

Aventurischer Bote

mit Salamander

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

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

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

Ansonsten gilt:

*Das Land ist gütlich, der Weg ist lang,
dem Seemann wird es angst und bang,
ungewiss zudem der Mühen Lohn.
Doch wenn es dann im Guten endet,
an Land vor allem eines blendet:
Dort gibt's den neuen Boten schon!*

DM 4.--

Ausgabe
Juli/Aug. 2000

FIR/TSA 30 Hal

85

Dunkle Schatten über Erlschwerd



Perainefurten/Erlschwerd. Beunruhigende Kunde erreichte uns dieser Tage aus dem fernen Tobrien. Mysteriöse und folgenschwere Auseinandersetzungen zwischen Vertretern der geheiligten Kirchen des Götterfürsten, der Kriegsherrin und der Allwissenden gipfelten, bestätigten Berichten zufolge, im Tod eines Dieners der Herrin Hesinde, Bruder des Heiligen Drachensordens zudem.

Sowohl Seine Eminenz Luceo de Guhné, Illuminatus der Praioskirche für Tobrien, Hochwürden Eno Kariolinnen, Erzabt des Drachensordens für die Dunklen Lande, Ehrwürden Perriodan Drachensang, Legat Ihrer Erhabenheit, des Schwertes der Schwerter im Zwölfgöttlichen Konzil wider die Finsternis, so-

Fortsetzung auf Seite 3

Kaiserlicher Marschall der Nordmarken tot!

Weiden/Olat. Die schlimmsten Befürchtungen haben sich bestätigt: Die Leiche des kaiserlichen Marschalls der Nordmarken, Wunnemar von Hardenfels, wurde nahe des Ortes Olat am Neunaugensee von einem Fischer aufgefunden (zur Vorgeschichte vgl. AB 83).

Nahe der Mündung des Finsterbaches in den Neunaugensee ging der Fischersmann seinem Tagwerk nach, als sich seinem Bericht zufolge etwas sehr Schweres im Netz verfang. Beim Einholen des vermeintlich großen Fangs stellte er dann jedoch mit Erschrecken fest, dass es sich dabei um eine Leiche handelte, worauf-

hin er umgehend nach Olat zurückkehrte und dort den Toten den Wachen Gräfin Walderias von Löwenhaupt übergab. Sowohl ein zufällig in Olat anwesender nordmärkischer Offizier, als auch die Gräfin selbst identifizierten den Toten zweifelsfrei als Wunnemar von Hardenfels und ließen ihn kurz darauf zur weiteren Untersuchung nach Trallop verbringen. Die näheren Umstände seines Todes werden dort derzeit unter großer Geheimhaltung untersucht, doch wusste der eingangs erwähnte Fischer auf Nachfrage hin zu berichten, in der Brust des Marschalls hätten sich die Reste von mehre-

ren Armbrustbolzen befunden, was eher gegen die These eines gewöhnlichen Orküberfalls spricht, dem der Marschall bisherigen Vermutungen zufolge zum Opfer fiel.

Eine Reaktion von Seiten der beiden Herzogenhäuser und ihrer Kanzler zu dieser Entwicklung steht bis dato noch aus, zumal die Beziehungen beider Provinzen nach einem von Unbekannten verübten „Fischtran-Attentat“ auf die nordmärkische Siegessäule vor den Toren Trallops ohnehin bestenfalls als gespannt zu bezeichnen sind.

Marcus Friedrich / Mike Maurer

Hilfe für Tobrien

Erste Hilfsgüterlieferung aus Weiden erreicht Kleinwardstein

Salthel. Wie aus Salthel verlautete, ist Mitte Travia der erste von vielen hoffentlich noch folgenden Versorgungszügen wohlbehalten aus dem Zwölfgöttlichen Tobrien zurückkehrt, wo er zahlreiche lebensnotwendige Güter für die Bewohner und Verteidiger des freien Tobriens in der Feste Kleinwardstein ablieferte. Im folgenden nun ein Bericht über die Geschehnisse des Transportes, welcher uns dankenswerterweise vom Weidener Soldgrafen Wallbrord von Löwenhaupt-Berg j.H., zur Verfügung gestellt wurde.

Nach mondelanger Planung und Vorbereitung war der erste Wagenzug mit allerlei in Tobrien dringend benötigten Hilfsgütern, verteilt auf 50 Wagen aller Größen sowie etlichen Packpferden, Ende Rondra bereit zum Aufbruch, gesichert von zwei Bannern des Hzgl.-Weidener Infanterieregiments *Sichelgarde* unter Bannerherr Aarim Wulfenburg von Kressing. Am Vorabend des Aufbruchs hielt mein Adjutant, seine Gnaden Alderian von Trallop-Braunsfurt-Braunenklamm, einen Rondradienst vor der angetretenen Eskorte ab, nach dessen Beendigung der Vogt von Salthel, Odilbert von Brockingen, die Offiziere des Zuges noch zu einer kleinen und recht ernststen Abschiedsfeier auf Burg Aarkopf lud.

Am nächsten Morgen brach der Zug dann gegen Tobrien auf. Die Reise bis zu den Bergen der Schwarzen Sichel verlief relativ ereignislos, doch während der mühseligen Überquerung des Gebirges verloren wir mehrere Wagen und Packpferde durch Goblinüberfälle und Steinschläge. Unter dem Eindruck dieser Erlebnisse stehend, zogen wir weiter und erreichten zwei Tage später endlich die tobrischen Ausläufer des Sichelgebirges und den Ort Meilersruh, froh, ohne größere Verluste in Tobrien angekommen zu sein. Einige Tage später trafen wir dann in der gewaltigen Feste Kleinwardstein ein, welche der Schlüssel zur Verteidigung des freien Tobriens ist. Würde sie fallen, wäre zunächst der dort endende Sichelstieg verloren und wenig später dann, aufgrund des fehlenden Nachschubs, das ganze Land.

Nach unserem bejubelten Eintreffen in der Feste übernahm der wenig später eingetroffene tobrische Versorgungsoffizier Edo von Riedenburg zu Riedenburg die Verteilung der Hilfsgüter, während ich selbst nach Perainefurten weiterreiste,

um dort mit dero Exzellenzen Kanzler von Gernotsborn und Marschall Gerdenwald die aktuelle Situation sowie die Organisation und Durchführung weiterer Nachschubtransporte zu erörtern, welche erforderlich sind, um Tobrien sicher über den Winter zu bringen. Ich kann hier nur soviel sagen, dass die Gespräche sehr ergiebig und ergebnisreich waren und wir uns ausgesprochen gut verstanden haben. Nach meiner Rückkehr in der Feste Kleinwardstein gab ich dem mittlerweile entladenen Zug Befehl, sich für den Aufbruch am nächsten Morgen bereitzumachen.

