen Heerbanns zum jähen Halt bringen können. So konnte er seine Rache an der Moghuli feiern, die ihn bei ihrem Besuch in Jergan mit übler Zauberei gefangen nehmen konnte. Nach diesem Feldzug ist auch Aranien vorerst dérangiert geschwächt, dass Haffax sich in nächster Zeit nicht fürchten muss.

CG

Flammen über Oblarasim, S. 4–6

Meisterinformationen:

Jurgas Raubfahrt gegen Oblarasim dient zwei Zwecken: Zum einen will sie ihre Heerführer nach dem schweren Gefecht gegen Glorania Schergen bei Laune halten. Eine gute Anführerin trägt Sorge dafür, dass ihre Gefolgsleute ihr Auskommen haben. Außerdem misst sich das Glück eines Hetmannes auch daran, wie erfolgreich seine Beutefahrten sind. Zum zweiten soll die Beute dazu dienen, Jurgas diverse Feldzüge und ihre Spende (und mögliche weitere) an den Meister der Brandung (siehe AB 112) und andere Feinde Gloranas zu bestreiten. In der Tat ist zwischen Jurga und Iskir nach dem beschriebenen versöhnlichen Ereignis noch lange nicht alles 'eitel Sonnenschein'. Die beiden Kontrahenten werden ihren Streit sicher nicht beilegen, ebenso wenig wie ihre Anhänger dazu bereit sind. Marada indes wird die Kunde von dem vermeintlichen Bruderkuss ihrer beiden Rivalen mit Sorge vernehmen und darauf hoffen, dass nach Sonne auch wieder Sturm und Regen kommen. Womöglich wird sie gar nachhelfen, dass bald dunkle Wolken aufziehen.

Auch wenn die Skaldin in ihrer Erzählung von gewaltigen Schätzen spricht, ist dies eine Frage der Sichtweise. Zwar birgt die Goldgräberstadt in den Augen der Thorwaler gewaltige Schätze, ihre Blütezeit hat Oblarasim jedoch längst hinter sich. Ein Gutteil des Reichtums hat die Stadt längst verlassen, der einstige Magnet für Glücksritter büßt allmählich seine Wirkung ein. Vor Jahren wären die Reichtümer, die man in Oblarasim erbeuten konnte, wohl in der Tat einer kaiserlichen Schatzkammer

würdig gewesen. Entsprechend erbitterter wäre allerdings auch der Widerstand der Einwohner gewesen. Nichtsdestotrotz: Die Thorwaler haben gute Beute gemacht und sind hochzufrieden.

Sollten Ihre Spieler Jurga auf ihrer Herferd begleiten, können sie auch am Überfall auf Oblarasim (oder aber an dem Zug gegen Riva, über den im nächsten **Boten** berichtet werden soll) teilnehmen. Zwar beschreibt Thordis Lifsdottir das Gefecht als wenig eindrucksvoll (ein Raubüberfall ist für die meisten Herferder Alltag und keine besondere Heldentat), doch das heißt nicht, dass sich in der Stadt keine brenzligen Szenen abgespielt haben und es manchen Anlass für einen Helden gab, sich unter Beweis zu stellen.

❖ Was, wenn die Flammen gerade auf ein Haus übergreifen, in dem die Helden oder eine bedeutende Meisterperson plündern?

❖ Die Elfen, die in Oblarasim verblieben sind, sind sämtlich als *badoc* zu bezeichnen und daher unberechenbare Gegner, die auch gänzlich unelfische Untugenden an den Tag legen.

❖ Die Glücksspielhöhle eines der Herren von Oblarasim ist wider Erwarten gut bewacht, und auch die Gäste wollen es nicht dulden, dass man Hand an ihre Gewinne legt. Oder aber sie schlagen sich auf die Seite der Thorwaler und holen sich das zurück, was sie in der Nacht verloren haben.

❖ Einige Bewohner fliehen vor den Angreifern in den nahe liegenden Wald. Als die Helden sich umsehen, finden sie die Leichen der Geflohenen – augenscheinlich dahingemuchelt von Elfen, die in den Wäldern leben. Es scheint, als sei es den Elfen gleich, ob sich die Menschen gegenseitig erschlagen, Hauptsache, sie verschwinden aus der Gegend.

❖ Einer der Windgeister wendet sich gegen die Thorwaler und richtet unter den abergläubischen Nordleuten schreckliche Verwirrung an. Es gilt, die Lage wieder unter Kontrolle zu bekommen.

❖ Ein Thorwaler gerät in Walwut und greift wie rasend alles an, was sich in seinem Umkreis bewegt – darunter auch eine Travia-Geweichte, die versucht, ihn zu besänftigen.

❖ In Oblarasim befinden sich nicht nur solche, die für das Gold und vom Gold leben. Auch viele Flüchtlinge vor Glorania haben hier eine – wenngleich auch wenig anheimelnde – Zuflucht gefunden. Es wäre nicht recht, diese zu berauben oder zu erschlagen, doch wie will man das den kampflustigen Kriegern klarmachen?

❖ Einige dieser Flüchtlinge könnten auf die Idee kommen, sich auf die Seite der Thorwaler zu schlagen, in der Hoffnung, die Nordleute könnten sie mit in den Süden nehmen, in eine bessere Zukunft.

Michelle Schwefel

Streiter des Regenten tragen

Siege davon, Seite 28

Meisterinformationen:

Die genannten Erfolge der Reichssoldaten gegen die Dunklen Zeiten, die über das zentrale Mittelreich gekommen sind, werden vom *Aventurischen Boten* in seinem Punier Druckhaus gerne herausgestellt und verbreitet, um wieder Hoffnung zu säen. Aber obwohl die Nordmärker gemäß der Weisung des Regenten nach all ihren Kräften gegen das Chaos vorgehen, bleibt ihr Handeln nur ein Tropfen auf dem heißen Stein.

AW

Zeitleiste der Ereignisse im

Aventurischen Boten 113:

7. Rahja 1027 BF: Der Reichsbehüter erlässt die 'Schollenflucht-Weisung'.

Rahja 1027 bis Praios 1028 BF: Kriegszug der Thorwaler nach Oblarasim

Rondra 1028 BF: Streiter des Reichsbehüters kämpfen erfolgreich gegen die Schwarzen Horden.

Efferd 1028 BF: Die Kanzleien des Reiches nehmen in Elenvina ihre Arbeit wieder auf.

Herbst 1028 BF: Ein Schwarm Westwinddrachen macht den Windhag unsicher.

Boron 1028 BF: Nostrische Königin ein Jahr im Amt, Graf von Salza leistet Treueschwur

Anzeige

Da will der Dorfälteste von Haibuthar zu seiner lange geplanten Reise aufbrechen und da ist seine Axt verschwunden! Und dann kommt da noch dieses seltsame Zirkusvolk an, um eine Vorstellung zu geben. Und zu guter Letzt ist auch noch soviel ausländisches Gesindel anwesend, weil sich rumgesprachen hat, dass die Frühlingsfeste in Haibuthar immer interessant seien ...

DSA-LARP

Die Legenden von Thorwal III

02. – 04. September 2005

Waldjugendlager Wirtal
54589 Stadtkyll (Eifel)

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

Das Aventurien-Highlight beim Fantasy-Festival 05

(25. – 26. Juni 2005 Stadthalle Hofgeismar

Infos unter www.ff05.de)

Trollballturnier mit Hindernissen

Ein-Tages-Larp des Aventurien-LARP-Projekts

Für Mitglieder des Aventurien-LARP e.V. kostenloser Eintritt zum Trollballturnier und zum Fantasy Festival!

LARP-AVENTURIEN
LARP-PROJEKT

LARP-AVENTURIEN
LARP-PROJEKT

ZUM HERAUSNEHMEN!

GARETH IM JAHR DES FEUERS

EINE SPIELHILFE VON ANTON WESTE, MIT BEITRÄGEN VON HADMAR VON WIESER

Die Schlacht in den Wolken hat tiefe Wunden in der Kaiserstadt Gareth hinterlassen, die sich nur allmählich aus der Asche erheben kann und lange Zeit in Chaos und Verzweiflung gefangen ist. Manche Wunden werden hässliche Narben bilden, und viele werden sich niemals wieder schließen.

Im Folgenden erhalten Sie einen Überblick für Gareth im Herbst 1028 BF. Die gebeutelte Kaiserstadt ist Schauplatz der Abenteuerbände **Aus der Asche** und **Rückkehr des Kaisers** von Lena Falkenhagen sowie der DSA-Mobile-Trilogie **Feuersturm**, bestehend aus den Abenteuern **Himmelsbrand** (von Thomas Finn), **Feuer und Asche** (von Hadmar von Wieser) und **Krieg um die Krone** (von Anton Weste). Eine detaillierte Beschreibung Gareths vor dem Jahr des Feuers finden Sie in der Box **Stolze Schlösser, Dunkle Gassen**.

ZERSTÖRUNGEN

Die aus der Luft erfolgte Attacke Galottas und Rhazzazors am 29. Peraine 1027 BF hat viele Gebäude durch Dämonenangriffe, Bombardierungen und abgeworfene Brandsätze zerstört. Kämpfe in den Straßen und ausgesandte Plünderer töteten viele Garether. Das begonnene, aber nicht vollendete *Magnum Opus des Weltenbrandes* hat im Großteil Gareths leichte Zerstörungen hinterlassen: Der gewaltige Sturm deckte Dächer ab und ließ Bretterbuden einstürzen, Dämonenranken sprengten Holzbohlen und erwürgten Menschen, die beginnenden Feuerlohen des Weltenbrandes ergriffen ganze Straßenzüge. Mit dem Absturz der gigantischen Fliegenden Festung wurden große Teile Neu-Gareths unter Millionen Quadern von Unmetall begraben.

Viele Bürger der Stadt sind vor dem Schrecken der Unheiligen Allianz geflohen. An die 40.000 starben in Kämpfen, Katastrophen und unter herabstürzenden Trümmerteilen – vor allem aber in den Wochen und Monaten nach der Schlacht an Wundfieber, dämonischer Verseuchung, Auszehrung und der grassierenden Gilbe. Und es heißt, ein harter Winter steigt im Norden aus den Eiszinnen herab. So kommt es, dass die Garether Stadtteile heute nur noch 130.000 Seelen zählen.

DIE STADTEILE

In der folgenden Auflistung sind Gebäude, die noch größtenteils intakt sind (aber durchaus deutliche Schäden haben können) **fett gedruckt**, während größtenteils zerstörte Bauten *kursiv* gesetzt sind. Die Nummern stehen für die Zahlen im dazu gehörigen Plan.

Die äußeren Stadtteile **Rosskuppel**, **Südquartier** und **Meilersgrund** litten nur wenig unter dem direkten Sturm der Zerstörung, waren aber stark von den Folgen der Schlacht betroffen: Plünderungen, umherstreifende Marodeure aus Galottas Armee, untote Schrecken in der Nacht, Bandenkämpfe und im Chaos ausgelegene Familienzwiste. Wo es aber doch zu Verwüstungen und Bränden kam, richteten sie an den ärmlichen Häusern, überbevölkerten Gebäuden und klapprigen Verschlagen großen Schaden an. Gerade Meilersgrund war kaum von der Schlacht in den Wolken betroffen, wurde aber später drei Wochen von einer Roten Irhalken-Gardisten unterjocht, ehe sie vom Rat der Helden vertrieben werden konnten. Das westliche Rosskuppel lag in der Flugbahn von Galottas Armada und wurde von Geschossen getroffen. Vor den Toren eines Travia-Tempels trampelten sich zwei Dutzend Menschen in einer Massenpanik zu Tode. Elendshütten im Nordwesten des Südquartiers wurden vom *Magnum Opus* hinweggeschleudert; einige Trümmer der Festung schlugen hier ein.

Einzelne Orte

Neues Hippodrom (1), *Gasthaus 'Zum Dorfschulz'* (2), **Stellmacherei Winzberg**, **Apotheke Vilburn Martan**, **Ordenshaus der Grauen Stäbe** (3) (geplündert durch Marodeure Galottas), **Elfensiedlung** (4), *Schwertmeister Erlan Adersin* (ist umgezogen in einen verlassenen Schulturm), **Schmiede Thorn Eisinger** (5), **Tempel des Schwarzen Lichts** (6), *Travia-Tempel im Südquartier*, **Bardenhaus Aldifreid von Trallop**, *der Hexenkessel* (7) (dieser berühmte Verbund von mächtigen Mietskasernen im Südquartier ist größtenteils abgebrannt und hat seine unglücklichen Bewohner in Gefesselte Seelen und Nachtalpe verwandelt, die die Garether nachts plagen).

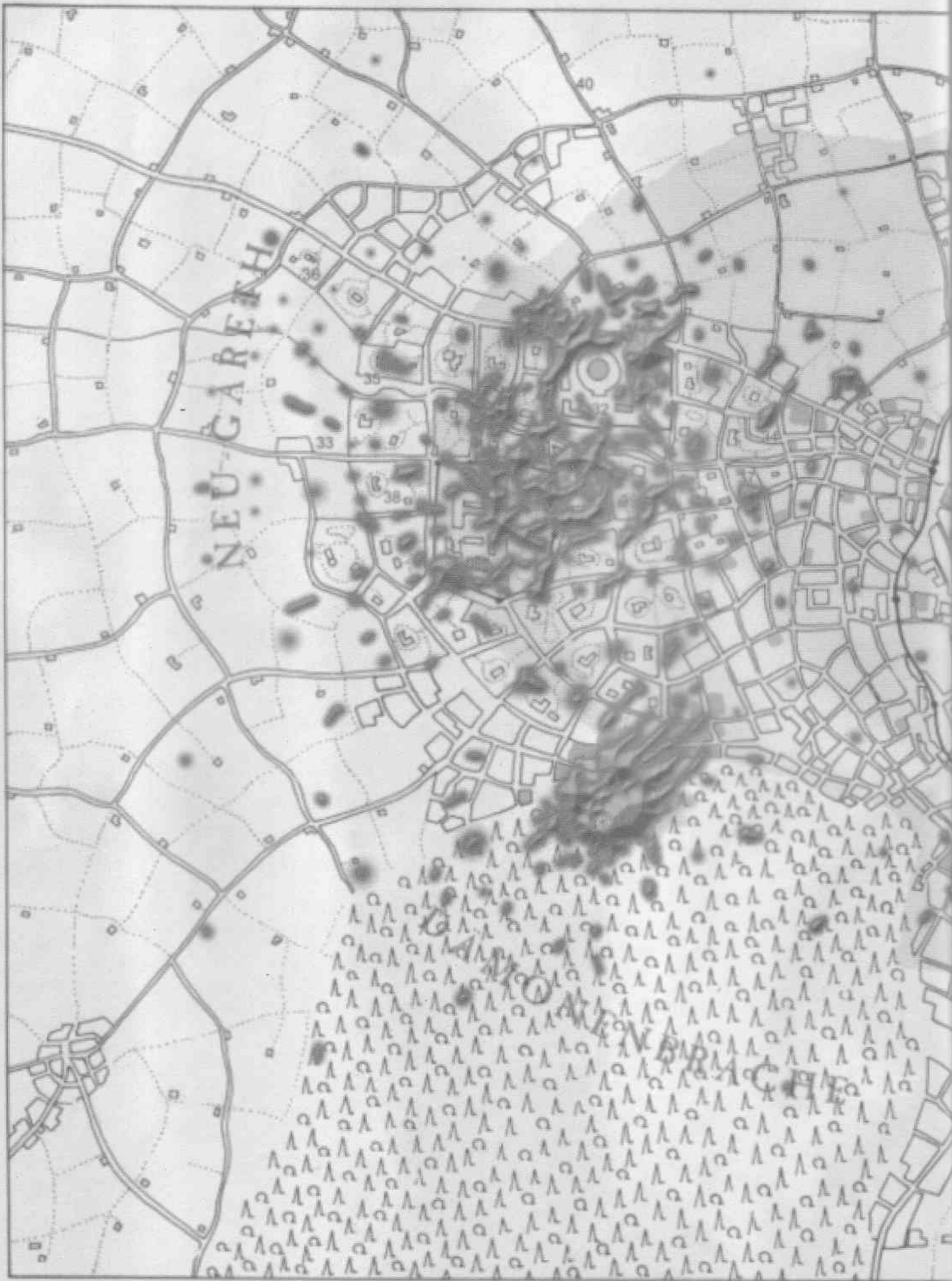
In **Alt-Gareth**, dem ehrwürdigen Herz der Stadt, wurde am Boden und in der Luft der

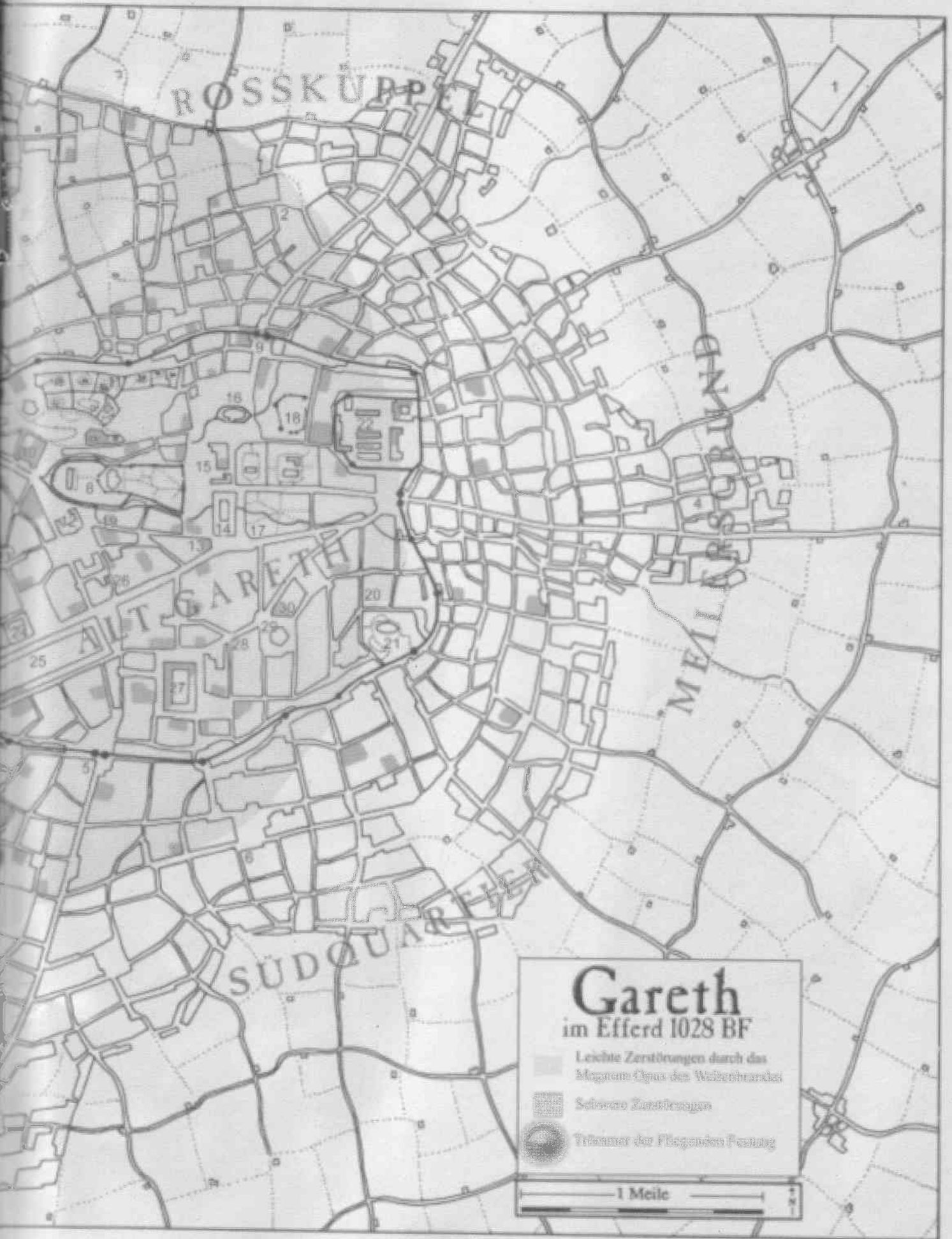
Kampf um die Zukunft der Metropole gefochten. Hier gingen die meisten Truppen und Gargylen-Schwärme Galottas nieder. Teile der erstmals prächtigen Altstadt wurden durch Bombardement beschädigt. Die reich verzierten Häuser, Brunnen, Statuen und Tempel sind von Sturm, Dornranken und Feuerlohen in Mitleidenschaft gezogen.

Nach der Schlacht konnte hier der Bedrohung durch die Reste der Armee aus der Unheiligen Allianz am schnellsten begegnet werden, auch wenn sich noch immer viele Untote tagsüber in Gruben und Kellern verstecken und bei Dunkelheit Opfer suchen. Die Stadtmauer bietet Schutz nach außen.

Einzelne Orte

Alte Residenz (8) (hier sollen sich viele Gargylen in der Fassade versteckt haben), *Wehrheimer Tor* (9), **Ucui-Tempel**, *Kanzlei Handel und Wandel*, *Reichsehnhalle* (10), **Villa Stoerrebrandt** (11), **Heldenbühne**, *Reichsgericht* (ein Flugschiff aus Yol-Ghurmak ist hier abgestürzt), **Hotel 'Zwei Masken'**, **Akademie Schwert und Stab** (12), *Alanfamische Botschaft*, **Offizierskasino**, *Königlich Garethische Staatskanzlei* (13) (von einem Irhalken verwüstet und in Brand gesetzt), **Priesterkaiser-Noralec-Sakrale** (14) (mit großen Rußschäden an den goldenen Verzierungen), *Ingerimm-Tempel* (15) (das innere Heiligtum noch intakt), **Tsa-Tempel** (16), **Eslamsbogen**, **Museum für Reichsgeschichte** (17) (nicht einmal Plünderungen), **Hotel 'Alter Kaiser'**, **Kriegerakademie zum Goldenen Schwert** (18), *Redaktionshaus Aventurischer Bote* (19), **Tempel von Handel und Wandel**, **Efferd-Tempel**, **Kaiserthermen** (20), **Bordell 'Sechzehn Ministerinnen'**, **Rahja-Tempel** (21) (nicht einmal Schäden im Rosengarten), *Kaiser-Retokasernen* (22) (in einer Feuersbrunst vernichtet), *Travia-Tempel*, *Herberge 'Schwert und Panzer'* (der Wirt zeigt den Gästen ein seltsames Luftschiff-Wrack), **Peraine-Tempel** und **Siechenhaus** (23), **Rondra-Tempel St. Ardare** (24) (ohne Geweihte und lange Zeit Leichenhalle), **Altes Hippodrom** (25) (teilweise abgebrannt; viele tobriische Flüchtlinge starben hier, doch die Überlebenden helfen nach Kräften den Garethern, die ihnen vor Jahren Gastung gewährt haben).





Hotel 'Seelander' (man lässt sich nichts anmerken), *Botschaft des Bormlandes, Kaiserliche Münze* (26) (durch Brandbomben zerstört, hier hat sich auch ein Agribaal festgesetzt und spuckt falsche Münzen aus), **Stellmacherei Ferrara-Eisenherr, Haupthaus der Beilunker Reiter** (mit einem gewaltigen Krater auf der Straße), *Imman-Stadion* (27) (ausgebrannt), **Rathaus** (die berühmte Fuchsstatue wurde gestohlen), **Akademie der Magischen Rüstung** (28) (Teile wurden geplündert), *Trabelisches Haus, Rudes Turm, Pentagon-Tempel der Hesinde* (29) (mit unbelaubten Blutulmen), *Kaiserlich-Garethische Central-Registatur* (30) (Tausende Akten wurden im Wind verstreut)

Das einstige Palastviertel Neu-Gareth ist vollständig zerstört: Nach Plünderungen und Elementarkatastrophen stürzte die Fliegende Festung auf die reichsten Häuser Aventuriens herunter und begrub die strahlende Pracht auf mehreren Rechtheilen unter titanischen Trümmern von schwarzem Stein und Unmetall, Eisenwände, Metallrippen, ölige Steinsäulen und bleierne Knochen Kholak-Kais bildeten Schrottwüsten, im Wind knirschende Wälle, gewaltige Trümmerberge und Krater, aus denen auch nach Monaten noch Rauch und Schwefel aufsteigen. Durch zusammenhängende Trümmerstücke von bis zu 40 Schritt Höhe ziehen sich noch immer Gänge, Kammern und Röhren. Die Relikte von Agrimoths Werk sind oft noch immer dämonisch beseelt und speien Plünderern, Trauernden und Lebensmüden anti-elementare Manifestationen von Luft, Humus, Feuer und Erz entgegen.

Nur wenige Schritt neben komplett zerschmetterten Gebäuden haben weiß gekalkte Villen ohne größere Kratzer die Katastrophe überstanden. Die Schneiden der Zerstörung waren grausam, willkürlich und abrupt – und doch hat die Fliegende Stadt aus dem Geiste Galottas vor allem das Haupt von Kaiserreich und Praios-Kirche getroffen.

Einzelne Orte

Neue Residenz (31) (vor allem der Ostflügel begraben, vermutete Raumbiasen in den Trümmern, dämonische Belebung des kaiserlichen Parks, westlich der Residenz ein unergründlicher, 200 Schritt langer Spalt in der Erde, aus dem bisweilen Lichtsäulen und Klagelaute kommen), *Stadt des Lichts* (32) (der Sonnen-Palast relativ verschont innerhalb von totaler Zerstörung, siehe auch **AB 110**, unter einem großen Trümmerberg soll sich auch noch immer der seltsam intakte Blakharaz-Tempel in einer Höhle erheben), **Kaiserliches Gestüt zu Gareth** (33), *Tempel der Sterne* (34), **Aves-Tempel, Ordenshaus der Wächter Rohals** (35) (von drei trollgroßen Trümmerstücken durchlöchert), **Villa von Dexter Nemrod** (36), *Villa Groterian, Villa vom Berg* (37) (stützt knirschend mit Wänden ein großes Trümmerstück), *Villa Eberstamm* (abgebrannt), **Villa Raben-**

mund (38), *Villa Bugenhog* (39) (von einer Ätherkralle überrollt), **Villa Galahan, Villa Falkenson, Kloster der Noioniten** (40)

In den Nordrand der **Dämonenbrache** ist das größte Stück der Festung gestürzt: Hundert Schritt ragt hier der Gesplitterte Berg (41) auf, der allabendlich lange Schatten auf Gareth wirft. Unter rostenden und immerzu metallisch kreischenden Trümmern pulsiert noch irgendwo das Maschinenherz Kholak-Kais. Seit dem Absturz brodeln es auch in der alten Brache bedenklich, und noch hat im großen Chaos niemand das Verschwinden von ungewöhnlich vielen Menschen vom Rand der Brache bemerkt.

MÄCHTEGRUPPEN

In der Zeit der Katastrophe und der zusammenbrechenden Ordnung hat sich der **Rat der Helden** unter dem Meisterschmied und ungewollten Volkshelden *Thorn Eisinger* zusammengefunden, um die Not zu lindern, den Menschen Zuversicht zu geben und sich gegen äußere und innere Feinde zu wappnen. Doch schon bröckelt der Zusammenhalt der Garethier wieder: Der Bürgerstand mit den **Zünften** unter ihren einflussreichen Meistern hält alle wichtigen Fäden in der Hand, um dem Chaos entgegenzuwirken. Die **Adligen und Stadtritter** Gareths, deren Rittergüter inmitten heutiger Gassen von Rosskuppel, Mei-

lersgrund und Südquartier älter sind als die städtische Besiedlung, lassen sich ungern vom einfachen Volk das Recht auf Herrschaft nehmen. Sie sprechen durch *Oidebor von Weyringhaus* und die Reiter der Goldenen Lanze des *Ugo von Mühligen*, die die äußeren Stadtteile zu schützen versuchen. Daneben versuchen die **Patrizier, Händler und Großgrundbesitzer** einerseits durch großzügige Spenden zu helfen, andererseits aber auch ihr Geschäft zu retten. *Amilia Groterian* und insbesondere *Emmeran Stoerrebrandt* sind kaum aus Ratsentscheidungen wegzudenken. **Handelsherr** Stoerrebrandt ist zu verdanken, dass das tägliche Leben nicht gänzlich zusammenbrach und Märkte bald wieder stattfinden konnten.

Die **Unterwelt** wurde durch die Ereignisse stark durcheinander gewirbelt: Die 'Tobrier' und 'Almadaner' versuchen, sich gegenseitig auszulöschen, und übersehen dabei fast, dass dank ihrer Vendetta die 'Alte Gilde' wieder erstarbt. Aber auch sie haben keinen Einfluss auf die zahllosen **Hungerleider, Plünderer und Weltuntergangssekten**, die die Schlacht in den Wolken mit sich gebracht hat.

IN DEN TRÜMMERN

Die einfachste Methode, Ihre Spieler zur Erkundung der Ruinen zu animieren, ist, ihnen dies zu verbieten. Benützen Sie dafür den folgenden Aufruf aus dem Sommer 1028 BF.

Beendet das Plündern!

Die Ruinen von Neu-Gareth sind in den letzten Wochen zum Ziel Hunderte geworden, denen der Respekt vor der Totenruhe fremd ist. Plünderer, Einbrecher, Schatzsucher, Marodeure, Grabräuber und Leichenfledderer.

Sie alle freveln nicht nur Borons Gebot und gefährden damit ihre Seele – sie gefährden auch Leib und Leben. Die Paläste und Villen mögen voll Schätzen ihrer toten und geflohenen Herren sein – vor allem aber sind sie voll von den Schrecknissen, die Gareth heimgesucht haben.

Glaubt nicht den Verführern, die euch von der Schatzkammer des Kaisers flüstern und von den goldenen Gemächern des Praios. Der Kaiser mag nicht in Gareth weilen und die Kirche des Praios mag in Elenvina wirken. Doch was ihnen gehörte, gehört ihnen auch nach der Katastrophe. Es gehört weder dem, der Traviass Frieden und Borons Ruhe stört, noch den Ungehobenen, die heut jene Orte heimsuchen.

Wer unseren Worten nicht traut, der lasse sich von der klebrigen dünnen Ascheschicht aus Schleim, Schwefel und Staub belehren, die alle Trümmer überzieht.

Wem die Ratten, Kräben, Hunde und Wölfe kein Warnzeichen sind, dem seien es die Leichen auf den Dächern, die Abgestürzten und die Verschütteten.

Wen abgetrennte Gliedmaßen und abgeworfene Köpfe nicht das Gruseln lehren, den werden die Gespenster der Opfer wie der Täter mit Grauen erfüllen.

Und wenn nicht einmal die zertrümmerten Gargolen, die noch immer von tödlichem Unleben erfüllt sind, abhalten, in die unelementare Wüste einzudringen, dem werden hungrige Ghule und lauernde Untote unmissverständlich aufzeigen, warum Boron befiehlt, die Toten mit ihrem Besitz zu bestatten und ihnen Ruhe zu geben.

Im Namen des Kaisers und aller zwölgöttergläubigen Bürger von Gareth
**Hüter des Raben Stügomar, Reichsedler Melcher Dragendot
und Thorn Eisinger für den Rat der Helden**

Wer ebenfalls glaubt, der Versuchung nicht widerstehen zu können, und wer gerne in den Ruinen des größten Palastes Aventuriens nach verborgenen Schätzen suchen möchte, kann das im nächsten DSA-Mobile-Solo **Feuer und Asche** von Hadmar von Wieser tun, dem zweiten Teil der **Feuersturm-Trilogie**, siehe auch: www.chromatrix.de

KURZSZENARIO

RUF DER GÖTTER

Ein Szenario für 3 bis 6 erfahrene Helden von Chris Gosse

FÜR DEN SPIELLEITER

Im Süden Araniens wütet Reshemins Reiterhorde nahezu ungestört – ihr gelang es, in Nasir Malkid Strukturen zu zerstören, bevor sich militärischer Widerstand formieren konnte (siehe **Blutige Ernte in Gorien** im **AB 112**). Doch Widerstand wird von den Dienern der Zwölfe geübt, die alles in ihrer Macht Stehende unternehmen, um die Gläubigen zu schützen. Im stark peraincgläubigen Sultanat Gorien umfasst dies jedoch keine militärischen Mittel.

Aus diesem Grund bat die Hochmeisterin der Therbüniten, *Shila al-Agrah*, mittels **GÖTTLICHER VERSTÄNDIGUNG** den Tempelvorsteher Fasars, *Abdelaman ibn Hairun*, um Hilfe. Dieser wendet sich nun an die Helden.

Die Helden sollen nach Fennekesh reisen, um dort die Ordensmeisterin und den Diener des Lebens zu finden. Sie müssen Scharmützel mit den Reitern Reshemins austragen und können schließlich die Gesuchten in Sicherheit bringen. Um das oronische Heer zu zerschlagen, beauftragt Leatmon Phraisop die Helden, die noch verbliebenen aranischen Regimente zusammenzuführen.

Dafür müssen sie die versprengten Truppen des Schützenregiments *Silberne Sättel* vereinen und die Leichten Reiter des Regiments *Raschtulswall* aus ihren andauernden Kämpfen gegen die Ferkinas lösen – auch diese Unruhen wurden durch einen oronischen Abgesandten hervorgerufen, dessen Tod die Ferkina-Horden sich zurückziehen lässt.

Mit Hilfe der beiden aranischen Regimente und Söldnern aus Fasar stellen die Helden daraufhin Reshemins Reiterheer zum Kampf und vernichten es.