Die Rückreise zur Baronie Eisenrath verlief recht ereignislos, doch kaum hatten wir die Grenze dieser Baronie überschritten, trafen wir auf den hiesigen Baron Wolfhart von Eisenrath, welcher uns zu unserer Überraschung mitteilte, dass der westliche Teil seiner Baronie und damit auch der dort verlaufende Wegabschnitt des Sichelstieges von einem wenige Tage zuvor plötzlich erfolgten Angriff des Feindes erobert worden sei, er aber momentan einen Gegenangriff vorbereite um uns so die Gelegenheit zur Durchquerung seiner Baronie zu geben. Am darauffolgenden Mittag startete dieser tapfere Mann mit seinen Streitern einen Gegenangriff, der es uns ermöglichte, aus der Baronie zu entkommen. Ich befahl daraufhin dem gesamten Zug, mit höchstem Tempo den Weg fortzusetzen, um schnellstmöglich aus der Gefahrenzone herauszukommen, aber auch, damit der Baron seinen Angriff nicht länger als nötig aufrechterhalten musste. Als wir am Abend völlig erschöpft, aber glücklich über den gelungenen Durchbruch in den Vorbergen der Sichel rasteten, konnten wir in der Ferne schwere Kämpfe zwischen den Streitern Baron Wolfharts und den Schergen des Heptarchen Galotta sehen und hören, doch war es für uns leider nicht zu erkennen, wer letztendlich den Sieg davontrug. Geben es die Zwölfe, dass es die tapferen Verteidiger waren, die sich heldenmutig dem Feind entgegenwarfen, um uns die Rückkehr nach Weiden zu ermöglichen!

Die nächsten Tage verliefen ruhig, und alle standen noch unter dem Eindruck des zuvor Erlebten und waren darob recht schweigsam. Als wir des Abends die Passhöhe wieder erreichten, hielt seine Gnaden Alderian zum Gedenken der bei

Rommilys in Gefahr?

Truppenbewegungen an der Schwarzen Sichel

Baronie Freudenberg. Wie unmittelbar vor Drucklegung bekannt wurde, geschehen neue Umtriebe in der Warunkei. Später berichten von der Ansammlung einer Militärmacht sehr nahe der Schwarzen Sichel auf Burg Freudenberg, deren Baron, Morling von Freudenberg, seit mehreren Monden als vermisst gilt. Als Zeichen haben die zerstörerischen Truppen rund um ihre Lager Pfähle aufgestellt, auf denen mehrere menschliche Körper aufgespießt waren, vermutlich Bewohner der Umgebung und Soldaten des Barons.

Zum Leidwesen der Zwölfgöttlichen Lande scheint die Heermacht des Lagers aus nicht klar feststellbaren Quellen nahezu täglich Verstärkung zu erhalten. Mutmaßlich handelt es sich dabei zudem vorwiegend um Elitetruppen. Aus gut informierten, der Rondrakirche nahestehenden Kreisen ist zu hören, dass es sich bei dem Anführer des Heerhaufens, der wohl auf Rhazzazors Befehl selbst zum neuen Baron ernannt wurde, um einen schändlichen Daimonenpaktierer und Götzenanbeter und obendrein um einen gefallenen Diener der Leuin und Teilnehmer des Schwertzuges wider Borbarad handeln dürfte.

Ob und wann sich diese Armee in Bewegung setzen wird, ist uns leider noch gänzlich unbekannt, ebenso, wie dagegen vorgegangen wird, da Gegenmaßnahmen nur in den höchsten Kreisen und hinter verschlossenen Türen diskutiert werden, um jeglichen Plan vor dem Feinde verborgen zu halten.

Walter Scholger

der Verteidigung der hier im letzten Götterlauf halb errichteten Rondrakapelle (siehe AB #81) Gefallenen einen wahrhaft ergreifenden Rondradienst ab.

Am nächsten Morgen zogen wir dann weiter und erreichten schließlich Mitte Travia erschöpft aber wohlbehalten Salthel, wo wir vom Markverweser der Sichelwacht, dem Vogt von Salthel sowie der kommissarischen Kommandeurin der Sichelgarde, Matissa von Silkenau, und allerlei Volk begeistert empfangen wurden.

Marcus Friedrich / Christian Hötting /
Ulrich Kneiphof

– Titelgeschichte –

Dunkle Schatten über Erlschwerd

Fortsetzung von Seite 1

wie Seine Hoheit, Herzog Bernfried von Tobrien und sein Kanzler Delo von Gernotsborn, reisten unmittelbar nachdem ihnen die Geschehnisse berichtet wurden nach Erlschwerd, um dortselbst zu ergründen, was genau geschehen war und wie es dazu kommen konnte.

Hier nun der Bericht über die Vorkommnisse, so wie sie unserem Schreiber von gut unterrichteter Stelle zuge- tragen wurden.

Es war am zweiten der Namenlosen Tage im letzten Götterlauf, und entgegen aller landläufigen Meinungen und Ratschläge wurden die Arbeiten am Zwölfgötterkloster im tobrischen Er- lschwerd mit unvermindertem Eifer fort- geführt. Der Bauplatz war zuvor von den Geweihten aller Zwölf Kirchen gesegnet und mehrfach geweiht worden und nun begannen die Einebnungsarbeiten, da man so bald als möglich damit beginnen wollte, die Katakomben und Gewölbe zu errichten.

Je ein Dutzend Veteranen der Praios- und Rondrakirche waren schon abkom- mandiert, um der Baustelle den Schutz der Götter bieten zu können. Allesamt waren sie in der großen Dämonen- schlacht an der Trollpforte oder an an- derer historischer Stelle des immer noch andauernden Krieges so schwer verletzt worden, dass sie ihren regulären Dienst nicht länger versehen konnten. Daher betraute man sie mit der Aufgabe, Bau- stelle und Bauarbeiter des Klosters den Schutz zu bieten, den sie benötigen, um ihrer heiligen Aufgabe nachzukommen. Als angespannt wurde das Verhältnis zwischen den Sonnenlegionären, Rittern und Knappen der beiden Kirchen schon längere Zeit angesehen, jedoch sollte ihre heiligste Pflicht sie davon abhalten, sich gegenseitig in altem und offensicht- lich längst vergangenem Bruderzwist zu bekriegen.