Dieses Szenario beschreibt den Verlauf des Abenteuers in Kürze. Sie können weitere Ereignisse hinzufügen, Szenen wegnehmen oder neu arrangieren – so detailliert wie hier wird Reshemins Kriegszug nicht in der offiziellen aventurischen Geschichte beschrieben werden. Einzig der Weg ihres Heeres und ihr Tod werden Rahmenpunkte sein.

ANFORDERUNGEN

AN DIE HELDEN

Im folgenden Szenario wird eher Kor als Ronda gehuldigt. Deswegen sollten die Helden mehrheitlich durchaus kampferprobt sein und in der Wahl ihrer Mittel nicht allzu zimperlich.

Erfahrungen in der Wildnis sind ratsam, auch ist es von Vorteil, wenn die Helden reiten können (Pferde kann zur Not Abdelaman besorgen). Von den 'üblichen' Problemen mit mächtigen Elementarzauberern abgesehen, ist Magie in diesem Szenario durchaus erwünscht.

EINSTIEG

Sollten die Helden bereits Kontakte in Fasar haben – etwa durch das Abenteuer **Berge aus Gold** –, so können sie durch ihre Bekannten auf die Suche Abdelamans aufmerksam gemacht werden. Andernfalls hat der Peraine-Geweihte einige Straßenkinder ausgeschickt, die in einschlägigen Herbergen und Gaststätten nach geeigneten Personen Ausschau halten. Diese Kinder wissen nichts von dem Auftrag Abdelamans, sondern erzählen den Helden nur, dass er, der Geweihte der Peraine, eine Hand voll Abenteurer sucht, die er auf eine Queste schicken will. Sie können die Helden zum Peraine-Tempel führen.

Der Tempel befindet sich nicht in der Innenstadt, sondern in einem Vordorf Fasars, wo die Fellachen die Felder bestellen und das Vieh hüten. Das Haus der Göttin ist weder groß noch reich, doch zeigen die vielen Opfergaben – einfache Schnitz- und Webarbeiten, Werkzeuge, Früchte und Obst –, dass der Kult bei der Landbevölkerung respektiert ist.

Vater Abdelaman ibn Hairun, der Tempelvorsteher, ist ein gütiger alter Mann, ein Tulamide mit zerfurchter Stirn, wenig Haaren und dunklen Augen. Er zählt weit über 60 Sommer, doch zeigen seine schwieligen Hände und kräftigen Arme, dass er immer noch auf dem Feld anzupacken versteht. Im Tempel befinden sich noch zwei weitere Priester und eine erkleckliche Anzahl an Laiendienern, die jeden Abend zumamentreffen.

Vater Abdelaman ist sehr besorgt. Direkt nach der Begrüßung schickt er alle Diener und auch die Geweihten fort und wartet, bis er alleine mit den Helden ist. Dann beginnt er umgehend, den Helden zu berichten:

Mittels **GÖTTLICHER VERSTÄNDIGUNG (AG 97)** empfing er einen Hilferuf von der Hochmeisterin des Therbüniten-Ordens, Shila al-Agrah (**GKM 69**). Ihre kurze Botschaft versetzte ihn in große Sorge, denn ihr Wortlaut war: "Werden von Oron überfallen. Benötigen sofort Hilfe. Patriarch in Gefahr."

Eine zweite Nachricht lautete: "Fliehen nach Westen. Patriarch lebt. Werden verfolgt. Situation äußerst bedrohlich."

Beide, sowohl Shila al-Agrah wie auch der angesprochene Patriarch der Peraine-Kirche, der Diener des Lebens Leatmon Phraisop der Jüngere (**GKM 69**), residieren derzeit im niedergorischen Nasir Malkid, dem Hauptsitz des Ordens. Oron ist zwar nicht direkt benachbart, doch eine ständige Bedrohung für die ganze Region. Von einem drohenden Kriegszug hat allerdings noch niemand gehört (der Hilferuf erfolgte am Abend der oronischen Attacke auf Nasir Malkid, dem **9. Efferd 1028 BF**, die Anwerbung durch Abdelaman direkt dar-

auf im Anschluss; die Helden werden also am **10. Efferd** aufbrechen).

Abdelaman bittet die Helden, den Verbleib der Hochmeisterin und des Dieners des Lebens zu klären. Die Aufgabe eilt, daher konnte er auch noch keine Vorbereitungen treffen. Er selbst will in den nächsten Tagen Spenden sammeln, um einige Söldner anzuwerben und den Helden nach Fennekesh hinterherzuschicken. Diese werden dort auf weitere Order der Helden warten. Er kann den Helden kein Gold versprechen, doch versichert er ihnen den Dank der Peraine-Kirche, sollten sie helfen. Das Wohlwollen der höchsten Vertreter eines der größten Kulte Aventuriens sollte auch eher monetär veranlagten Helden Motivation genug sein, denn es gibt nur wenige Fürsprecher, deren Macht noch weiter reicht.

Um sich notfalls ausweisen zu können, gibt Abdelaman den Helden ein Empfehlungsschreiben mit, das er mit dem Ährensiegel des Fasarer Tempels siegelt. Er rät ihnen zur Vorsicht und zu Misstrauen, damit sie ihre Aufgabe nicht an die Feinde verraten und diese zum Diener des Lebens und zur Hochmeisterin hinführen.

Abdelaman ist kein Stratege, und seine Plannungen gehen nicht über das hinaus, was hier geschrieben steht. Den Helden ist es hier möglich, weitere Vorkehrungen zu treffen, etwa ein Losungswort für den Kontakt mit den Söldnern zu vereinbaren oder eine bestimmte Art von Söldnern anzufordern. Für Proviant hat Abdelaman jedoch bereits gesorgt. Die Tempeldiener haben ein umfangreiches und sehr schmackhaftes Paket Wegzehrung vorbereitet, mit frisch gebackenem Brot, viel Obst, Käse, Hartwurst und vorgegartem Fleisch.

Sollten die Helden nicht über ausreichend Reittiere verfügen, kann Abdelaman bei den Bauern Ackerpferde entleihen – die schwere Erntearbeit ist hierzulande bereits beendet.

REISE NACH NASIR MALKID

Die Reise von Fasar nach Nasir Malkid führt über Floesern, Jindir und Fennekesh, welches die Helden am dritten Tag, dem Abend des **12. Efferd**, erreichen. Hierhin ist die Nachricht des oronischen Angriffs bereits gedrunken, das Schützenregiment *Silberne Sättel* ist mittlerweile Richtung Nasir Malkid ausgerückt. Es sind jedoch noch keine Flüchtlinge angekommen.

Wenn die Helden einen Tagesritt nach Nerenah weiterziehen, können sie die Auswirkungen des oronischen Angriffs sehen: Zahlreiche Flüchtlinge kommen ihnen entgegen, ein ständiger Strom verzweifelter Menschen. Zumeist handelt es sich um Bauern, die ihre Habseligkeiten auf Ochsenkarren zusammen-

KURZSCENARIO

gepackt haben und mit der ganzen Familie fliehen. Kinder, die zu klein sind für lange Märsche, fahren auf den Wagen mit oder werden von den Eltern und älteren Geschwistern getragen. Bisweilen sieht man auch, dass die Flüchtlinge selbst die Wagen schieben und ziehen, nachdem ihre Tiere zusammengebrochen sind.

Die Menschen leiden keinen Hunger – die Speicher waren schließlich voll –, doch ihnen steht die blanke Angst ins Gesicht geschrieben. Sie können Grässliches vom Überfall auf Nasir Malkid berichten (siehe AB 112) und von den marodierenden Reitern, die Höfe niederbrennen und die Bewohner schänden oder erschlagen.

ПЕРЕПЕПАН

Die Ordnungsmacht in Nereneh ist zusammengebrochen. Die Beyrouna zog mit ihrer Garde und den Fennekeshen Schützen dem Feind entgegen, geriet aber in einen Hinterhalt. Ihr Pferd kam zurück nach Nereneh gelaufen, auf den Sattel war der leblose Körper der Beyrouna festgebunden.

Die Helden treffen auf *Temshaja Zhamash*, eine Aghahi¹ der *Silbernen Sättel*. Sie hat rund 30 Reiter in der Stadt versammelt und koordiniert die dortige Verteidigung. Das Regiment selbst wurde zersplittert, nachdem ein Angriff gegen oronische Reiterhorden fehlschlug und jene zum Gegenangriff übergingen. Gegen die Übermacht der Feinde können die Schützen nicht bestehen. Eine Vereinigung mit den in Anchopal stationierten *Furchtlosen* schlug bisher fehl – diese befinden sich offenbar noch in der Pilgerstadt am Rande der Gorischen Wüste.

Wenn die Helden *Temshaja* das Schreiben *Abdelamans* zeigen, erklärt sie ihnen, dass sich die Hochmeisterin der *Therbüniten* und der Diener des Lebens irgendwo in den Wäldern zwischen Nereneh und *Nasir Malkid* befinden sollen. Sie verweist auf den *Peraine-Geweihten Wolmaan*, der sich in der Stadt um die Flüchtlinge kümmert.

Wolmaan weiß zwar auch nicht, wo sich die beiden Erzpriester aufhalten (in Wahrheit eine Lüge, aber er misstraut den Helden trotz ihres Empfehlungsschreibens), doch hat er gehört, dass der junge *Rondra-Geweihte Jasir al'Waqr ay Ankrabad* sich in ihrer Nähe aufhalten sollte.

Ein erster Überfall

Die Spuren führen die Helden in die Wälder bei *Nasir Malkid*. Diese und die weiten Ackerflächen rings um die Stadt sind derzeit stark umkämpft. Die riesige Reiterschar *Reshemins* durchzieht das Land mit Brand und Mord, durchsucht jeden Hof, verhört die Bewohner, so sie noch dort sind. Die aronischen Soldaten greifen diese Plündertrupps immer wieder in kleinen Gruppen an.

¹Tulamida: Hauptfrau

Schildern Sie das stete Vorrücken der oronischen Kämpfer – ein Gehöft, das eben noch als Rückzugsort einer Lanze aronischer Reiter diente, steht bei der Rückkehr der Helden bereits in Flammen. Verwickeln Sie die Helden in Scharmützel mit feindlichen Reitern – beispielsweise werden die Helden Zeuge, wie einige Reiter eine Gruppe Flüchtlinge bedrängen.

Oronischer Soldat / Söldner

Khunchomer: INI 11+1W6

AT 16 PA 13 TP 1W6+4 DK N

Dschadra: INI 10+1W6

AT 16 PA 12 TP 1W6+5 DK S

LE 32 AU 35 KO 14 RS 3 MR 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung II, Wuchtschlag

Bevor Sie zum folgenden Ereignis kommen, lassen Sie die Helden noch ein wenig das Chaos erleben, das derzeit herrscht.

❖ Ein paar versprengte Reiter geben unabhängig Falschinformationen und führen die Helden damit in von Feinden kontrolliertes Gebiet.

❖ Eine Kontaktperson, die die Helden finden sollen, ist im Kampf gefallen und wird von ihren Kameraden geborgen.

❖ Ein *Bashar*² ignoriert den Auftrag der Helden und will diese für seinen nächsten Ausfall gegen die oronischen Reiter rekrutieren.

❖ Eine Reitergruppe befindet sich nicht mehr dort, wo die Helden sie finden sollten.

❖ Flüchtlinge flehen die Helden an, sie mit den Pferden schnell davonzubringen.

❖ Die Helden werden Zeuge, wie ein Bauer zur Rettung seines eigenen Lebens das Versteck anderer Flüchtlinge verrät.

❖ Beim Gespräch mit ein paar Regimentsschützen ertönt der Alarm, dass die Feinde den Ort entdeckt haben.

REITER IM HÖCHSTEN NOT

Die Helden haben einen vielversprechenden Hinweis erhalten, der sie zu einem abgelegenen Gehöft führt, das mitsamt seiner Felder in einer breiten Schneise zwischen zwei Waldstücken liegt.

Doch schon von weitem können sie erkennen, dass dort ein Kampf tobt: Ein paar Reiter dringen auf einen Jüngling ein, der seinen Umhang zurückgeworfen hat und einen reinweißen Wappenrock mit dem roten Emblem der Löwin präsentiert. Verzweifelt schwingt der Geweihte seinen *Rondrakamm* gegen die Angreifer. Seine Kampfgefährten sind größtenteils niedergestreckt worden, der letzte fällt gerade tödlich getroffen zu Boden, als die Helden eintreffen.

In der Tat handelt es sich um *Jasir al'Waqr ay Ankrabad*, der vor dem Hoftor steht und die Eindringlinge zurückhält. Die Anzahl der Angreifer entspricht der der Helden, wobei sich

²Tulamida: Weibel

ein Reiter bereits aus dem Staub macht, bevor die Helden auf Zauber-Reichweite herangekommen sind. Er ist ein Bote, der Verstärkung holen soll.

Nachdem die Helden die Schergen *Orons* besiegt haben (Werte wie nebenstehend), bricht *Jasir* todwund zusammen. Er keucht: "Sie sind ... den Wald geflohen ... Verfolger! ... Ihr Schicksal ... in Eurer Hand! ... Eilt, lasst mich zurück ..."

Sollte einer der Helden *Heilmagic an ihm* wirken wollen, packt er ihn mit letzter Kraft am Kragen und fordert den *Zauberer* auf, seinem Befehl sofort Folge zu leisten. Eindrucksvoll mag auch ein *HEILIGER BEFEHL* (AG 99) sein, den *Jasir* sterbend formuliert: "Im Namen der *Herrin Rondra*! Kümmert Euch nicht um das, was verloren ist. Geht fort und bringt den Diener des Lebens in Sicherheit! Lasst mich zurück!"

Der Hof ist leer, doch von einem Loch in der rückwärtigen Bretterwand führen Fuß- und Hufspuren in den nahe gelegenen Wald. Nach einer gelungenen Fährtensuchen-Probe kann man schließen, dass die zu Fuß Geflohenen von Reitern verfolgt wurden.

In einem zweiten Kampf können die Helden weitere Reiter stellen, die den Wald nach den Geflohenen durchkämmen. Nach erfolgreichem Kampf seitens der Helden verlassen die Fliehenden ihre Verstecke. Es handelt sich um die Gesuchten: die Hochmeisterin der *Therbüniten*, *Shila al-Agrah*, und den Diener des Lebens, *Leatmon Phraisop den Jüngeren*, Begleitet werden sie noch von zwei Ordensmitgliedern.

Shila al-Agrah zeigt sich hocheifrig, dass ihr Hilferuf schon so schnell beantwortet wurde. Aus dem Stall ziehen die Ordensmitglieder einen großen Sack hervor, in dem sich einige Reliquien und Liturgiegegenstände befinden. Dann können die Helden die *Therbüniten* nach *Nereneh* in Sicherheit bringen. *Shila* jedoch besteht darauf, dass der Diener des Lebens nur inkognito den Ort betritt; sie fürchtet Verräter und Spitzel. Auf Nachfrage der Helden kann sie von *Reshemins* Vorhaben berichten, den Diener des Lebens zu fangen³.

Nach der Rückkehr, vermutlich im Laufe des 15. Efferd, können weitere Pläne zur Bekämpfung der oronischen Truppen geschmiedet werden. Dabei zeigen sich tief liegende Differenzen zwischen *Shila* und *Leatmon* (Personenbeschreibungen im Anhang). Während der jugendliche Patriarch, der sich noch im Noviziat befindet, in außerordentlicher Schärfe deutlich macht, dass man die oronischen Angreifer bekämpfen solle, widerspricht die Ordensmeisterin energisch. Sie erinnert *Leatmon* an zweieinhalb Jahrtausende Tradition, an die auserwählte Familie *Phraisop*, die schon zur Zeit der güldenländischen Stedler dem *Peraine-Kult* vorstand, und an das feige Attentat der oronischen Hexe *Dimiona*, das *Leatmon* nur durch

³Reshemins Forderung an die Bewohner *Nasir Malkids* siehe AB 112

den Willen Peraines überlebte. Sie sieht in ihm einen Auserwählten und fürchtet, dass Reshemin gezielt versucht, ihn zu fangen, um ihn zu töten und die Linie der Phraisops auszulöschen oder – was noch viel schlimmer wäre – seine Seele durch ein Dämonenopfer in die Niederhöhlen zu schicken. Leatmon kontert mit bildreicher Sprache: "Wenn die Krähen übers Land kommen, dann fressen sie die Äcker und Obsthaie leer. Der Bauer muss die Krähen verschrecken, um die Ernte zu sichern." Lassen Sie die Helden teilhaben an diesem Konflikt, so dass sie sich nach Möglichkeit als Schlichter betätigen können. Denn beide Kirchenführer können sich darauf einigen, den Kampf gegen die oronischen 'Krähen' den Helden zu übertragen, während sie sich selbst und die Reliquien in Sicherheit bringen. Bringen Sie an dieser Stelle das Regiment der *Silbernen Sättel* ins Spiel, denn nur die Helden alleine werden keine Chance haben. Shila beauftragt die Helden schließlich, das in alle Richtungen versprengte Regiment zusammenzuführen und deren Miralay¹ *Ayshalie ay Yerkesh* zur Kooperation zu bewegen.

ЕІП HEER AUFZUSTELLEN

Es ist vor allem eine diplomatische Aufgabe, die einzelnen Teile des Regiments zusammenzuführen. Mehrere Lanzen kämpfen mehr oder weniger auf eigene Faust aus dem Hinterhalt gegen die Schergen Orons, lassen sich aber davon überzeugen, sich den Helden anzuschließen.

Ayshalie ay Yerkesh hingegen hadert mit den Göttern. Sie ist erschüttert über den Angriff Orons und wähnt Aranien bereits verloren. Das Risiko, in einer Feldschlacht ähnlich katastrophal unterzugehen wie die *Getreuen* in Nasir Malkid, schreckt sie ab; sie zieht es vor, Orons Truppen durch gezielte Überfälle zu schwächen. Daher hat sie ihr Regiment zerfallen lassen und die einzelnen Aghas eigenverantwortlich in die Pflicht genommen.

An die Götter mag *Ayshalie* nicht mehr recht glauben. Sie hat gesehen, wie die Dämonen über die Göttertreuen gesiegt haben, wie Tempel brannten, wie Geweihte niedergemetzelt wurden. Phrasen beantwortet sie mit einem zynischen, hohlen Lachen, aber überzeugenden Argumenten hat sie wenig entgegensetzen. Hier bietet sich für einen Helden-Geweihten die Gelegenheit zu einer überzeugenden Predigt, um *Ayshalie* mit neuem Mut zu beseelen.

Insgesamt können die Helden bis zum Ende des **16. Efferd** etwa 150 berittene Schützen des Regiments in Nerenehah vereinigen. Der Rest ist tot, verwundet, gefangen oder desertiert.

ОРОН КОМІТ

Am frühen Morgen des **16. Efferd** befiehlt das Dämonenbalg Reshemin den Aufbruch nach

¹Tulamidyä: Obristin

Westen – und noch am selben Tag erreicht die Nachricht vom Nahen der sicherlich tausend oronischen Reiter Nerenehah. Sofort greift die Nachricht um sich, Panik entsteht, viele der Bewohner packen ihre Habe zur Flucht zusammen.

Ein Kriegsrat wird einberufen. Ihm gehören neben den Helden unter anderem Shila al-Agrah, Leatmon Phraisop, *Ayshalie ay Yerkesh* und *Temshaja Zhamash* an. Die Positionen sind folgende:

❖ *Ayshalie ay Yerkesh* will keine Schlacht schlagen, die von vorneherein zum Scheitern verdammt ist. Sie will ihr Leben und das ihrer Soldaten nicht ohne Nutzen wegwerfen. Selbstverständlich will sie den Feind empfindlich treffen, weiß aber nicht, wie man dies bewerkstelligen könnte.

❖ Leatmon Phraisop erinnert daran, dass jeder Tag, den die Oron-Anhänger in Gorien wüten, ein Tag der Dämonen sei und nicht der Götter. Man müsse dem Treiben ein Ende setzen. Leider weiß Leatmon nicht, wie man gegen einen zahlenmäßig so übermächtigen Feind gewinnen könnte.

❖ Shila al-Agrah betont, dass der Diener des Lebens schnell in Sicherheit gebracht werden muss. Auch hält sie einen Kampf für aussichtslos, weil danach die Bauern den oronischen Truppen schutzlos ausgeliefert seien. Sie schlägt eine organisierte Flucht vor.

❖ *Temshaja Zhamash* will nicht vor dem Feind davonlaufen und ihm gestatten, immer weiter zu plündern. Damit die Flüchtenden Vorsprung erhalten, will sie sich mit ihrer untergebenen Lanze hier in Nerenehah festsetzen und den Vormarsch Orons zum Stocken bringen. Sie weiß, dass sie dafür den sicheren Tod in Kauf nimmt.

❖ Die Helden haben einen weiteren Trumpf: Vater Abdelaman aus Fasar hat ihnen versprochen, Söldner nach Fennekesh zu schicken. Diese können zwar nicht mehr vor dem Eintreffen der oronischer Kämpfer nach Nerenehah geschickt werden, doch könnte man sich in Fennekesh mit ihnen vereinigen.

❖ Bringen die Helden (oder zur Not Shila, die durch das Empfehlungsschreiben Abdelamans von den Söldnern weiß) die Sprache auf die Söldner, so fügt *Ayshalie* hinzu, dass man – wenn man erst in Fennekesh sei – das Leichte Reiterregiment *Raschtulswall* aus dem Sultanat Palmyramis zu Hilfe holen kann. Mit dessen Hilfe könnte man die Kräfte wohl ausgleichen.

Wenn die Helden nicht selbst diesen Vorschlag machen, so können *Ayshalie* oder Shila auf die Idee kommen, Nerenehah zu verlassen, nach Fennekesh zu fliehen und dort eine Verteidigung aufzubauen. Dies ist abermals ein Kompromiss, den alle Beteiligten akzeptieren können. Den Helden wird nahe gelegt vorauszureiten, damit sich die Söldner und auch das Regiment *Raschtulswall* rechtzeitig bereit machen können.

ФЕННЕКЕШ

Die Reise nach Fennekesh führt vorbei an großen Flüchtlingsströmen. Auch die Stadt selbst quillt über von Flüchtenden. Hier legen sie eine Rast ein und harren der Dinge.

Vater Abdelaman hat Wort gehalten, die Helden treffen auf einen Trupp Söldner mit etwa Bannerstärke (ca. 50 Kämpfer). Angeführt wird er von einem Geweihten des Kor, Spießbruder *Rhaccar*. Dieser hatte sich sofort bereit erklärt, als er von den Nöten Vater Abdelamans hörte, schließlich achtet er die friedliche Göttin der Heilkunst. Der Kampf hingegen, der 'gute Kampf', ist Aufgabe des blutigen Mantikor, und mit Freuden wird er den verhassten Dämonendienern die Schädel spalten, die Herzen herausreißen und dergleichen mehr.

In *Rhaccar* finden die Helden einen treuen Mitrstreiter und verschlagenen Strategen, der sie begierig nach Truppenzahl des Gegners, seiner Bewaffnung und anderem ausfragt und in Gedankenspielen bereits ein Aufeinandertreffen der beiden Heere durchspielt. Er warnt die Helden, denn er hat gehört, dass das Regiment *Raschtulswall* derzeit schwer beschäftigt sei mit der Zurückschlagung von *Ferkina*-Angriffen.

Am **18. Efferd** können die Helden aufbrechen in Richtung Norden, um weitere Verstärkung zu holen. Gegen Mittag des **20. Efferd** hören sie in *Dorgulawend* von den *Ferkina*-Überfällen im Westen des Sultanats, im wilden Emirath *Djeristan*. Nachdem sie über den Fluss *Karnah* übersetzen mussten, erreichen sie am **22. Efferd** in der Nähe der *Karnah*-Quelle das Gebiet, in dem die *Ferkinas* wüten.

ДЕР БЕП АЛЕФ АУТАП

Das Regiment hat mehrere Lager aufgeschlagen, um die größten Siedlungen nachts zu schützen. Der Miralay dieses Regiments ist *Gasparon Djerishah*, ein knurriger grauhaariger Klotz. Auch wenn er von der Mission der Helden erfährt, bleibt er stur. Das Regiment bleibt hier, denn: "Den Menschen ist es egal, ob sie von *Ferkinas* oder von oronischen Söldnern erschlagen werden. Tot ist tot."

Er macht den Helden klar, dass er erst in Betracht zieht, das Emirath zu verlassen, wenn die Attacken aufhören. Es sind nicht nur die *Ferkinas*, die *Gasparon* Sorgen machen, auch einige der örtlichen *Adhirajanim*⁵ scheinen sich auf ihre Seite geschlagen zu haben. Die Ursache ist *Gasparon* nicht klar: Er vermutet einen unbekanntenen Rädelsführer, dem sich die ansonsten wenig einigen *Ferkina*-Sippen unterordnen.

Den Helden als Fremden in der Region begegnen die dortigen Sippen nicht so misstrauisch wie der Obrigkeit in Form von Soldaten. Nichtsdestotrotz müssen die Helden erst einmal das Vertrauen der Bevölkerung gewinnen,

⁵Stammesführer, die als Vertreter der aranischen Krone in den Bergtälern die Ordnung repräsentieren

KURZSZENARIO

denn ansonsten bleiben ihnen Tor und Tür verschlossen. Wenn sie durch die kleinen Dörfer ziehen und sich umhören, so fällt häufiger der Name *Ben Alef Aytan*. Auf Nachfragen machen die Menschen Schutzzeichen und flüstern leise, dass der Ben Alef Aytan ein Gottgesandter sei, der den Zorn entfacht. Sie haben Angst vor ihm, aber ihre Führer folgen ihm. Wenn die Helden einen Adhirajan nach dem Ben Alef Aytan befragen, wird er misstrauisch und gibt allgemeine – beziehungsweise ausweichende – Antworten. Im Gegenzug bohrt er nach, woher die Helden kommen und weswegen sie sich für den Ben Alef Aytan interessieren. Sein Misstrauen geht sogar so weit, dass er seine Männer rufen will, um die Helden gefangen zu nehmen.

Durch Magie oder geschickte Fragen können die Helden herausbekommen, dass der Ben Alef Aytan etwa vor einem Monat auftauchte und die Sippenführer persönlich aufsuchte. Es handelt sich bei ihm um einen Mann im besten Alter, der Dschinnen und Ifritim⁶ gebietet und den Levthan, der zornige göttliche Widder geschickt hat, um Feigheit und Schwäche zu bekämpfen. Einen Wohnort hat der Ben Alef Aytan nicht, er reist umher zu allen Sippen und Stämmen, um ihnen beizustehen. Je nach Erfolg der Helden bei der Befragung gibt ihnen der Adhirajan eine falsche oder wahre Information, bei welchem Stamm sich der Ben Alef Aytan gerade befindet.

In Wirklichkeit verbirgt sich unter dem schmuckvollen Beinamen *Ben Alef Aytan* (was etwa soviel wie 'Sohn Levthans' heißt) der ehemalige Magier und jetzige Hexer und Levthansjünger *Shuref ibn Mariq ay Zorgan* (siehe **Anhang**). Er wurde von Dimiona ausgeschickt, um die Ferkinas und die abergläubischen Sippen im westlichen Palmyramis gegen die Araniern aufzuhetzen. Er verfügt über ein Fluginstrument und kann jederzeit erscheinen. Mit Hilfe von Magie hat er sich die Sippen untertan gemacht.

Wo die Helden den Ben Alef Aytan aufspüren, ist nicht festgelegt, hier finden Sie jedoch einige Vorschläge:

- ❖ Oft befindet er sich in Gesellschaft mehrerer Ferkina-Krieger, die sich ihm bedingungslos unterordnen. Ein direkter Angriff wird daher vermutlich frühzeitig erkannt.
- ❖ Er besucht verschiedene Sippen, um sie auf einen kommenden Kriegszug einzuschwören. Die Helden könnten seine geplante Route herausbekommen und ihm auflauern.
- ❖ Falls die Helden einen Adhirajan durch Argumente, Liturgien oder Druck dazu bewegen können, heimlich die Seiten zu wechseln und sich wieder auf die rechtmäßige Seite Araniens zu stellen, könnte er sie in das Kriegslager des Ben Alef Aytan schmuggeln oder beim Besuch des Ben Alef Aytan eine Gelegenheit herbeiführen, bei der die Helden einen Anschlag durchführen können.

⁶Damit meinen Tulamiden Elementare, Geister und Dämonen.

❖ Wird der Ben Alef Aytan angegriffen, besteht seine Strategie darin, die Angreifer zu bezaubern (vor allem durch Illusionen), um per Hexenbesen zu fliehen und Hilfe zu holen. Seine Kampf- und Zauberkünste finden sich im **Anhang**.

Der Tod des Ben Alef Aytan erschüttert die abergläubischen Ferkinas schwer. Der 'Gottgesandte' wurde erschlagen, die Gunst der Götter hat sich offenbar von ihnen abgewendet. Mit dem Tod zerfällt die Einigkeit der Stämme, die organisierten Attacken enden abrupt, als sich die Ferkinas in die Berge zurückziehen. Auch die Adhirajanim sind wie erlöst, denn in der Tat endet mit seinem Tod jede Beherrschungsmagie.

Gasparon Djerishah zeigt sich sehr zufrieden und befiehlt umgehend die Sammlung des Regiments.

UNTERDESSEN IN ORON

Während die Helden den Schwindel des Ben Alef Aytan aufdecken, erreicht Reshemins Heer am 20. Efferd Fenekesh. Dort halten sich nur noch einige sture Bürger auf, die meisten Menschen sind Richtung Fasar, Palmyrabad oder auf den Mhanadi geflüchtet. Auch die dort versammelten Truppen haben den Rückzug nach Norden angetreten, um sich bald mit den Helden zu vereinigen.

Reshemin hat ihren persönlichen Plan, den Diener des Lebens zu fangen und seine Seele den Dämonen zu opfern, aus Ärger über ihren anhaltenden Misserfolg aufgegeben und folgt den flüchtenden Araniern nach Norden. Sie befindet sich regelrecht im Rausch, nachdem ihr bisher jede Attacke gegen die Araniern gelungen ist. In Palmyrabad kann sie ihr Heer dann durch einige Ferkina-Sippen verstärken und den Norden Araniens angreifen. Sie gefällt sich als Herrin über Leid, Zerstörung und Tod.

DAS FINALE:

ENDE DES DÄMONENBALGES

Die Helden können mit dem Regiment *Raschtulswall* etwa am 25. Efferd über den Karnah setzen. Zu diesem Zeitpunkt befinden sich die aranischen Truppen in der Nähe von Dorgulawend, etwa 10 Meilen südlich, und die Oron-Kämpfer ungefähr 10 Meilen vor der Stadt. Am 26. Efferd gelingt es, die aranischen Truppen zu vereinigen. Damit können sich nunmehr ungefähr 400 Leichte Reiter, 150 berittene Schützen und 50 Söldner den auf ungefähr 800 Reitern dezimierten Truppen aus Oron entgegenstellen.

Auf welchem Wege die Helden die Schlacht zu schlagen gedenken, liegt in ihrer Hand. Falls gewünscht, können Sie diesen Teil des Abenteuers auch als Tabletop ausspielen. Sie als Meister können beratend in der Rolle von Gasparon, Ayshalie oder Rhaccar Ideen und Überlegungen einbringen:

❖ Ein frontaler Angriff erscheint aufgrund des Zahlenverhältnisses aussichtslos (Gasparon).

❖ Zahlenmäßige Unterlegenheit kann man mit Kampfesmut ausgleichen (Rhaccar).

❖ Die Bogenschützen entfalten ihren größten Vorteil, wenn man ein direktes Aufeinanderprallen der Truppen lange vermeiden kann (Ayshalie).

❖ Die Wälder bei Dorgulawend und vor allem die Straße nach Palmyrabad, die zwischen dem Ufer des Karnah auf der einen und einer Hügelkette auf der anderen Seite entlang führt, bieten gute Möglichkeiten für einen Hinterhalt. Von den Hügeln aus kann man ein passierendes Heer lange unter Pfeilbeschuss nehmen, bevor es diese Enge passiert hat (Gasparon).

❖ Die Söldner können den Engpass blockieren, so dass die Kämpfer aus Oron nicht fortkommen (Rhaccar).

Welche Strategie die Helden auch wählen, irgendwann kommt es zur Schlacht. Reshemin treibt ihr Heer zur Eile an und lässt dabei alle Vorsicht außer Acht. Sie vertraut vollkommen auf die Kampfkraft ihrer Reiter und rechnet nicht damit, dass die Helden Verstärkung herbeiholen konnten. Sie verfügt noch etwa über folgende Truppen:

❖ 380 leichte Reiter der *Satrapengarde von Yashualay* (Khunchomer bzw. Dschadra)

❖ 70 berittene Schützen der *Satrapengarde von Yashualay* (Kurzbogen)

❖ 70 berittene Fußkämpfer der *Rotmäntel* (Großer Sklaventod)

❖ 250 berittene Söldner (Khunchomer)

❖ 130 berittene Söldner/Fußkämpfer (Glefe)

❖ Nicht mehr als 4 Zauberer (Hexen, Scharlatane, Magier; beliebig bestimmbar)

Oronischer Soldat / Söldner

Khunchomer: INI 11+1W6

AT 16 PA 13 TP 1W6+4 DK N

Dschadra: INI 10+1W6

AT 16 PA 12 TP 1W6+5 DK S

Glefe: INI 10+1W6

AT 16 PA 12 TP 1W6+4 DK S

Kurzbogen: INI 11+1W6

FK 19 TP 1W6+4

LE 24* AU 25* KO 14 RS 3 MR 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung II, Wuchtschlag

* Werte infolge des langen Kriegszuges reduziert

Rotmantel

Großer Sklaventod: INI 12+1W6

AT 17 PA 13 TP 2W6+5 DK NS

LE 28* AU 25* KO 15 RS 6 MR 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Finte, Kampfflexe, Rüstungsgewöhnung II, Wuchtschlag

* Werte infolge des langen Kriegszuges reduziert

Reshemin ist ein zierliches junges Mädchen mit tiefschwarzen Haaren und himmelblauen

KURZSZENARIO

Augen. Obwohl es als gesichert gilt, dass sie über 20 Jahre alt ist, ist sie weder körperlich noch geistig so weit entwickelt. Ihre flatterhafte, kindliche Naivität paart sich mit spielerischer Grausamkeit; Folterei und Gewalt empfindet sie als 'Spaß'. Doch schnell verliert sie die Lust und will mit etwas anderem spielen. Im Kampf bricht ihre Magiebegabung bisweilen durch. Reshemin ist hoch magiebegabt, doch zu unsterblich, um Zauberei zu lernen. Sie kann jedoch wie ein Magiedilettant unbewusst Zauberei wirken, die häufig nur schwach wirkt, doch in einigen Fällen ein starkes Ausmaß zeigt. Eine herausragende Kämpferin ist sie jedoch nicht, sondern jedem halbwegs geübten Kämpfer unterlegen.