Baumeisterin Amalteia aus Festum, Meisterschülerin des berühmten horasi- schen Architekten Aldaro Hesindio, schritt zusammen mit ihrem vormaligen Studienkollegen Wisrand von Usnaquell, seit einigen Jahren bereits Magister in der Hesindekirche und Prälät der Draconiter, und dessen Novizin Madaja ai'Lish den

Bauplatz ab und verglich immer wieder die Baupläne mit den Örtlichkeiten, als plötzlich und unvermittelt zwischen den Praioti und den Rondrianern ein heftiger Streit ausbrach. Niemand kann mit Gewissheit sagen, warum hier dieser Zwist nun offen ausgetragen wurde, je- doch wurde aus den anfänglichen Rem- peleien und Beschimpfungen schnell eine handfeste Prügelei, wie man sie sonst eher in einer verruchten Hafen- schänke im Thorwalschen erwarten wür- de. Doch sollte der Streit weiter eskalie- ren, als mit einem Male Waffen blank ge- zogen wurden und die Kirchenkrieger aufeinander eindrangten. Die Baumeiste- rin und die beiden Draconiter liefen rasch herbei, um den Streit zu schlich- ten, bevor Schlimmeres geschehen konn- te und auch Seine Hochwürden Schedrah Al-ban-Ehro Ibn Dorda von der Kirche des Raben aus Punin, der sich zu diesem Zeitpunkt in der Kate der Baumeisterin aufhielt, um mit ihr bauliche Einzelhei- ten zu besprechen, eilte auf den Platz des Geschehens. Doch als die beiden Draco- niter zu den Streithähnen kamen, da war die Wut und der Zorn in ihnen schon so groß, dass sie ihn und die Novizin über- haupt nicht mehr wahrnahmen. Laut wur- den Schmähungen und Beschimpfungen geschrien und schon klirrte Waffenstahl aufeinander. Die Draconiter stellten sich in ihrer Verzweiflung mitten unter die Zerstrittenen, und schon geschah das, was niemals hätte geschehen dürfen. Seine Ehrwürden von Usnaquell wurde schwer von einer Waffe getroffen und stürzte blutüberströmt zu Boden, und auch sei- ner Novizin erging es nicht besser, als sie ihrem Mentor zu Hilfe sprang. Aus einer großen Kopfwunde blutend fiel sie auf ihren Lehrmeister und beide rührten sich nicht mehr.

Da war auch schon Seine Gnaden ibn Dorda zur Stelle und in ungewohnt lau- tem und barschen Tonfall hieß er die Krieger einzuhalten mit ihrem schändli- chen Tun. Sogleich befahl er einen Hei- ler herbei, auf dass die beiden Verletzten behandelt würden, doch kam für Seine Ehrwürden bereits jede Hilfe zu spät. Einzig die Novizin trug schwerste Ver- letzungen im Gesichtsbereich davon, konnte jedoch durch die unverzügliche Betreuung durch einen Medicus vor dem Tode bewahrt werden. Allein ihre Wun- den waren derartig schwer, dass sie nie wieder wird lesen oder die Wunder der Natur schauen können, denn die Verlet- zungen nahmen ihr unwiederbringlich

das Augenlicht.

Nach Perainefurten und zur Burg Dra- chenhaupt – Erzhort des Heiligen Dra- chenordens – wurden sogleich berittene Boten entsandt, dort Kunde zu bringen von dem Unglück, welches auf dem Zwölfgöttlichen Bauplatz geschah. Es steht zu befürchten, dass dieser Vorfall die einheitliche Arbeit und Verhand- lungslinie des Zwölfgöttlichen Konzils stark beeinträchtigen wird. Ja, Kritiker und Eingeweihte sprachen gar davon, dass das Konzil durch dieses Ereignis zerfallen werde. Man erwartet schwerste Konsequenzen für die Verursacher des Unheils, jedoch kann und will niemand vorhersagen, wie die Herren aus Pera- inefurten, speziell auch Seine Hoheit der Herzog, wirklich reagieren werden. Wir werden beizeiten weiterberichten, sofern es uns wiederum gelingen mag, die ak- tuellen Nachrichten aus dem tobrischen unbeschadet zu überbringen. Wie schon in den letzten Ausgaben zu lesen war, herrscht derzeit allerorten ein sehr rauer Umgang gegenüber unseren Kriegsbe- richterstatern vor.

*Ulrich Kneiphof / Frank Parting /
Daniel S. Richter u.a.*

INHALT No. 85

Kirchenzwist in Tobrien

Seite 1

Eines Marschalls Tod

Seite 1

Hilfe für Tobrien

Seite 2

Gefahr für Prinz Anshold

Seite 4

Das Wunder von Agrawein

Seite 5

Zwischen Yaquir & Chabab

ab Seite 6

Aventurisches Liedgut

Seite 16

Vom ritterlichen Turnier

Seite 17

Wunder der Baukunst

Seite 21

Aufbruchstimmung

Seite 22

Nostria – Erlassene Erlässe

Seite 24

Im Sog der Dunkelheit

Heftmitte

Der Traum des Prinzen Anshold

Angbar. Kummer und Schweigen erfüllen in diesen Tagen die Thalesia, Angbars Fürstenschloß. Zunächst hatte es so ausgesehen, als würde die Wunde des Prinzen Edelbrecht, die er auf der Tralopper Turnei (AB 84) empfangen hatte, rasch und gut verheilen.

Schon im Darpatischen verließ der Prinz des fürstlichen Vaters Reisekutsche und sprengte im Sattel seines Rosses mit den Gefährten voran. Das dankte man allgemein den guten Zwölfen und der Gegenwart des Fürstbanners Ondifalors – der heilige Baduar soll es nämlich vor Brig-Lo gegen die Dämonen geführt haben, was dem Tuch wundersame Kräfte verlieh. Doch gänzlich zu heilen vermochte es den Prinzen nicht, und als der Zug den Reichsforst durchquerte, da netzten frisches Blut und schwarzer Ausfluss die Verbände. Ein trauriger Siechenzug war so aus der fröhlichen Turniergesellschaft geworden, als man die Heimat erreichte und der tapfere Prinz in der verhüllten Prunkkutsche darnieder lag. Da wussten sich die Angbarer nicht recht zu helfen, die links und rechts die Gasen säumten und Wimpel und frisches Grün bereithielten, um ihrem Fürsten und dessen Rittern bei der Heimkehr zuzujubeln.

Die gelehrtesten Medici, die erfahrensten Wundschere, sie alle vermochten nicht, die Wunde zu schließen. Ja, selbst zwei Kräuterweiber aus Koschtal, die am Tor der Thalesia vorstellig wurden, ließ der Fürst hereinrufen und dem Verwundeten einen seltsamen Sud einflößen. Derweil wachten die Verwandten und engsten Freunde des Prinzen im Wechsel Tag und Nacht an seinem Lager. Auch Erbprinz Anshold vom Eberstamm, dessen eigene Gesundheit des öfteren angeschlagen ist, saß so manche Stunde bei seinem Bruder, wischte diesem die Tropfen von der schweißnassen Stirne und sang beruhigende Weisen, wenn das Fieber ihn schüttelte. In der Nacht jedoch berührte der Stille Gott Herrn Anshold mit seinem Stabe, und der zweigestaltige Bishdaniel streute ihm den goldenen Traumstaub in die Augen. Als er am andern Morgen erwachte, berichtete er aufgeregt dem alten Kammerdiener, der einen Krug mit dampfend warmer Milch hereinbrachte, von seinem Traume:

Zwölf Falken hatte er gesehen, die sich von der Faust ihres Herren erhoben und dann in alle vier Winde zerstreuten. Über Berge und Täler, Forste und Auen glitt ein jeder durch die Lüfte dahin, und viele Male gingen Sonne und Madamal über ihnen auf und unter. Dann endlich kehrten sie wieder in herrlichem Fluge und brachten die Beute heim ...

Der treue Diener beschwor den Prinzen, dies sogleich seinem fürstlichen Vater zu berichten, obschon man von diesem weiß, dass er solcherlei Traumgesichten für gewöhnlich keinerlei Bedeutung beizumessen pflegt, ja, zuweilen verkündet Seine Durchlaucht gar, nach einem guten Mahl mit anständig Ferdocker und einem Schlückchen Koschwasser für den Magen, da schlummere er am besten, tief und traumlos wie ein Kindlein.

Als der Herr des Koscherlandes aber den Vortrag seines ältesten Sohnes vernommen und dessen ernste Miene erblickt hatte, da versammelte er, tief besorgt und doch mit neuer Hoffnung, seine Berater und Vasallen im Rittersaal und hieß sie, ihre Meinung vorzutragen. Auch zum boronischen Kloster von Trolleck sandte man nach einem Geweihten und desgleichen in die Hesindehallen von Salmingen.

Derweilen trat Hochwohlgeboren Orsino vom See vor, des Reiches Siegelbewahrer. Statt gen Gareth zu ziehen, wo man ihn erwartete, war er von seinem Schlosse am östlichen Seeufer zur Thalesia gesegelt, kaum dass ihn die Nachricht von der Verwundung des Prinzen erreicht hatte. Der Graf, dessen Haus einst die kaiserlichen Falken züchtete und der selbst ein edler Waidmann ist (und darob vor nicht langer Zeit mit dem Prinzen Edelbrecht einen firungefälligen Wettstreit austrug), fand als erster des Rätsels Lösung: »Steht nicht der Falke, das edle Tier Ucuris, für Adel und Tugend? Und gebietet nicht ein Fürst gleich wie ein Falkner über viele edle Ritter, die er nach seinem Willen senden kann?«

Dem nickten die andern wohlmeinend zu. Da bat auch der Sänger Wolfhardt von der Wiesen ums Wort. »Mein Fürst«, begann er, »der Graf spricht weise. Ihr alle erinnert Euch, dass jüngst ein altes Buch gefunden wurde, in dem von den Taten Eures Ahnen, des heiligen Baduar vom Eberstamm, geschrieben steht und das ich aus dem Bosparano in unser gutes Koscher übersetzen will. Aus diesem Werk vernehmt die folgende Geschichte: Als des Fürsten Tochter, Garethia, von einer Wunde siech darnieder lag und nichts ihr helfen konnte, schickte ihr Vater zwölf der besten Ritter aus auf eine Queste, um ein Heilmittel zu finden. Je dreie zogen gen Praios, Efferd, Firun und Rahja, und sie sollten sich an der ersten Wegeskreuzung, die sie fanden, abermals trennen. Nach vielen Wochen und Monden, so heißt es weiter, kehrten sie zurück und brachten Kunde, was die Prinzessin retten könne. Keinen anderen Rat als diesen scheint Euch des Prinzen Ansholds Traum zu geben!«

Da fragte der Cantzler Duridan von Sighelms Halm dazwischen: »Wozu die Mühe, Herr Wolfhardt? Warum sagt Ihr uns nicht hier und jetzt, worin die Heilung für Frau Garethia bestand – vielleicht wird dasselbe Mittel auch unserm Herrn Edelbrecht retten.«

Aber das Ende der Mär, so erklärte der Dichter, sei verloren mit der Seite, auf der sie stand; denn Alter und Nässe hätten dem Pergament übel zugesetzt und viele Zeichen unlesbar gemacht oder ganz getilgt.

Also beschloss der gute Fürst, es seinem großen Ahnherrn gleichzutun und die edelsten der Ritterschaft in alle Winde auszusenden; denn nirgends werden die Taten und Gesetze der Altvorderen mehr geachtet als im Lande zwischen Großem Fluss und Koschgebirg'.

Kai Rohlinger / Fiete Stegers

**Im Namen des Herren Praios und seiner Schwester Rondra,
Im Namen der gütigen Frau Peraine und der weisen Herrin Hesindel**

Wir, Blasius vom Eberstamm, Fürst von Kosch zu Angbar, rufen einen jeden auf, der von edlem Blute ist und den Ritterschlag empfangen hat, sich alsbald in der Eihernen Stadt am Grauen See einzufinden. Den besten und wackersten Streitem stellen wir zur Aufgab' und Queste, all umher im Lande Baduars und Halmdahls und über die Grenzen hinaus zu forschen, zu suchen und zu spähen nach einem Mittel und Weg, Unserm Sohn Edelbrecht zu heilen, der von Dämonenwehr verwundet siech darniederliegt. Im Namen der heiligen Zwölfe sei diese Tat vollbracht, nicht um des irdischen Lohnes willen, der fürstlich sein wird.