Sie reitet einen dämonischen Hengst, einen *Muwallaraan* (MGS 68) namens 'Geliebter'.

Reshemin sab'saba Merisa von Yashualay

Khunchomer: INI 10+1W6

AT 14 PA 12 TP 1W6+4 DK N

LE 28 AU 35 KO 11 RS 2 MR 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Besondere Regeln: Resistenz gegen profane Waffen (TP halbieren, erst dann mit RS verrechnen)

Zauber: BANNBALADIN, CORPOFESSO, GROSSE GIER, IMPERAVI, LEVTHANS FEUER als Gaben auf MU/IN/CH würfeln (Werte: 14/12/15). Ihr ZiW beträgt jeweils 7, fällt bei der Probe mindestens eine 1, werden die ZiP verdoppelt.

Eine Personenbeschreibung Reshemins finden Sie in **Blutrosen und Marasken, S. 37**.

Im Verlauf der Schlacht sollten die Helden eine wichtige Rolle spielen. Je nach Zusammensetzung der Gruppe können Sie den Helden einige herausragende Kämpfer entgegenstellen – Offiziere von Reshemins Heer – oder eine oronische Hexe oder andere fördernde Gegner. Die Stärke der Gegner bemisst sich aus der Überlegung, wie schwierig Sie es den Spielern machen wollen. Gönnen Sie den Helden auch ruhig den Triumph, persönlich gegen Reshemin anzutreten.

EPILOG

Der Vormarsch Reshemins konnte gestoppt werden. Die oronischen Schergen haben starke Verwüstungen hinterlassen, vor allem in der Region von Nasir Malkid bis Fennekesh. Doch wer glaubt, dass das Sultanat Niedergorien davon auf Dauer geschädigt sein wird, irrt. Umgehend kehren die meisten Bauern zurück und richten ihre Höfe wieder her. Die Peraine-Geweihten, allen voran die Therbüniten, gehen dabei als Vorbild voran: Das geplünderte und niedergebrannte Kloster Nasir Malkid wird schon im Hesinde 1028 BF wieder geweiht.

Die Helden werden als Retter gefeiert. Shila al-Agrah erbittet den Segen der Göttin auf die

Helden herab. Dies ist in erster Linie ein symbolischer Akt, mit dem die Helden geehrt werden. Wenn Sie ihn in Regeln fassen wollen, so gewähren Sie den Helden bis zum nächsten Saatfest (dem 1. Peraine 1028 BF) den Vorteil *Resistenz gegen Krankheiten* und erleichtern die KO-Probe bei der Regeneration um einen Punkt.

Für die durchstandenen Abenteuer erhalten die Helden **300 Abenteuerpunkte**. Sie konnten hier vor allem Erfahrungen strategischer Art machen und im Umgang mit hochgestellten Persönlichkeiten. Das spiegelt sich auch in den Speziellen Erfahrungen wieder: *Reiten, Etikette, Götter/Kulte und Kriegskunst*.

König Arkos und Königin Eleonora von Aranien zollen der Leistung der Helden weniger Achtung. Selbst noch unter dem Einfluss der jüngsten Erfahrungen, reicht es zu nicht mehr als einem Dankeschreiben. Nichtsdestotrotz wird die Leistung der Helden in Aranien weit geachtet. Gewähren Sie den Helden im Umgang mit aranischen Würdenträgern und Angehörigen der Peraine-Kirche einen SO-Bonus. Dessen Höhe bemisst sich an der jeweiligen Situation und dem Gesprächspartner.

ΑΠΗΛΛΟΓΗ –

DRAMATIS PERSONAE

Shila al-Agrah,

Hochmeisterin des Therbüniten-Ordens

Die Hochmeisterin der Therbüniten (geb. 983 BF) führt die Amtsgeschäfte der Peraine-Kirche, solange der Diener des Lebens noch nicht volljährig ist. Dies nutzt Shila, um den Stand der Kirche in Aranien und auch darüber hinaus zu stützen und zu verbessern. Eine solch nüchterne Politikerin und Verwalterin ist sicherlich vorteilhaft für den Status der Peraine-Kirche, und doch gibt es nicht wenige Geweihte, die an ihr die 'Blüten der Göttin' vermissen, den göttlichen Funken, den jedes Kirchenoberhaupt der Peraine in sich trug.

Shila weiß selbst, dass ihre Zeit an der Spitze des Kultes zu Ende geht, und sie ist auch nicht verbittert darüber, Intrigen gegen den jungen Diener des Lebens sind ihr fremd, sie konsultiert ihn auch oft bei Entscheidungen – aber solange sie treuhänderisch die Kirche führt, nimmt sie sich auch das Recht heraus, Leatmon in einigen Fragen zu überstimmen.

Die unscheinbare Mittvierzigerin lässt sich bei aller politischen Ambition jedoch nicht nehmen, bisweilen persönlich im Siechenhaus des Ordens Dienst zu tun. Dennoch sagt man ihr eine Vorliebe für ästhetische Architektur nach, was kritische Stimmen als "unnütze Spielerei" oder "Unbescheidenheit" auslegen.

Leatmon Phraisop der Jüngere,
Diener des Lebens

Als die Moghuli Dimiona den Diener des Lebens, Leatmon Phraisop den Älteren, und seine Familie ermorden ließ, gelang dem jungen Leatmon (geb. 1015 BF) die Flucht auf einen

Apfelbaum, den die Göttin selbst hatte wachsen lassen. Seitdem gilt er als auserwählt, wenn gleich er noch nicht einmal das Noviziat abgeschlossen hat. Dennoch strahlt der 13-jährige Leatmon eine Reife aus, die man keinem Kind in seinem Alter zutrauen würde. Er verbringt viele Stunden im Gebet und äußert sich zuweilen mit beeindruckender Weitsicht und Entschlossenheit zur Kirchenpolitik. Nicht wenige Priester halten Leatmon bereits für befähigt, die Kirche zu leiten.

Es gilt als sicher, dass Leatmon dereinst zur Gruppe der Mystiker gehören wird, die im Kreislauf der Jahreszeiten und des Pflanzenwachstums ein Spiegelbild des menschlichen Lebens sehen. Anders als die aufbrausende Shila al-Agrah beeindruckt Leatmon mit stoischer Ruhe, so dass die beiden willensstarken Persönlichkeiten oft Streitereien austragen.

Shuref ibn Marik ay Zorgan

Der frühere Magier Shuref absolvierte eine Ausbildung als Illusionist in Zorgan, doch verließ er schon bald die Gilde, um die Zwänge hinter sich zu lassen. Die Bekanntschaft zu einer Hexe zog ihn in den Levthanskult, und über die Jahre hinaus entwickelte er sich zu einem 'vorbildlichen' Levthansjünger, der nach Herrschaft über andere giert.

Eben jene Hexe war es auch, die ihn Dimiona vorstellte. Die Moghuli erkannte in ihm einen formbaren Diener und erlaubte ihm, von ihr zu lernen. Shuref verbrachte Jahre in Elburum und Keshal Taref und erlernte die Kunst der hexischen Zauberei. Schon bald nahmen ihn die oronischen Hexen in ihren Zirkel auf – seine gildenmagischen Wurzeln spielten keine Rolle mehr. Dennoch beherrschte Shuref die Kunst der Illusion nach wie vor und gab vieles davon an die Hexen weiter.

Die Idee, die Ferkinas zur Aufruhr anzustacheln, geht auf Shuref selbst zurück. Denn als die Moghuli aus Maraskan zurückkam und von ihrem Erfolg sprach, da brachte sich Shuref ins Gespräch, als er vorschlug, die militärischen Kräfte im Westen zu binden, um eine Ablenkung für den wahren Angriff zu führen. Dimiona willigte ein.

Da Shuref kein Kämpfer ist, versucht er, den Kämpfen aus dem Weg zu gehen, entweder durch Zauberei oder Flucht.

Shuref ibn Marik ay Zorgan

Zauberstab: INI 10+1W6

AT 12 PA 14 TP 1W6+1 DK NS

LE 28 AU 31 AsP 42 RS 0 MR 6

MU 13 KL 14 IN 14 CH 14 FF 12

GE 10 KO 12 KK 10

Sonderfertigkeiten: Zauberkontrolle

Zauber: AUREOLUS 11, AURIS NASUS 15, BANNBALADIN 10, BLITZ DICH FIND 10, DUPLICATUS 12, FAVILLUDO 14, GROSSE GIER 12, LEVTHANS FEUER 10, SCHWARZER SCHRECKEN 10

Die Box *Borbarads Erben* ist mittlerweile als Download auf der Seite www.fanpro.com erhältlich.

DIE SONNEPLEGION

VON ELIAS MOUSSA

DIE SONNEPLEGION FÜR DEN EILIGEN LESER

Kurzcharakterisierung: militärischer Orden der Praios-Kirche, der auf eine lange Tradition und Geschichte zurückblicken kann. Stärkste und gefürchtete waffenfähige Truppe der zwölf-götterlichen Kirchen mit der härtesten Ausbildung, welche die Tempelwache der Praios-Tempel und Leibgarde des Boten des Lichts stellt.

Wappen/Symbol: roter Greif über gekreuzten roten Schwertern auf goldener Sonnenscheibe, getragen über dem Herzen; bei der I. Kohorte trägt dieser Greif ein erhobenes Schwert

Wahlspruch: »Lux triumphat« (in etwa: Das Licht siegt)

Tracht: weiße Untergewänder, darüber ein wadenlanges Kettenhemd, weiße Wappenröcke mit archaischen Schulterstreifen und rotgoldenen Schulterbändern, hohe, den Filzmützen der Geweihten nachempfundene Helme und Panzerhandschuhe

Herkunft: Der Legende nach an einem 8. Praios vor den Dunklen Zeiten als Leibgarde der Wahrer der Ordnung und des Lichtboten (der damals in Personalunion Horaskaiser war) zusammengerufen. Die Lichtbotin Praiosmin II. baute sie zur Streitmacht der Praios-Kirche kurz vor Bosparans Fall auf.

Bedeutende Mitglieder: Praiowin von Orkenfeld (Sonnenmarschall), Laureola von Leuwacht (Greifenmeisterin), Rudschwina von Drachenstein (Garde-Kapitänin)

Historische Persönlichkeiten: Aurentian (verklärter erster Sonnenmarschall und Greifenreiter), Praioslob von Selem (Sonnenmarschall und Mündel des Lichts auf Dere), Praiowin von Greifenheim (unerbittlicher Amazonenjäger), Marina (Greifenreiterin, die sich dem Kampf gegen die Augen des Namenlosen verschrieben hat)

Heilige Talismane und Artefakte: Daradors Schwinge und Klaue (Schild und Schwert der Sonnenmarschälle)

Wichtige Klöster, Niederlassungen: derzeit: Stadt des Lichts (Hauptsitz der Legion)

Feiertage: 8. Praios (Gründungsdatum der Legion) sowie alle Feiertage der Praios-Kirche

Beziehungen: aventurienweit groß; überall, wo die Praios-Kirche Einfluss hat, sehr groß

Finanzkraft: sehr groß

Mitgliederzahl: groß

Zitat: »Wo Licht hinfällt, weicht der Schatten.«

—Praiowin von Orkenfeld, Sonnenmarschall

Volkes Stimme: »Sind das Aloveraniare?«

—Idra, 6-jähriges Straßenkind aus Gareth

Quellen: KKO S. 27f., GKM S. 31, AG S. 34f., AdA S. 23f.

GESCHICHTE

In den Chroniken der Praios-Kirche taucht die Sonnenlegion erstmals kurz nach dem Tod des Fran-Horas auf, wo sie als Leibgarde des zukünftigen Lichtboten beziehungsweise der Wahrer der Ordnung fungierte. Die Legion selbst sieht diese Leibgarde erst als Vorläufer der eigentlichen Sonnenlegion, die durch die Lichtbotin Praiosmin II. kurz vor dem Fall Bosparans zur Streitmacht der Praios-Kirche ausgebaut wurde. Der legendäre erste Sonnenmarschall Aurentian soll auf einem Greifen reitend durch die Lande gezogen sein, um Streiter für die Garde zu rekrutieren.

Von dieser Zeit an war die Sonnenlegion ein fester Bestandteil der Kirche, die in jede ihrer Krisen involviert war. Sonnenoberst Walmir von Riebeshoff war einer der erbittertsten Gegner der Theateritter, bis er eines Tages nach einer Schlacht spurlos verschwand (und in neuerer Zeit als Erzvampir sein Unwesen trieb, siehe den Kampagnenband **Rückkehr der Finster-**

nis). Die Taten Walmirs wurden nur von einem Mann überboten: Praioslob von Selem, ein Mann, der bis in die heutige Zeit die Gemüter der Legionäre zu erhitzen vermag. Für die Einen ist er ein Held, ein erwählter Streiter Praios' und Vorbild eines jeden Sonnenlegionärs. Für die Anderen ist er eine Schande für die Legion, an dessen Händen das Blut vieler Unschuldiger klebt und dessen Name und Taten für immer aus den Chroniken getilgt werden sollten. Er war als Sonnenmarschall für das Erntefest-Massaker an der Rondra-Geweihtenschaft im Jahre 335 BF sowie für die vernichtende Niederlage des Theaterordens verantwortlich und läutete somit die Zeit der Priesterkaiser ein. Es wird gar gemutmaßt, er sei der Drahtzieher des Mordes an Prinz Rude gewesen, was den Zwist zwischen der Praios- und der Rondra-Kirche begründete. Als einflussreicher Marschall und rechte Hand des ersten Priesterkaisers Aldec Praiofold II. stieg er später gar zum Wahrer der Ordnung auf, bis er im gehobenen Alter von 80

Götterläufen als Mündel des Lichts auf Dere verstarb – als zweithöchster Mann im Reich. Sein Vermächtnis an die Legion soll auf Jilaskan seiner Entdeckung **harrten**.

Im Jahre 339 BF beendete das Eingreifen der Sonnenlegion die maraskanischen Aufstände, woraufhin der Glaube an Rur und Gror verboten wurde. Als 439 BF die Amazonen an die Öffentlichkeit traten, erwies sich der Sonnenlegionär Praiowin von Greifenheim als unerbittlicher Jäger des Ordens. Er war, wie es heißt, einst selbst ein Mitglied der Amazonen, ehe alle Männer ausgeschlossen wurden, und trat der Sonnenlegion bei, um sich an dem Amazonenbund zu rächen. Der Sage nach finden sich in seinem Grab so manche verlorene Hinterlassenschaft der Amazonen und der Rondra-Kirche.

Während der Priesterkaiserzeit befand sich die Sonnenlegion unbestritten auf dem Höhepunkt ihrer Macht: auf Legionsstärke und mit unterschiedlichen Einheiten versehen. Das Ende der Priesterkaiser bedeutete auch für die Sonnenlegion eine umfassende Schwächung, auch wenn Rohal der Weise selbst verhindert haben soll, dass sich der aufgestaute Zorn der Bevölkerung gegen die überlebenden Legionäre richtete.

In den Regierungsjahren Rohals machte die junge Greifenreiterin Marina Jagd auf die Augen des Namenlosen und es wird berichtet, sie soll nicht nur manche aufgespürt (wie etwa den finsternen Drachen Vrucacor), sondern mit ihrem letzten Atemzug auch ein solches vernichtet haben.

Durch den Aufstieg eines weiteren praioseffälligen Ordens, dem *Orden der göttlichen Kraft* (der heutigen Inquisition), wurde die Sonnenlegion nicht nur enger der Praios-Kirche unterstellt, sondern übernahm vermehrt bis in die heutigen Tage die Funktion der Tempelwache, Garde der Stadt des Lichts und Leibwache der Würdenträger der Kirche. Die Jagd nach Frevlern liegt nicht mehr in ihrem offiziellen Aufgabengebiet, obwohl viele Würdenträger dies gerne ändern möchten – was zwangsläufig zu Reibungen mit der Inquisition führt.