**Gegeben zu Angbar.
Zeichen des Fürsten von Kosch.**

Wer einen Helden (nur Ritter und Adlige!) auf diese Queste entsenden möchte, schicke bis spätestens 3 Wochen nach Erhalt des AB eine Beschreibung seiner Figur an: **Kai Rohlinger 07, 19 68161 Mannheim**. Bitte legi DM 2,20 in Briefmarken als Rückporto bei. Ihr bekommt dann einige Fingerzeige, die Euch helfen sollen, selbst eine kleine Geschichte über die abenteuerliche Queste Eures Helden zu verfassen und – so hoffen wir – dergestalt zur Heilung des Prinzen beizutragen. Willkommen sind v.a. kreative Spieler, die Freude am Schreiben haben und sich für das Spiel im Koscherland interessieren. Der Kosch-Kurier wird in einer besonderen Ausgabe umfangreich über die Questen berichten.

Sieg der Heiligen Zwölfeinigkeit!

Agrawein/Rommilys. Endlich ist es gelungen, Darpatien von den daimonischen Bäumen zu befreien und diese Gefahr vor den Toren Wehrheims zu vertilgen! Anfang dieses Götterlaufes berichtete der Aventurische Bote (Nr. 82) erstmals von jenen niederhöllischen Gewächsen, die schon seit Monden im Fürstentum Darpatien für Furcht und Schrecken sorgten. Nun habe ich, Zorwin Gamloth, die Ehre, hier von ihrem Ende berichten zu dürfen. Doch ich greife vor! So lest denn von Anfang an, was sich zutrug im Gräflisch-Wehrheimischen.

Mitte des Jahres 29 Hal entdeckte ein Bauer in der Baronie Rosenbusch nahe der Stadt Agrawein neben seinem Feld einen jungen Baum. Er wunderte sich ein wenig, hatte er doch kurz zuvor gejätet. Auch hatte er noch keine Pflanze von so eigen tümlich düsterer Farbe gesehen.

Am nächsten Tag war das Bäumchen um einen halben Spann gewachsen und nochmals so viel am folgenden. Um die Pflanze herum aber war alles Gras und Kraut vergangen. Der Bauer griff nach dem Stämmchen, um es auszureißen. Da war ihm, als verdüstere sich die Welt, und ein Eiseshauch traf ihn. Als er andern Tags am Baum das Gerippe eines Vogels fand, halb im Boden vergraben, da ging er voller Angst zum Edlen von Agrawein.

Der hatte zu jener Zeit die Stellvertretung des Barons von Rosenbusch inne und zögerte nicht lang. Eine herbeigerufene Hesindegeweihte und einige Diener Peraines erkannten schnell, dass dies kein Gewächs Deres war, sondern ein Wesen, welches daimonische Kraft hervorgerufen hatte.

Man rückte dem Baum mit der Axt zu Stamme und hätte fast ein erstes Opfer zu beklagen gehabt, als ein Axtblatt vom Stiel fuhr und neben dem Bauern in den Boden. Der Edle hieß einen Holzstoß um den Baum errichten, doch als das Feuer herab gebrannt war, winkten die blätterlosen Zweige spottend in der warmen Luft. Ein Perainegeweihter legte Hand an und brach zusammen; erst nach tagelangem Fieber kam er wieder zu sich. Und der Baum wuchs.

Man beriet hin und her und verbot derweil, sich dem Daimonen-Gewächs zu nähern. So war es schon zu spät, als eines Morgens der Bauer die Samenhüllen entdeckte, der Form nach eine Walsach-Nuß, doch faustgroß und schimmernd wie dunkles Metall. Die Samen aber waren schon weit ins Land verstreut.

Binnen kürzester Zeit wuchsen in mehr als 11 Baronien Norddarpatis diese verfluchten Bäume in die Höhe, und wo sie sich erhoben, traute sich kein Bauer mehr aufs Feld und wurden die Tiere von der Weide geholt. Einmal hieß es gar, ein Baum habe eine Ziege gefressen. Man mag es Glück nennen, daß sie nie bei einer größeren Ansiedlung wurzelten, doch verhinderte dies zuweilen auch lange ihre Entdeckung.

So berief der Edle einen Konvent zu Burg

Agrawein ein, auf dass sich Geweihte, Barone und Edle der betroffenen Gebiete gemeinsam berieten. Selbst die *Pfeile des Lichts* in Gallys schickten Gesandte.

Einer von diesen war es auch, der voller Zorn eine geweihte Streitaxt auf einen noch ungekeimten Samen schleuderte, welcher mit einem Krachen wie von brechenden Knochen zerbrach und alsbald zu schwarzem Staub zerfiel.



Hoffnung keimte nun auf ob dieses Erfolges, Hoffnung, nun auch dem verfluchten Baum in Agrawein den Garaus machen zu können! Doch es war vergebens. Wohl schlugen geweihten Waffen tiefe Kerben in das underische Holz und ließen es erzittern. Doch anstatt normalen Harzes quoll aus den Schnitten eine ätzende, klebrige Flüssigkeit. Wo diese auf Kleidung oder Haut traf, da fraß sie sich tief in die Körper der erbarmungswürdigen Opfer hinein. Selbst Rüstung durchdrang sie und endlich gar die geweihten Waffen. Schwer wurden einige Bannstrahler verletzt, und schließlich mußte man den Versuch aufgeben, das verfluchte Gewächs zu fällen. Zu allem Unglück verschlossen sich die Kerben im Stamm nach einiger Zeit wieder, und große Verzweiflung erfaßte alle.

Da erschien es als großes Glück, daß just zu dieser Zeit der Wahrer der Ordnung, Pagol Greifax von Gratenfels, auf seiner Rundreise auch nach Agrawein kam. Voller Vertrauen in Praios stellte er sich dem daimoniden Baum entgegen. Lange betete er zu seinem Herrn, und es war, als kämen alle Zwölfe, selbst Rondra und Efferd zu Hilfe. Aus Wind und Wolken fuhr da ein Blitz hernieder und traf das niederhöllische Gewächs! Es begann zu leuchten und schien sich in Todeskrämpfen zu winden!

Aber ach! Das Licht verblaßte, und als Seine Eminenz erschöpft von dem Baum

abließ, stand dieser da wie zuvor. Triumphierend erhob er sich gen Himmel, als wolle er den Göttern spotten.

Etliche Tage später versammelte man sich zu einem letzten Versuch, der niederhöllischen Kreatur entgegenzutreten. Ein prachtvoller Dienst an allen Zwölfen wurde im Angesicht des Baumes gehalten, inbrünstig betete man zu den guten Göttern, und jeder hoffte auf ein Wunder. Doch nichts geschah.

Die Hoffnung schwand. Da stürmten auf einmal einige der Geweihten voller Zorn auf den Baum zu, als wollten sie ihn mit ihren bloßen Händen erwürgen. Perainediener stand neben dem Geweihten der Gütigen, die Praiota neben der Dienerin des Stillen Gottes. Trotz stimmte einer eine Hymne zum Lob der Götter an, die anderen fielen ein, weitere traten hinzu. Da ging ein Zittern durch den Stamm, und gleißendes Leuchten in tausend Farben drang unter der glatten Rinde hervor. Der Gesang schwoll an, ein jeder Geweihte suchte seine Hand an den Baum zu legen, um ihn zu stürzen, zu fällen, aus der staubigen, toten Erde zu reißen. Wie im Sturm schlugen die Äste, neigte sich der Stamm ... Doch er fiel nicht. Er verging in einem überderischen Licht.

Nichts blieb zurück als grauer Staub, den der Wind verwehte.

Voller Dankbarkeit fielen die Menschen auf die Knie und lobpreisten die zwölfgöttliche Einigkeit.

Nun war der Weg gefunden, auch die anderen daimonischen Bäume zu vernichten und vom Angesicht Deres zu tilgen. Der Geweihten von mindestens zehn der Zwölfgötter bedurfte eine solche Austreibung, bei größeren Bäumen jedoch aller zwölf.

In Agrawein wurde ein ständiger Konvent eingerichtet, dem je ein Geweihter jeder der zwölfgöttlichen Kirchen angehört. Er erstattet den Kirchen regelmäßig Bericht über den Fortgang der Austreibungen und wacht, daß keine neuen Bäume erstehen. Ein jeder, der solch ein Gewächs entdeckt oder einen Samen findet, soll dies dem nächsten Tempel oder gleich dem Konvent in Agrawein melden. Wer einen Baum verschweigt, dessen Samen versteckt oder gar in andere Lande bringt, wird der Inquisition übergeben.

Friederike Stein / Sascha Müller

Almadanisches Mitgefühl

Punin. Schwer dauert es den Almadaner, immer wieder von Schicksalsschlägen seiner tobrischen Brüder und Schwestern vernehmen zu müssen. Auch wenn man es hierzulande mit den säbelrasselnden Novadis und hochmütigen Horasiern jenseits der steinernen Cordillere selbst nicht leicht hat, so ist Tobrien am Yaquir nicht vergessen! Als mehr denn nur eine warmherzige Geste wird daher im ganzen Königreich die großzügige Entscheidung des neuen Grafen vom Yaquirtal, S.K.H. Selindian Hal v. Gareth, gefeiert, 50 stolze Rösser aus dem edlen Gestüt Diamant für den Wiederaufbau seiner Reiterei an den Herzog von Tobrien zu entsenden. Während die schönen Geschöpfe Rahjas bereits auf ihrem Zug in den Norden sind, weiß sich der junge Prinz einmal mehr der vollen Sympathie des almadanischen Volkes sicher.

Folgendes Gespräch zwischen S.E. Rafik v. Taladur und Graf Brandil v. Ehrenstein und Streitzig wurde uns von einem Pagen der königlichen Kanzlei zu Punin zugespielt, der seinen Namen verständlicherweise nicht genannt wissen möchte. Wir drucken es ab, um dem geneigten Leser die Hintergründe der oben abgedruckten, offiziellen Verlautbarung zu verdeutlichen und gleichsam ein Lehrstück almadanischer Diplomatie aufzuzeigen.

R.v.T.: "Nehmt doch schon einmal Platz, Euer Durchlaucht. Wie man sieht, seid Ihr besorgt, auch mir geht das so."

B.v.E.: "Nun ja, Euer Exzellenz, von Sorge muss wahrlich gesprochen werden, Sorge, die meine entfernten Verwandten im Tobrischen betrifft. Schwere Kunde vernahm ich über die ausgemergelte Kavallerie-Kapazität unseres Cousins, betrübliche Nachricht über eine kaum noch aufrecht zu haltende Aufklärungseinheit, gramvolle Botschaften über die Nacktheit des tobrischen Militärs."

R.v.T.: "Nacktheit, Dom Brandil, trifft es wahrlich am besten. Aber nun wollen sie uns an die Wäsche? Nicht vom edlen Brokat oder Damast spreche ich, den wir uns schließlich alle gerne einmal abstreifen lassen – und meist ja auch im Zuge eines eroberischen Gefechts!! Ha! Nein, nicht vom Damaste spreche ich, sondern von Rahjas kühnem Rosse, dem Augenzustolz unseres Reiches. Hergeben sollen wir sie, vernahm ich das recht? Gar verschenken – an arme Bettelreiter, dortens wo es kalt und erbärmlich ist? Das kann wohl kaum sein – noch ein wenig Gebäck?"

B.v.E.: "50 Rösser wären ein Anfang, so schrieb man mir. 50 Rösser aus den Beständen der Stallungen am Yaquir sollten aufzutreiben sein ..."

R.v.T.: "FÜNFZIG? Aus unseren BESTÄNDEN? Dom Brandil, Dom Brandil ... Ihr lebt lange genug bei uns im Almadanischen, um zu wissen, dass Euch die unbedachte Reprise Eures Verwandten Worte hierzulande eine gebührende Fehdeforderung einzubringen vermag! Dom Brandil, guter Freund, BESTÄNDE hat man vom Holz, vom Weizen und von Eigenhörigen, aber das Pferd, mein

Lieber, das Pferd ist kein Handelsgut dieser Klasse. Das Pferd ist der Stolz eines jeden Yaquirtales, der Augapfel des Ragaters, die – ähm – Liebe des caldaischen Edelmannes. Niemand wird dies verschenken, einfach so, an landlose Baroné, denen es schlechter als so manchem Brückenfürsten im Bornland ergeht. Sie dorthin zu schicken, hieße sie für immer aus den almadanischen Zuchtställen zu streichen ...!"