Der heutige Sonnenmarschall *Praiowin von Orkenfeld* hat die schwere Aufgabe, die Legion durch die schwierige, von Praios auferlegte Prüfung zu führen, welche die Zerstörung der Stadt des Lichts und der Verlust des Ewigen Lichts darstellt. Die Wirren und Unruhen lassen ihn mit seinem Glauben hadern, und es steht zu befürchten, dass Praiowin eines Tages der leisen, lockenden Stimme in seinem Innern nachgeben könnte.

DER ORDEEN STRUKTUR

Die Sonnenlegion ist streng militärisch organisiert und hat sich vom Aufbau und von der Wertvorstellung seit ihrer Gründung kaum geändert. Aufwändig verzierte Schulterbänder repräsentieren den Rang; die unterste Stufe bilden die *Sonnenlegionäre*, der *Sonnenritter* führt eine Lanze und der *Sonnenoberst* eine Kohorte, während der *Sonnenmarschall* der Anführer der Legion ist. Die 150 besten Sonnenlegionäre werden in die Sonnengarde integriert, die sich alleine um die Wache der Stadt des Lichts und der 50 größten Praios-Tempel Aventuriens kümmert, angeführt durch eine der wenigen Geweihten der Legion, Garde-Kapitänin *Rudschwina von Drachenstein*.

Die Mitglieder der Legion sind durchgehende Akoluthen, dazu steht jedem Sonnenritter ein Praios-Geweihter zur Seite, jedem Sonnenoberst ein Inquisitor. Die acht Auserwählten aber, welche einmal in ihrem Leben am 1. Praios zur Mittagsstunde von einem Greifen durch die Lüfte getragen wurden und die Prüfung im *Liegenden Greifen zu Gareth* bestanden haben, nennt man *Greifenreiter*, erkennbar an den Greifenfedern, die sie sich ins Haar geflochten haben. Sie sind für das Leben des Lichtboten verantwortlich, mindestens zwei von ihnen wachen Tag und Nacht über sein Wohl. Sie gelten außerdem als sein verlängerter Arm bei wichtigen Angelegenheiten. Zurzeit verfügt die Sonnenlegion über knapp 400 Mitglieder, von denen die Hälfte als Sonnengarde Dienst als Tempelwache tut und die andere Hälfte die Krisengebiete beobachtet. Erklärtes Ziel des Sonnenmarschalls ist es, wieder auf die seit dem Ende der Priesterkaiserzeit übliche Größe von acht Kohorten zu acht Lanzen à acht Streitern zurück zu finden. Heimliches Ziel ist es aber, wieder tatsächlich auf Legionsstärke (5.000 Mann) zu gelangen, was angesichts der momentanen Lage wohl aber nur Wunschdenken bleiben wird.

AUFNAHME

Wer in die Sonnenlegion eintreten möchte, muss harte Prüfungen bestehen und sich als absolut loyal gegenüber der Legion, der Kirche und Praios erweisen (in dieser Reihenfolge). Während der zweijährigen Ausbildung werden Kampftechniken erlernt, und der Wille wird geschult, wobei das Hauptaugenmerk auf der Glaubenschulung, der Unterweisung in diszipliniertem Verhalten und praiosgefälligen Tugenden sowie der Etikette liegt. Nach bestandener Ausbildung muss man mindestens ein Jahr lang Dienst als Grenzschutz zu den Schwarzen Landen, dem Orkland oder dem Kalifat tun, ehe man seine Aufnahme in den Orden findet. Ein Legionär schwört, die Pra-

ios-Kirche, ihre Tempel, Geweihten und Gläubigen um jeden Preis zu schützen sowie Befehlen absoluten Gehorsam zu leisten. Zudem gelobt er, sich von Ungläubigen und Ketzern nicht provozieren zu lassen und Gleichmut zu wahren.

Jedem Legionär steht ein großzügiger Sold zur Verfügung, mit dem er jedoch alles Notwendige selber einkaufen muss. Zur Grundausrüstung eines jeden Sonnenlegionärs gehört ein Rundschild mit dem Zeichen des Hohen Drachens Darador, der selbst Magie zurückwerfen kann¹. Des Weiteren führt der Legionär im

Kampf zu Pferd eine Lanze, zu Fuß eine Hellebarde, sowie einen Streitkolben.



ORDEENNIEDERLASSUNGEN

Die Sonnenlegion verfügt seit hunderten Jahren nur über eine einzige dauerhafte Niederlassung: die Stadt des Lichts. So ist die großflächige Zerstörung dieses Praios-Heiligtums (siehe Abenteuerband *Schlacht in den Wolken*) eine der größten Katastrophen für die Legion. Während der Sonnenmarschall Boten in alle Himmelsrichtungen aussendet, um eine geeignete neue Burg ausfindig zu machen, hat der Großteil der überlebenden Legion ab Anfang 1029 BF begonnen, vor Gareth ein Zeltlager aufzustellen. Allein die überlebenden Greifenreiter und die I. Kohorte sind in den Ruinen der Stadt des Lichts zurückgeblieben und wei-

¹ Wirkt ähnlich wie ein INVERCANO. Der Schild kann achtmal auch noch den mächtigsten Zauberspruch zurückwerfen, ehe er seine Kräfte verliert und zerbricht.

chen nicht von der Seite des betenden und meditierenden Boten des Lichts.

GEHEIMNISSE DES ORDEENS

Ehe die Stadt des Lichts erbaut wurde, besaß die Sonnenlegion über ganz Aventurien verteilt verschiedene Burgen und Kasernen. Einige verfielen später, andere wurden umgebaut, wieder andere sind bis heute in ihrer ursprünglichen Form erhalten geblieben, bewohnt von einem neuen Herrn.

Sonnenmarschall Praiowin weiß um diese alten Niederlassungen, und es mag sein, dass er wagemutige Helden aussendet, um eine solche neue Heimstatt für die Legion ausfindig zu machen. Auf eigene Faust oder auf Weisung des Lichtboten hin schickt er immer mal wieder Sonnenlegionäre auf die Suche nach dem Ewigen Licht aus und versucht, die Hinterlassenschaften der Priesterkaiser zu bergen. Er soll sogar schon, ohne Wissen des Boten des Lichts, Kontakte mit den Nachkommen der Priesterkaiser auf Jilaskan geknüpft haben.

Um die Greifenreiter ranken sich seit jeher Legenden. So erzählt man sich, dass sie sich als Erben Rauls von Gareth sehen, der selbst ein Greifenreiter gewesen sein soll.

Um als Greifenreiter aufgenommen zu werden, muss man nicht nur einmal auf einem Greifen geritten sein, sondern auch die Prüfung der Marschalls der Greifen, *Garafan*, bestanden haben, um die Aufrechten von den Lügneren zu unterscheiden. In den jüngsten Ereignissen in Gareth wurde das Heiligtum *Liegender Greif* allerdings weitgehend zerstört (siehe *Aus der Asche*), woraufhin der Bote des Lichts entschieden hat, dass von nun an keine neuen Greifenreiter ernannt werden. So bemühen sich die sechs überlebenden Greifenreiter unter der Greifenmeisterin *Laureola von Leuwacht*, das Leben des Lichtboten zu schützen und die Ehre ihrer Vorfahren hochzuhalten, bis dass ein neues Zeichen des Greifen Garafan gefunden wird.

Seit den Tagen Aurentians ist es das Vorrecht des Sonnenmarschalls, Daradors Schwinge und Klaue zu tragen, die der Legende nach vom Hohen Drachen selbst Aurentian zum Geschenk gemacht wurde. *Daradors Schwinge* verfügt über die Fähigkeit, selbst mächtigste Magie auf den Magiewirkenden zurückzuwerfen, wie auch einen Lichtstrahl des Ewigen Lichts auf andere Schilde zu reflektieren, wodurch diese die weiter oben genannten Eigenschaften der Schilde der Sonnenlegion erhalten. Nun, da das Ewige Licht entrückt wurde, können auch keine neuen Schilde geweiht werden, ein herber Schlag für die Sonnenlegion, sind diese Schilde doch eine der stärksten Waffen gegen Magie. Während sich Daradors Schwinge noch immer in Besitz des Sonnenmarschalls befindet, ist *Daradors Klaue*, auch *Darlör* genannt, seit dem Wirken des *Praioslob von Selem* verschollen. Das Schwert, das je nach Geschichte verflucht oder gesegnet sein soll,

hat das Blut von hunderten von Rondra-Gläubigen und Magiebegabten getrunken und soll sich im Grabe Praioslobs befinden.

DER ORDEN IM SPIEL

Der Sonnenlegionär als Spielercharakter:

Da die strenge Rangordnung einem Spieler-Legionär nicht sehr viele Freiheiten lässt, möchten wir Ihnen nur dann empfehlen, einen solchen zu spielen, wenn dieser eine wichtige Rolle in einem Abenteuer erfüllt. So mag es vorkommen, dass er als Leibwache eines Praios-Geweihten oder Inquisitors durch die Lande zieht. Ab 1027 BF ist es außerdem möglich, einen Sonnenlegionär direkt auf eine Queste zu schicken (siehe *Geheimnisse des Ordens*). Der Held sollte bereits Erfahrungen im Krieger-

handwerk und auf dem Felde gesammelt haben sowie über einen festen Praios-Glauben und unbeugsamen Willen verfügen, ehe er sich als Sonnenlegionär bewirbt. Sich mit jeder Faser bewusst zu sein, die härteste Schule Aventuriens durchgemacht zu haben, öffnet dem Hochmut im schlimmsten Fall Tür und Tor. Weiteres zum Spielen eines Sonnenlegionärs finden Sie in *Aventurische Götterdiener* ab Seite 34.

Der Sonnenlegionär als Meisterfigur:

Ein Sonnenlegionär sieht sich selbst als Erbe der Priesterkaiserzeit: Stolz, diszipliniert, hartnäckig und unerbittlich im Glauben verkörpert er den strafenden Arm Praios'. Noch immer hegen die Sonnenlegionäre eine große Rivalität zu den diversen Rondra-Orden wie auch

zu dem (vergleichsweise) jungen Golgariten-Orden, die aber nicht offen ausgetragen wird, will man doch kein schlechtes Licht auf die Legion oder die Praios-Kirche werfen. Die jüngsten Ereignisse haben der Legion stark zugesetzt, und da ihr diverse äußerst wichtige Reliquien fehlen, ist sie so verwundbar wie selten zuvor. Ein Zeichen dafür ist die Tatsache, dass man neuerdings nicht mehr davor zurückschreckt, auch Außenstehende mit gutem Leumund mit wichtigen Missionen zu betrauen.

Ein weiteres Zeichen ist der am Sonnenmarschall nagende Selbstzweifel, ob er würdig ist, die großen Fußstapfen seiner Amtsvorgänger auszufüllen und die Legion durch die schwere Zeit zu lotsen.

Horasische Vizekönigin in Khefu knapp dem Tod entronnen!

Droht eine Corvikaner-Rebellion?

TERKUM. Die Spannungen zwischen der Krone und dem erzkonservativen Corvikaner-Bund streben einem neuen Höhepunkt entgegen. Während die fundamentalistischen Boron-Anhänger unter der Führung Bruder Boronfrieds bereits in den letzten Regierungsjahren Nisut Peris ihre strenge Glaubensauslegung in der Provinz Terkum festigen konnten, trat die alle fremden Einflüsse ablehnende Lehre nun erstmals drastisch in der Hauptstadt Khefu zutage. Eine den Corvikanern nahe stehende Fanatikerin versuchte, die horasische Vizekönigin zu erdolchen.

Das schändliche Attentat konnte in letzter Sekunde verhindert und die Täterin in Arrest genommen werden. Schon bald konnten die mit der Untersuchung beauftragten Gotteswächter¹ eine gewaltige Verschwörung aufdecken, die sich offenbar bis in die höchsten Kreise der kemschen Gesellschaft erstreckt. So soll neben einem bekannten, wohlhabenden Händler aus Khefu sogar ein hochrangiger Verwaltungsbeamter aus dem Gefolge des Obersten Gotteswächters Boronian Pæstumais in die Tat verwickelt gewesen sein, ebenso wie andere, den Corvikanern nahe stehende Würdenträger. Inspiriert aber wurde die Täterin durch eine Hetzpredigt des Anführers des Bundes, Boronfried Sá'kurat, die dieser einige Tage vor dem Anschlag in Merkem, dem Heimatort der Verblendeten, gehalten hatte.

Noch während der Prozess gegen die Attentäterin abgehalten wurde – zu dem keine Öffentlichkeit zugelassen und keine Informationen nach außen gegeben wurden –, taten mehrere Geweihte der Terkumer Boron-Tempel vor ihren Gemeinden lobende Worte über die

Mordgesellin kund und würdigten deren 'Märtyrertat' als beispielhaft und borongefällig. Die nisutliche Kanzlei erhielt sogar offizielle Eingaben zugunsten der Angeklagten, die deren Freilassung forderten. Um die aufgewühlte Stimmung zu beruhigen, ordnete Nisut Ela

Der Aufruhr verbreitete sich derart schnell, dass die Truppenverstärkung bereits in Merkem, ganz im Westen der Provinz, von aufgebracht-Dorfbewohnern angegriffen wurde. Es kam zu einem blutigen Handgemenge, in dessen Verlauf zwei Gardisten und zehn Dörfler ums Leben kamen.

Um die Lage unter Kontrolle zu bringen, wurden nun weitere Truppen in die Unruheprovinz geschickt, die sich sowohl aus Osten als auch aus Nordwesten auf Mohema zu bewegen. Dort angekommen kam es zu weiteren Kämpfen gegen die Zivilbevölkerung, die sich des Einmarsches der Truppen immerhin so lange erwehren konnte, bis beide Marschkeile vor den Palisaden des Dorfes aufmarschiert waren. Bei der folgenden Besetzung Mohemas kam es zu teilweise erbitterten Kämpfen, bei denen mehr als 20 Dorfbewohner und 15 Kämpfer des nisutlichen Heeres den Tod fanden. Inzwischen herrscht in der Provinz gespannte Ruhe, die auch nach der Festnahme Bruder Boronfrieds und der Geweihten Mara Tem'kat anhält. Vorerst wurden diese beiden Anführer des Widerstandes gegen die Nisut-Macht im Boron-Tempel zu Mohema unter Hausarrest gestellt, bis entschieden wird, wie weiter zu verfahren sei. Unbekannt ist das Schicksal der obersten geistlichen Würdenträgerin von Terkum, Dhana Chesai'ret, die als engste Vertraute Boronfried Sá'kurats gilt.

Nisut Ela XV. steckt in einer Zwickmühle: Geht sie mit aller Macht gegen den Aufstand vor, so ist das Ausbrechen einer Rebellion in ganz Terkum unumgänglich, agiert sie jedoch mit zu großer Milde, wird die corvikanische Insubordination kein Ende finden.

Perry Steven



Ela XV. Setepen,
Nisut Ni Kemi

XV. eine Verstärkung der militärischen Präsenz in Terkum an, doch noch bevor die Schwarze Armee die Provinz erreichte, kam es in dem Dörflein Mohema zum Eklat.

Erneut war es eine Predigt Bruder Boronfrieds, die einen offenen Aufruhr auslöste, in dessen Folge nisuttreue Büttel die Ortschaft fluchtartig verlassen mussten. Berichte, wonach ein brabakischer Händler und eine horasische Forscherin vom Mob gesteinigt wurden, konnten bislang jedoch nicht bestätigt werden.

¹ die örtliche Boron-Inquisition

Al'Gebra und Volksglaube – Annäherung und Zahlentheorie

von Magister Poel-Hen

(aus einer Philosophie-Vorlesung für die Scholaren der Dunklen Halle der Geister in Brabak)

»Hochgelehrte Senhora Terbysios, höchverehrter Senhor Curator, verehrte Dozenten und liebe Scholaren, außerordentlich glücklich schätze ich mich, die Ergebnisse meiner Arbeit hier in der berühmten Dunklen Halle zu Brabak vortragen zu dürfen ...

(höflicher Beifall)

... in dieser hochberühmte Akademie, an der solch überragenden Köpfe tätig waren wie E. C. G. Ga...

(Füßbescharen und verlegenes Räuspern in den Reihen der Dozenten)

hmm, und Zefo...

(bleierne Schweigen im Auditorium)

... äh ... und, ja, viele mehr. Ich bin mir sicher, dass mein breiter Arbeitsansatz, der die Meinungen aller aventurischen Völker zu berücksichtigen trachtet, hier im liberal und tolerant geprägten Brabak auf offene Ohren stoßen wird. Meine Publikationen sind übrigens bei der Druckerei des Roten Salamander in Form sehr schöner, robuster und preiswerter Folianten erhältlich. [...]