B.v.E.: "... Dom Rafik, es ist gut, Wir haben verstanden!"

R.v.T.: "Für immer!"

B.v.E.: "Dom Rafik! Wahr! Eure Contenance, bitte, Freund!"

R.v.T.: " ...?"

B.v.E.: "Uns war die Vertracktheit dieser Depesche selbstens durchaus bewusst, doch sie zu besprechen mussten Wir zu Euch kommen. Allerdings, Wir wäre nicht erschienen, wenn Wir nicht einen Vorschlag zu unterbreiten hätte."

R.v.T.: "Nämlich? – Noch Tee?"

B.v.E.: "Ich spreche vom Gestüt des Khorim Uchakbars."

R.v.T.: "Diesen Namen nennt Ihr hier lieber nicht zu laut, Dom Brandil! Dort oben auf dem Goldacker ist man auf diesen feisten Wüstensohn kaum gut gelaunt zu sprechen!"

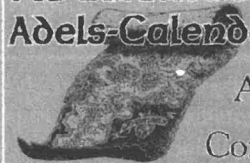
B.v.E.: "Gewiss, doch – was ist mit seinem Gestüt? Seit einem halben Jahr weigert sich ein jeder Yaquirtaler Züchter, seine Stuten von jenen Hengsten decken zu lassen. Das Gestüt Diamant, das ja nicht das schlechteste war, kann so nicht lange überstehen. 35 Hengste und 15 alternde Stuten sind es – 50 Rösser, die nach Tobrien zu entsenden wohl keinen scheren dürfte."

R.v.T.: "Entsenden, mh? Nun gefallen

mir Eure Worte besser, Graf! Wir entsenden also alle 50 Rösser des Privatgestüts Khorims? Gut, das gefällt mir. Entsenden heißt, auf eine diplomatische Mission schicken – eine diplomatische Mission nicht gen Tobrien, sondern gegen das Emirat Amhallassih mit seinen gottlosen Sandschluckern! Wohl gesprochen, Brandil, wohl gesprochen! Ich werde diesbezüglich mit dem Prinzen konferieren – wäre es nicht eine erste schöne Geste des Kaisersprosses, großmütig dem Herzog 50 edle Almadanerrösser zu schenken? Eine Geste, mit der er sich als wahrer Almadaner beweisen könnte und zudem die Sympathie der Landsleute endgültig gewinnen würde? Wohlan, Brandil, trinkt aus Euren Tee und lasst uns die Schönen in den Madathermen aufsuchen."

Niklas Reinke

Aventurisches Adels-Calendarium



Addenda
&
Corrigenda

Herzogtum Nordmarken

Nor-III-22: korrigiere Anschrift Eva Broska

> Refertrift 4, 32760 Detmold

Königreich Garetien

Gar-V-5: korrigiere Anschrift Motsch >

Lindhardterstr. 24, 76275 Ettlingen

Bund wider die Novadi-Gefahr

Südpforte/Almada. Hohe Wellen hatte der Verrat des ehemaligen Grafen des Yaquirtales, Khorim Uchakbar, (s. AB 82) auch bzw. gerade in der Mark Südpforte geschlagen.

Denn einen perfiden Plan hatte der Unhold eronnen und einen Teil seiner Balaian im Lande gelassen! In der Mark war ein solcher Trupp raubend, mordend, schändend und plündernd unter Befehl des gräflichen Vertrauten Mhukkadin al-Ankhra vom Stamme der Beni Seba zurückgelassen worden (jener Stamm, aus dem auch der Reichsverräter hervorgegangen ist). Und daimonisch war der Plan in der Tat, denn geschickt hatte der Novadi den Ort für die Meucheltaten gewählt: In den Lehen Haffith, Schelak und Agum schlugen sie zu, um danach rasch in den Wäldern der Mark unterzutau-chen. Wohl mochte es verwundern, dass sie dabei kaum Spuren hinterließen. Doch wurde nach einiger Zeit festgestellt, dass ein Magus die Balaian unterstützte und mit Dschinnenwerk Hufspuren u.ä. verwischte. Panik machte sich in der Bevölkerung bemerkbar, jedes Dorf sah sich als nächstes Opfer.

Erst in der Baronie Culming war der Zug der Marodeure zu Ende – rechtzeitig gewarnt konnte Baron Stordans Miliz den Novadis eine Falle stellen und den Angrei-

fern eine blutige Nase verpassen. Gleichzeitig marschierte als Hilfe ein Heer aus Haffith, Schelak und Phexhild heran und versperrte den Novadis die Flucht. So kam es beim Dorfe Degenbruch zur bewaffneten Auseinandersetzung, bei der die vereinten Kämpfer der vier Baronien die Novadi-Krieger vernichtend schlugen. Einziger Wermutstropfen indes – sowohl der Magier wie auch Mhukkadin al-Ankhra konnten entkommen.

Zu Burg Culming kam es wenige Tage später zu einem historischen Treffen: Um die nunmehr gefundene Eintracht auch in Zukunft gegen die Feinde Almadas zu nutzen, riefen die Barone von Haffith, Schelak, Phexhild und Culming die „Liga vom Culming-Schwur zur höheren Ehre des Prinzen Eslamo des Märtyrers und der wehrhaften Südpforte“ ins Leben, kurz *Südpforter Liga* genannt.

In der Mark indes ist das Leben für Novadis schwierig geworden. Man munkelt, dass die Mordbrenner Helfer hatten, die sie mit Nachrichten und Lebensmitteln versorgten, und wer sollte dies anders sein als andere Novadis? So kam es in letzter Zeit

zu Übergriffen auf novadische und tulamidische Reisende, zumal die Liga inzwischen 150 Dukaten auf die Ergreifung Mhukkadin al'Ankhras und seines Magus ausgelobt hat.