Jedes Volk, jede Kultur Deres weiß um bestimmte Zahlen, denen man eine besondere – ob nun positive oder negative – Bedeutung zurechnet. Als Kenner der Al'Gebra, der hohen und hesindegeligen Kunst der Mathematik, habe ich mich in den letzten Jahren diesen ... nennen wir sie der Einfachheit halber 'besonderen Zahlen' gewidmet, in der Hoffnung auf bislang unbekanntere Interpretationen und erhellende Querverbindungen, wie sie sich ja nicht selten beim Vergleich unterschiedlicher Kulturkreise ergeben. Weiterhin galt mein wissenschaftliches Interesse dem magiethoretischen und religiösen Aspekt jener 'besonderen Zahlen' ... und gerade in nämlicher Hinsicht entbargen sich mir bemerkenswerte Erkenntnisse – in aller Bescheidenheit sei dies angemerkt.

Für Mittelländer gelten 3, 7 und 12 als Glückszahlen, als vollkommen 6 und 12, die 13 hingegen als Zahl des Bösen. Die Novadis halten umgekehrt die 13 für eine Glückszahl und die 12 für wenig erstrebenswert, die 9 und deren Vielfache aber werden als heilig erachtet. Der Tulamide wiederum stellt sich ein wenig schlauer an ...

(vereinzelt Missfallenskundgebungen und höhnisches Lachen)

... und stattet die Zahlen mit gewissen Attributen aus: magisch die 5, die 6 elementar, dämonisch die 7, heilig die 9, mächtig die 12 und glückverheißend die 13. Die Maraskaner, die bekanntlich zu übermäßiger Simplifizierung neigen, ...

(schallendes Gelächter)

... gestehen – folge des rigiden Dualismus – speziell der 2 und deren auf dem Wege der Multiplikation erzielten Derivativen eine besondere Rolle zu. Der 2 aber wird ja beileibe nicht nur auf Maraskan, sondern in jedweder Kultur Bedeutung beigemessen: dividiert man die mittelländisch-voll-

kommene 12 durch 2, erhält man die – wiederum – vollkommene 6, deren Halbierung die Glückszahl 3 ergibt. Das nenne ich Systematik!

Die 2 als absolute Grundzahl gilt als ewiges Symbol der Welt, als die zwei Seiten einer Medaille, als Zeichen von Geburt und Tod, Leben und Sterben. Die 2 ist das Sein, das Symbol dessen, was geschieht, als Sinnbild der Zeit und der Veränderung. Die 12 wiederum – da erzähle ich nichts Neues – repräsentiert offenkundig die Gottheiten – 12 an der Zahl ... quasi den geistigen Überbau des Menschen. In der 6 wiederum sehe ich nicht einfach die Hälfte von 12. Numerisch symbolisiert nämlich die 6 die Sechste Sphäre, den Ursprung der Kraft sowie die sechs Elemente – und somit eine nicht-göttliche, allenfalls meta-göttlich zu nennende Macht, kontrollierbar weder vom Menschen noch von Göttern. Die 3 ist die Endzahl, der Schlusspunkt – weil nicht erneut teilbar – der durch 2 dividierten 12 und 6 ... und entpuppt sich zugleich als Ausgangspunkt wie als Endergebnis der Rechnung. Der Sphairologia zufolge steht die 3 für unsere Dritte Sphäre, für unsere diesseitige Welt ... profunde Weisheit! Schlüsseln wir noch einmal auf und beginnen gewissermaßen unten, also mit der als Zeichen Deres interpretierten 3. 3 – das sind wir, die Basis, die grundlegende Einheit, das Fundament. Multipliziert mit der 2 – Sinnbild des Lebens, fundamentales Idiom der Aktion, der Handlung, der unentwegt fortschreitenden Zeit, des Schicksals – erhalten wir 6, die Kraft bzw. die Elemente. Die Verdoppelung der 6 ergibt wiederum die göttliche 12, Mensch und Schicksal multipliziert gleich elementare Kraft. Multipliziere diese mit der schicksalsalhaften Zeit ... und stoße auf das Göttliche? Göttliches als Endstufe des Menschenmöglichen – magophilosophisches Fingerlecken!

Kommen wir nun zu 7 und 13, für den Mittelländer Glückszahl bzw. Zahl des Bösen. 7 und 13 scheinen antithetisch ... aber nur bei jener oberflächlichen Betrachtungsweise, die speziell von Praioslaffen gepflegt wird.

(Heiterkeit)

Die eingehende Analyse zeigt aber überraschende Gemeinsamkeiten: nicht nur, dass sowohl die 7 wie die 13 zu den sogenannten ungeraden Zahlen gerechnet werden, beide sind auch – viel interessanterer – unteilbar, also Primzahlen. Die 7 als Glückszahl ... das verwundert zunächst, gedenkt man der ominösen Dämonenheilstatt in der Siebten Sphäre und der siebenstrahligen Dämonenkrone.

(verhaltenes Lachen)

Doch man lasse sich nicht täuschen und hüte sich, die glücksbringende Potenz der 7 gering zu schätzen. Im Gegenteil lohnt es, der 7 besondere Aufmerksamkeit zu schenken, spiegelt sich dort doch das Gute, welches durch das Böse entsteht. Dass

schlussendlich das Böse auch das Gute erschafft, respektive erschaffen kann, legt das Exempel der Sieben Gezeichneten nahe. Diese Zahl, ein Hybrid, eine Chimäre, Kreuzungspunkt von Gut und Böse, Licht und Dunkel, verdient wahrlich unsere volle Aufmerksamkeit. Doch wenden wir und zunächst der 13 zu, ...

(Zwischenruf: "Ja, aber – und die 7?")

... der Zahl des Bösen in den Augen der Mittelländer: Zeichen des dreizehnten Gottes, des Namenlosen, ultimativen Feindes – und auch jener Dämonen, die derzeit Leben, Welt und Seelenheil bedrohen. Allerdings messen sowohl Novadis wie Tulamiden der 13 eine glücksbringende Bedeutung bei: welch Dilemma!

(erneuter Zwischenruf: "Aber was ist jetzt mit der 7?")

Möglicherweise müssen wir zuerst unseren Blick für die Eigenheiten der Völker schärfen, um nicht den Fehler der Praioslaffen zu begehen ...

(lautes Gelächter)

... und jede Position, die nicht zwanglos mit der eigenen in Übereinstimmung zu bringen ist, rundheraus als falsch zu deklarieren. Indes empfehle ich, bei der Bearbeitung tulamidischer Zahlen anstelle der Multiplikation, die bei unseren bisherigen Überlegungen zum Einsatz kam, zuvörderst Addition und Subtraktion zum Einsatz zu bringen. Der Tulamiden Hang zum Dualismus ist hinlänglich bekannt, die 2 gilt als besondere Zahl, als nämlich die des Gebens und Nehmens und somit wieder als Zeichen der Zeit sowie Sinnbild der singulären Handlung des Menschen.

Ergänzend führe ich an dieser Stelle die 3 als Zeichen des Menschen ein – auch wenn sie die Tulamiden nicht ausdrücklich als solche kennzeichnen. Die 3 stellt sozusagen unsere Variable dar und ermöglicht erst die Rechnung. Addieren wir zur menschlichen 3 die 2 der Zeit respektive der in der Zeit erfolgenden Handlung, so erhalten wir die 5 – tulamidischem Verständnis zufolge mit dem Attribut des Magischen versehen. Überzeugende Logik: Magie als Resultat des Menschen harter Arbeit – und nicht als Geschenk oder Gabe der Götter. Addieren wir zur magischen 5 erneut die 2, so erhalten wir die dämonische 7. Dieser mathematische Vorgang wirft nun allerdings eine ganze Reihe von Fragen auf und birgt heikle Implikationen: das dämonische als zwangsläufig menschliches Werk, weil Weiterführung der Magie? Eine – wenngleich riskante – Zwischenstufe zur heiligen 9? Oder müssen wir unsere Betrachtungen im ambivalenten Lichte der zwitterhaften .7 anstellen? Steckt mehr Gutes im Dämonischen, als wir glauben mögen oder als man uns glauben machen will? Das vermeintlich Böse als Vorstufe zum Guten? Heiliges als Weiterführung und Überwindung des Dämonischen, welches wiederum dem Magischen entspringt, letzteres basierend auf

menschlicher Handlung? Oder stellt die Al'Gebra uns eine Art Wegweiser zur Verfügung: am Anfang, am Ausgangspunkt steht der Mensch (3), dessen Weg (2) zu neuen Höhen (5) führt, weiter (nochmals die 2) ins Dämonische (7), um schlussendlich (erneut die 2) im Heiligen (9) zu münden. Muss man ergo erst des Todes Tal durchschreiten, um zu höheren Ebenen zu gelangen? Per aspera ad astra, wie der Bospovaner sagt. Das Neugeborene kennt in seiner Unschuld weder Gut noch Böse. Die Erfahrung erst lehrt es unterscheiden. Ist das Böse überhaupt gar das Tor zum Guten? Ohne Sünde keine Tugend? Wie kann Fülle existieren, wenn es die Leere nicht gibt? (Unruhe im Auditorium)

Doch kehren wir zurück zu unseren mathematischen Verfahren: Addiert man zur heiligen 9 die 2, erhalten wir bekanntlich 11 ... symbolträchtig? Nicht auf den ersten Blick. Die 11 erfährt in keinem der uns bekannten Kulturkreise besondere Beachtung. Die 11 – ein bislang ungeklärtes Phänomen ... und für ehrgeizige, junge Wissenschaftler ein attraktives Forschungsziel – hier lässt sich wahrlich hesindianischer Ruhm erwerben! (hektisches Getuschel der Scholaren)

Wegweisend sei auf nichtmenschliche Aspekte hingewiesen: Die Elfen bzw. zumindest der Elf im Singular weist eine auffällige Verbalparität zur Zahl 11 auf. Die Zahl 11 als Zeichen der Elfen? Vage Theorie! Dennoch möchte ich eine weitere Analogie nicht unerwähnt lassen: Wie die Elfen, so ordnet man allgemeiner Lehrmeinung zufolge auch die Angroschim als Volk vergangener Äonen ein. In Analogie zu der Theoria der sterbenden Götter könnte man von sterbenden Völkern sprechen. Die Zwerge verehren als Schöpfergöttheit Angrosch (menschlich: Ingerimm) – den elften Gott im Pantheon der Zwölfe. Atemberaubende – wenn auch spekulative – Perspektiven ergeben sich zuhauf: Die 11 als Zeichen zweier – oder gar aller – nichtmenschlicher Völker? Oder doch – bzw. zusätzlich als Bonus – Wegmarke ewigen Derenlaufs, der bei 3 beginnt und über die reiterte 2 (stehend für mehrfach vorgenommene Handlungen) seinen Weg nimmt? Nicht zu vergessen – und hier mache ich eine Anleihe bei den Tulamiden, dass die Addition von 5 (magisch) und 6 (elementar) 11 ergibt. Wer auch nur ansatzweise elfische und zwergische Mythologie kennt, der staune: die Elfen traten aus dem Licht der Magie, die Zwerge wiederum schuf Ingerimm/Angrosch aus Erz ... Magie und Element also. Ergänzend sei indes vermerkt, dass in der Folge beide Völker in den Besitz des gegenteiligen – fehlenden – Aspekts gelangten: der Übertritt in die Dritte Sphäre hat den Elfen einen elementar gefügten Leib beschert. Zwergische Geoden wiederum gebieten über mächtige Magie.

Doch wollen wir nicht auf halbem Wege verharren, sondern konsequent die Kalkulation fortsetzen: Eine weitere Addition von 2 verwandelt die 11 in eine 13 ... den Endpunkt, der indes nicht alleinig und ausschließlich für Böses steht, sondern – der Al'Gebra zufolge – Glück verheißt. Nun könnten wir es uns durchaus leicht machen und schlicht feststellen, dass sich beide Betrachtungsweisen

zueinander in diametralem Widerspruch befinden und demzufolge eine der beiden Auffassungen als falsch zu deklarieren ist. Doch hat uns Hesinde ihren Geist nicht zu dem Zweck, ihn brach liegen zu lassen, eingeflüßt. Wir wollen den Geist nutzbringend anwenden, sprich: nachdenken und versuchen, mit Hilfe logischer Deduktion These – 13 als Symbol des Bösen – und Antithese – die der glückverheißenden 13 – in einer Synthese zu vereinen. Offenkundig pflegen verschiedene Völker – und hier bin ich mir der uneingeschränkten Zustimmung ethymologischer Collegae gewiss – durchaus unterschiedliche Betrachtungsweisen – so auch, was eben die ominöse 13 angeht. Die 13 – finaler Punkt aller Rechnungen, aller Sprossen auf der Leiter der Macht (Magie – Dämonen – Götter – sterbende Völker) – die große Unbekannte mit zwei sich kompletierenden Aspekten: Böse und Gut. Hängt es demnach nicht vom jeweiligen Volk ab, ob es am Ende der Zeiläufe dem Bösen (Namenlosen) anheimfällt oder dem Guten – wie auch immer es aussehen mag – zum Sieg verhilft? Müssen wir auf unserem Wege zuerst die Magie meistern und dann die Dämonen unterwerfen? Beziehungsweise: Gehören vielleicht Dämonen einfach zum Leben dazu – gerade wie der strenge Winter, in dem das Wasser gefriert, Lebendiges erstarrt, ... (verwirrtes Gemurmel im Brabaker Auditorium: "Winter? Wasser gefriert?")

... dies aber in hoffnungsfroher Erwartung des tsagefälligen Frühling, der das Land in grünem Glanze neu erstrahlen lässt? Was bedeutet in diesem Kontext die Zahl 9 – die der Götter, des Heiligen? Gilt es, den Glauben zu zerschlagen, um ihn anschließend neu zu entdecken, die Götter niederzuringen? Und haben wir dies vollbracht, gehören wir dann den sterbenden Völkern an ... wie Elfen und Zwerge? Nein, alles retour, Fehlschluss: ... (ironisches Klatschen)

Schließlich verehren die Angroschim weiterhin ihre Schöpfergöttheit, sind also vom Glauben nicht abgewichen – und können ihn demnach nicht neu entdeckt haben: kein sterbendes Volk also. Und was die Elfen angeht: Ihre Reiche sind zerstört, ihre Zeit vergangen ... haben sie den Endpunkt 13 demnach schon erreicht? Sind die Elfen etwa vor der bedrückenden Finalität der Zahl 13 zurückgeschreckt? Wir wissen es nicht!

Betrachten wir nochmal die 12. Die Zahl 12 – Zeichen sowohl der Zwölfgötter als auch Symbol des Unglücks: unterschiedliche Interpretationen, unterschiedliche Rechnungen: Die Verdoppelung der elementaren 6 ergibt 12 – Ursprung der 'mächtigen Zwölf' –, die Addition der magischen 5 und der dämonischen 7 ergibt ... erneut 12 – beäunstigt die Verbindung von Magie und Dämonen, Ursprung vielen Leids! Andererseits: Wer der 3, dem Symbol der Menschen oder Deres die (heilige) 9 hinzufügt, erhält ... wiederum die 12, dieses mal aber als Zeichen der Vollkommenheit und der Zwölfgötter. Die 12 – also neutral? Warum nicht, die Macht kann – Gewissensentscheid des Menschen – zu gutem oder zu bösem Zweck eingesetzt werden. Selbiges gilt natürlich für die Elemente.

Ein ähnlich ambivalentes Ergebnis fördert man zutage, wendet man obige Betrachtungsweise auf die 13 an. Die 13 als Ergebnis der magischen 6 und der elementaren 7: Elemente und Magie – freilich sind diese zusammen in der Lage, ganz Dere der Vernichtung anheim fallen zu lassen ... oder auch vor Unheil zu beschützen.

Gehen wir noch einen Schritt weiter: Die Addition der Zahlen 3, 6, 7, und 12 ergibt 28. 28 erhalten wir also durch Addition von 4 Zahlen. Dividiert man nun das Ergebnis – 28 – durch die Anzahl der Zahlen, deren Addition eben dieses Ergebnis kreiert hat – also 4 –, erhalten und kehren wir wieder (wie von einigen Zuhörern aus dem Auditorium bereits dringlich angemahnt) zur 7 zurück – zur jener 7, die wir mit – infolge zwischenzeitlich angestellter Überlegungen – enorm geschärftem Geiste nunmehr klar und deutlich als Symbol der in einer unter übergreifender Perspektive aus guten und bösen Teilaspekten vereinten Gesamtheit identifizieren.

Wie wir sehen, stellt die Zahlenmystik ein außerordentlich bedeutsames, ja nachgerade unverzichtbares Werkzeug des Philosophen und Magophilosophen dar. In exquisiter Klarheit definiert Al'Gebra die Problemstellung und vermittelt wertvolle Anhaltspunkte, was die Analyse betrifft. Wir als Philosophen, Magophilosophen und Forscher stehen gegenüber der Menschheit – und auch gegenüber nichtmenschlichen Völkern – in der Verantwortung, unsere mentale Leistung wird gefordert. Verehrtes Auditorium, der Forscher und Wissenschaftler bemüht sich um eine möglichst akkurate Beschreibung der Dinge. Die Bedeutung, die diese Dinge für den Einzelnen annehmen, kann aber nur eben jener Einzelne selbst in nandusgefälliger Weise selbst und für sich – und allein und ausschließlich für sich! – erarbeiten ... dies indes mit Hilfe jener Basis, die wir kraft unserer Arbeit dem Denkenden zur Verfügung stellen.

Hochgelehrte Senhora Terbyssia, hochverehrter Senhor Curator, verehrte Damen und liebe Scholaren, ein wenig Geduld noch – ich komme zum Fazit: Des Magophilosophen (und es ist ja nicht auszuschließen, dass einer der hier anwesenden, hochbegabten Brabaker Scholaren auf diesem oder einem verwandten wissenschaftlichen Gebiet der einst forschend tätig wird), des Magophilosophen ureigenste Aufgabe also erblicke ich in dem anspruchsvollen Ziel, Philosophie, Magie und Religion miteinander in Verbindung zu bringen – und zwar unter dem jedwedes andererseits Anliegen überlagernden Aspekt der dringenden existentiellen Fragen: Woher, Wohin und Warum das Ganze? Den jungen Collegae rate ich, stets wachen Geist zu bewahren, angestrengt nachzudenken, scheinbar Gesichertes – und dazu zähle ich alle Lehrinhalte – aufs hartnäckigste zu hinterfragen, eigene Erkenntnisse selbstkritisch zu beurteilen, nie zu versagen und geistige Arroganz zu meiden wie der Dämon geweihtes Wasser. Weisheit ist nämlich wie Staub und Luft: Es gibt sie überall.

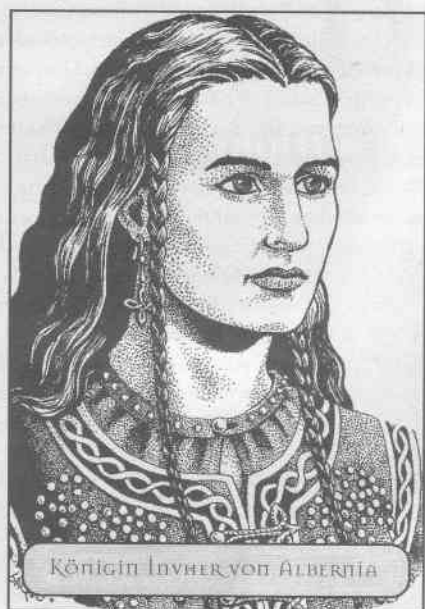
Ich danke für die Aufmerksamkeit.
(Beifall)

Gabriel Eggert

Vom Krieg in Albernia – Hauptfiguren des Konfliktes

Königin Invher ni Bennain

Die am 3. Boron 997 BF zweitgeborene Tochter Fürst Cuanus ui Bennains und Fürstin Idra Bennains von Elenvina fühlte sich eigentlich zur Kirche Rondras berufen, folgte ihrer Schwester Emer jedoch in der Thronfolge nach, als diese auf die Krone Albernicas verzichtete, um sich mit Prinz Brin von Gareth zu vermählen. Invher ni Bennain verließ das Noviziat und stürzte sich in die Studien, um ihrem Land eine gute Herrscherin zu werden. Doch die Jahre des Friedens in Albernia währten nicht lang. Während Isora von Elenvinas Usurpation des albernischen Fürstenthrones



KÖNIGIN INVHER VON ALBERNIA

im Jahre 1011 BF wurden die Thronerbin und ihr Bruder Ruadh zwei Jahre lang im Fürstenpalast zu Havena gefangen gehalten. Zu ihrem Glück schreckte Isora davor zurück, das Blut ihrer Schwesterkinder zu vergießen.

Auf dem großen Hoftag im Jahre 1014 wurde Fürst Cuanu zum König Albernicas erhoben, und seit dem Jahre 1017 BF führte Invher einen Teil der Regierungsgeschäfte. Auf Verhandlungen ihrer Mutter Idra hin ging Invher im Jahre 1018 BF den Traviabund mit Prinz Romin von Kuslik-Galahan ein. Das Schicksal wollte es jedoch, dass Prinz Romin sein Erbe verlor, ehe er es antreten konnte – seine Mutter Kusmina von Kuslik-Galahan wurde in Kuslik entmacht. Drei und fünf Jahre später wurden der Thronfolger Finnian und Prinzessin Branwyn geboren.

Am 30. Efferd 1022 BF erhob Cuanu ui Bennain seine Erbin zur ihm gleichberechtigten Königin, während er selbst die Politik langsam hinter sich ließ, im Jahre 1027 BF legte der heldenhafte König Albernicas die Delphinkrone ganz in Invhers Hände und zog sich zurück.

Just in diesem Jahr verbreiteten Herzog Jast

Gorsam von den Nordmarken und Isora von Elenvina Gerüchte, die Familie Bennain säße zu unrecht auf dem Thron Albernicas und müsse hinter der älteren Familie Ulaman zurücktreten, deren letzte Erbin Isora von Elenvina sei. Mit dem Fall Emers ist auch die Regentschaft der Bennains in Gareth beendet, und der Herzog der Nordmarken regiert nun das Reich. Bereits früh galt Königin Invher als traditionsbewusste und heimliche Verfechterin der Unabhängigkeit Albernicas als eigenständiges Königreich. Mit der Ernennung von Jast Gorsam zum Regenten des Reiches nun steht sie mit dem Rücken zur Wand. In der Wahl, sich und Albernia dem Mann zu unterwerfen, der sich seit Jahren kaum verhohlen bemüht, das Königreich im Westen unter seine Kontrolle zu bringen, oder den offenen Konflikt und einen sicheren Krieg um die Herrschaft Albernicas zu riskieren, entschied sich Invher ni Bennain für den rondrianischen Weg. Regent Jast Gorsam erklärte sie zur Reichsverräterin und jeden, der ihr folgt, für vogelfrei.

Man sagt Königin Invher mit ihrer ruhigen Art nach, die Lüge von der Wahrheit unterscheiden zu können. Ihre direkte Art, Konflikte zu lösen, zeigt nach wie vor eher das Denken einer Kriegerin als das einer Diplomatin, doch Invher weiß, dass Kriege nicht nur auf dem Schlachtfeld gewonnen werden. Der Schatten ihres Vaters ist groß, doch die Königin Albernicas ist bemüht, daraus hervorzutreten und sich den Ruhm zu erarbeiten, der ihr einen Platz an Rondras Seite sichern wird – und sei es als Feldherrin gegen das Mittelreich.

Die Zukunft wird zeigen, welche Folgen für das Königreich, aber auch das Kaiserreich die Unabhängigkeit Albernicas nach sich zieht.

Fürstin Isora Ulaman von Elenvina

Eigentlich war die 962 BF geborene Isora von Elenvina dem Fürsten von Albernia, Cuanu ui Bennain, versprochen. Doch dieser löste das Verlöbnis, um sich mit ihrer zwei Jahre jüngeren Schwester Idra von Elenvina zu vermählen. Diese persönliche und öffentliche Enttäuschung verbitterten die ehrgeizige Baronin von Elenvina fürs Leben.

Im Jahre 1009 wurde eine Verschwörung gegen Fürst Cuanu vereitelt, in deren Zentrum angeblich Isoras Erhebung zur Fürstin gestanden haben soll. Eine Beteiligung konnte ihr aber nie nachgewiesen werden. Doch die Intrigen der gewitzten Nordmärkerin reichten weiter, als das Fürstenpaar ahnte. Isora schaffte sich im albernischen Adel mit viel Geduld eine Machtbasis. Als Fürst Cuanu mit Graf Raidri Conchobair lange außer Landes weilte, ergriff Isora im Praios 1011 BF ihre Chance. Sie ließ den Fürstenpalast stürmen und die Kinder des Fürsten gefangen setzen, allein ihre

Schwester – die Fürstin – konnte fliehen. Als sich Isora von Elenvina auf den Thron des Fürstentums setzte, spaltete sich das Land in zwei Lager und fiel für zwei Jahre in einen Bürgerkrieg.

Erst 1013 BF gelang es Cuanu, sein Fürstentum, seine Stadt und seinen Palast zurückzuerobern und seine Kinder zu befreien. Die Thronräuberin wurde daraufhin in eine zehnjährige Verbannung verstoßen, die sie in den Nordmarken und im Lieblichen Feld verbrachte.

Kaum war diese Frist verstrichen, kehrte Isora mit einem Paukenschlag nach Albernia zurück, als auf der Adelsversammlung des Jahres 1023 BF zu Bredenhag ihr Favorit, Baron Jast



ISORA VON ELENVINA

Irian von Crumold, den Titel eines Grafen von Bredenhag erhielt. Was nur ihre engsten Vertrauten wissen, ist, dass mit der von ihrer unehelichen Tochter Rhianna regierten Grafschaft Winhall bereits die zweite Region Albernicas wieder unter Isoras Einfluss geriet.

Im Jahr 1027 BF holte Isora mit Hilfe des Herzogs Jast Gorsam vom Großen Fluss zu ihrem größten Schlag aus: Sie erklärte sich als letzte Erbin des ehemaligen Fürstenhauses Ulaman und damit die auf dem Thron Albernicas sitzende Familie Bennain zu Usurpatoren.

Der Fall ging vor das Reichsgericht, doch bevor hier ein Urteil gefällt wurde, eskalierte die Situation. Die um Ausgleich bemühte Reichsregentin Emer ni Bennain fiel vor Gareth, Jast Gorsam wurde Regent, und Invher ni Bennain verweigerte dem Reich die Gefolgschaft.

Seit dem Kronrat von Elenvina im Ingerimm 1027 BF ist Isora kraft der Ernennung durch den Regenten Jast Gorsam Fürstin Albernicas. De facto muss sich Isora ihren Thron jedoch erst erkämpfen – und das Führen von Armeen fällt ihr nicht so leicht wie das Knüpfen politischer Netze.

Redaktionsschluss
für den
Av. Boten No. 114
ist Sonntag, der
26. Juni 2005

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.

IN ALLER KÜRZE

Nordmärker Nachrichten, Boron 1028 BF **Erneute Drachenplage** **im Windhag**

WINDHAG. Ein Jahr ist verstrichen, seit dem grausamen Treiben des Wurms vom Windhag durch eine Gruppe tapferer Recken ein Ende gesetzt wurde (siehe *Aventurische Boten* 100 bis 107) – ein Jahr, in dem die Wunden, die der Bevölkerung während anderthalb Jahren der Heimsuchung zugefügt worden waren, heilen oder vernarben und niedergebrannte Dörfer wieder aufgebaut werden konnten. Doch – oh, ihr Zwölfe! – es könnte vergebens gewesen sein! Denn aus der Markgrafschaft sind Berichte in die Stadt des Regenten gelangt, die von einer neuen Bedrohung durch das Lindwurmgezücht künden.

Von der mächtigen Zollfeste Harpenstein aus, wo auch der Nachschub für die herzoglich-grangorischen Belagerer der abtrünnigen Stadt Harben geregelt wird, wurden sie das erste Mal erblickt: ein Schwarm von gewiss einem Dutzend Westwinddrachen, von dreizehn muckelt man gar, die wie der Sturmwind vom Meer her auf die Küste heranflogen, angeführt von einem sichtlich uralten und um einiges größeren Vertreter seiner Art. Nun sind die Drachen unter dem Westwind kein ungewöhnlicher Anblick an den Küsten Windhags, wo sie zahlreich in den Klippen horsten und sich mit den Fischern um Beute aus dem Meer streiten. Doch dieser Schwarm kam von hinter dem Horizont, wie Turmwachen und die Besatzungen der Fischerboote beschworen.

Während der Schwarm über Harpenstein kreiste, ließ der Uralte sich auf dem Dach der Festung nieder, und wieder hallte eine schreckliche Frage in den Köpfen von Panik erfüllter Menschen – doch dieses Mal eine andere, als sie vom Windhager Wurm überliefert ist: „Wo, Menschlein, ist die, die wir suchen?“

Und der Schwarm zog anschließend weiter, über das von einem Belagerungsring umschlossene Harben, wo Piratenpack und die Soldaten des Markgrafen Cusimo ebenso aufgeschreckt wurden (woraufhin die Heerführer die Angriffe für einen Tag einstellen ließen), und dann tief in das Gebirge gen Schneckenkamm, wo der Wurm vom Windhag einst erschlagen ward.

Mehrere Tage lang duckten sich die Bewohner der Bergdörfer unter den am Himmel entlang

streifenden Silhouetten der Drachen und ließen ihr Tagwerk ruhen. Und dann, so schnell wie sie gekommen waren, sind die Ungeheuer wieder verschwunden. Gen Westen über das Meer der Sieben Winde, sagt man – und Furcht greift um sich, die Angst vor dem Rachezorn des sagenhaften Drachenkönigs von jenseits des Meeres.

pd

Aventurischer Bote, Rondra 1028 BF **Streiter des Regenten** **tragen Siege davon**

GARETH. Die kaiserlichen Einheiten, die Reichsregent Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss wider die Finsternis entsandt hat, rollen die Schergen aus den Schwarzen Landen auf und lassen den garetischen Bauern wieder aufatmen. In der Baronie Ochsenblut (Kaisermark Gareth) konnte die Burg Rudes Schild von dem Elenviner Garderegiment gesichert werden. Nächtliche Attacken von Untoten wurden zurückgeschlagen. Kämpfern aus den Nordmarken, wie dem Regiment *Ingerimms Hammer*, gelang es, auch örtliche Truppen zu sammeln. Sie konnten gemeinsam mit garetischen Pikenieren und Langschwertern Marodeure aus Untergras vertreiben sowie Syrenholt (Grafschaft Reichsforst) aus der Hand götterlästerlicher Paktierer, die über wilde Wolfsrudel herrschten, befreien.

Das Reich steht geeint und mit vielen Waffenarmen gegen die Schwarzen Schergen aus dem Osten. Haltet aus, die ihr dies lest, und verkündet, dass die Streiter des Regenten das Land wieder befreien! Für die Zwölfe, Praios voran!

AW

Aventurischer Bote, Efferd 1028 BF **Kanzleien nehmen Dienste** **in Elenvina auf**

ELENVINA. Unter den strengen Augen Reichskanzlers *Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss* wurde die Reichsverwaltung zu Gareth angesichts der anrückenden Truppen Galottas und Rhazzazors geräumt, um in Elenvina auf sicherem Grund wieder errichtet zu werden. Mittlerweile haben die *Reichskanzlei*, die *Schatzkanzlei* und das *Reichsgericht* in der Stadt

des Regenten Fuß gefasst, damit alles den geordneten Gang der Dinge geht, wie es seit jeher Praios' Gebot ist. Kopf, Schreib- und Siegelhand sind wieder bei Kräften und trotz der allgemeinen Wirrnis. Zwar sind viele Schreiber, gerettete Akten und Schätze noch in den engen Burgflügeln Elenvinas untergebracht, doch die Bauarbeiten zu gebührenden Kanzleigebäuden haben begonnen. Über den aktuellen Stand der Kaiserlich-Garetischen Informations-Agentur wurde nichts verlautet, jedoch scheint sie kaum noch zu existieren.

Auch die Verwaltung der Praios-Kirche mit samt etlicher Geweihter, Bibliothekare und Affilierten sind auf Geheiß des Heliodan nach Elenvina gezogen, beleben die Wehrhalle des Himmelsfürsten und mehren die Zahl der Köpfe in der Herzogsstadt.

So wird Elenvina mit seinen nunmehr 11.000 Seelen zum neuen Nabel des Reiches, zum sicheren Fels in einer stürmischen Brandung der Dunklen Zeiten.

AW

Darpatischer Landbote, Traviadmond 1028 BF **Aufuhr in Jilaskan**

Zank, Hader bis hin zu handfesten Streitigkeiten werden von Jilaskan, der mittelreichischen Grafschaft im Perlenmeer gemeldet. Grund dafür soll das Jahresorakel sein (AB 111), das hier auf der Insel einzig von der geweihten Gräfin Trontir von Alfz verkündet wurde. Die Mitglieder des 'Erleuchteten Rates' unter Führung des Priesterkaiser-Nachkommen Gurvan Praiobur XII. wurden nicht als Mittler zwischen dem Götterfürsten und den Menschen auserwählt.

Dass eine "frisch zugezogene Mittelreicherin" und nicht ein wahrhaft rechtgläubiger Erbe des strahlenden Kaiser Gurvans die Worte des All-Einzigen kundgetan haben soll, scheint letztendlich nicht nur zu verletztem Stolz geführt zu haben. Matrosen berichten, dass die ansonsten so obrigkeitsfürchtigen Praioten mit der Regentschaft der Gräfin haderten und deren Garde in so manches Handgemenge verwickelten.

Jens Blome / CG

¹ Gräfin Trontir wurde 1000 BF von Kaiser Hal belehnt.