Frank Hagenhoff

Für den Meister:

Mhukkadin al'Ankhra wird auch in Zukunft eine Gefahr für die Südpforte bleiben. Eine kleine Räubertruppe ist rasch zusammengestellt und die Mark bietet allerlei günstige Ziele, zumal man sich auch schnell über den Yaquir gen Amhallah absetzen kann, so das Pflaster zu heiß wird. Für Abenteurer bieten sich so zahlreiche Szenarios: als Helfer eines Dorfes bei einem bevorstehenden Angriff; als Kundschafter der Liga, um den Räuber aufzuspüren; als Kopfgeldjäger; als Eskorte für einen Wagenzug; aber auch als Opfer der Phobie vor tulamidisch-novadisch aussehenden Fremden, die vielleicht gerade ein Dorf ausspionieren wollen.

Weitere Informationen zu diesem Thema gibt es unter www.suedpforte.de.

Phexens List & Rahjas Freuden

Von Intrigen & feierlichen Versprechen im Wilden Süden

Erzhm. Chababien. Nach mehreren Monden des Bürgerkriegs (der nur entbrennen konnte, da die ordnende Hand des von den Thorwalern entführten Erzherzogs fehlte) hat das verwirrende Intrigenspiel der chababischen Granden da' Malagreia und ter Bredero einen unerwarteten Abschluss gefunden, der die Machtverhältnisse in der südlichsten Provinz Yaquiriens dauerhaft verändern wird.

Nach den vergeblichen Versuchen der Herren von Kabash und Eldoret auf dem Arivoror Kronkonvent im Hesinde 2515, das Haus Oikaldiki zu diskreditieren (der *Bote* und das *Bosparanische Blatt* berichteten), wurden die beiden Granden von Erzherzog Timor, der so überraschend auf die Seite der als Firdayonfeindlich bekannten Oikaldikis gewechselt hatte, unter Hausarrest auf Schloss Banêsh in Thegûn, dem Sitz der Barone von Kabash, gestellt. Noch lag keine offizielle Anklage gegen sie vor – doch bestand kein Zweifel unter den Edlen Yaquiriens, dass eine Verurteilung wegen Aufruhrs dann unabwendbar wäre. Doch Lutisana ay Oikaldiki schien sich vorerst mit der Schmähung ihrer Gegner zufrieden zu geben – und Schmach trug

gen die beiden stolzen Herren davon, als sie vor dem versammelten Kronkonvent abgeführt wurden.

Im folgenden Mond reiste der Erzherzog nach Thegûn, wo der Baron von Kabash traditionsgemäß vom 12. bis 15. Firun die *Chababische Wolfsjagd* ausrichtet, und ihm folgte fast der gesamte chababische Adel sowie viele Adlige anderer Provinzen – selten wurden bei diesem Ereignis so viele edle Häupter gesehen. Die Begrüßungsrede hielt Dom Ezzelino da' Malagreia vor dem versammelten Adel mit versteinelter Mine, nur seine Augen verengten sich bisweilen zu gefährlich blitzenden Schlitzen, wenn sie Dom Timor oder Domna Lutisana trafen. Über die vergangenen Ereignisse verlor der Baron kein Wort – kein Vergehen



stürzt einen yaqui-rischen Edlen tiefer als der Verlust der Selbstbeherrschung, zumal in der Rolle des Gastgebers – und bat seine Gäste nur um Verzeihung darum, dass er durch höhere Gewalt verhindert sei, der Jagdveranstaltung selbst beizuwohnen.

Üblicherweise nimmt die Chababische Wolfsjagd in den kaum besiedelten Wäldern um Thegûn ihren Beginn. Auch für dieses Jahr hatte der Baron eine besondere Strecke vorbereitet, der die berittene Jagdgesellschaft vier Tage lang durch Chababien führen sollte – doch aus einer plötzlichen Laune heraus bat der Erzherzog den Gastgeber, die Jagd doch in die berühmten Chababischen Gärten zu verlegen, die sich westlich von Schloss Banêsh und Thegûn erstrecken. Zähne-

Phexens List & Rahjas Freuden

Fortsetzung von Seite 7

knirschend gab der Chababier dem Kaiserlichen Prinzen nach, war doch die Absicht Timors nicht zu übersehen: Nicht nur, dass dem Baron durch die Verlegung der Jagd und die Unterbringung, Verpflegung und Unterhaltung der Gäste auf Banêsh ungeheure Unkosten entstanden, viel schlimmer noch war die Ironie, dass Dom Ezzelino und Dom Ricardo den Vergnügungen nun von den Fenstern des Schlosses aus folgen konnten, dieses aber doch nicht verlassen durften.

So wurde drei Tage lang rauschend gefeiert, und während der Baron sein möglichstes gab, seine Gäste mit den geringen Gütern, die seine karge Baronie abwarf, zufriedenzustellen, war von dem vielgepriesenen wildromantischen Flair der als gefährlich geltenden *Chababischen Wolfsjagd* nicht viel zu spüren. Tatsächlich verfolgten die 'Jäger' viel lieber das eitle Spiel der Pfauen und anderer Prunktiere aus den entlegensten Ecken des Horasreiches, als zwischen den wohlgestutzten Hecken, munteren Springbrunnen, feinen Sandwegen und gewagten Steinskulpturen auf die Suche nach Wild oder gar Wölfen zu gehen. Des Abends wurde in den prachtvollen Grünen Sälen des Schlosses zum Tanze gebeten, und interessiert verfolgte man die stummen Kämpfe zwischen den Intriganten – wobei es Prinz Timor aufs trefflichste verstand, seine Gegner bis aufs Blut zu reizen, indem er demonstrative Eintracht mit Domna Lutisana zeigte und sie mehrmals auf das spiegelglatte Parkett bat.

Erst der vierte und letzte Tag sollte sich von den übrigen unterscheiden und gleich mit mehreren Überraschungen aufwarten. In den frühen Morgenstunden ließ Dom Ezzelino alle Gäste wecken; vielen standen noch die Anstrengungen der letzten Nacht ins Gesicht geschrieben, kaum einer hatte den edlen Tropfen aus den Kellern Banêshs widerstehen können. Bevor einer der hohen Herrschaft seinen Unmut über die Unverfrorenheit des Barons kundtun konnte, verkündete dieser, er habe für diesen Tag als krönenden Abschluss den 'König der Kabashpforte' geladen. Bevor sich die schlaftrunkenen Gäste noch fragen konnten, ob nun etwa der Prinzgemahl und Kaiserdrache Shafir erscheinen würde, setzte da' Malagrefa auch schon zu einer Erklärung an: "Nun endlich ist es mir gelungen, den Wünschen Seiner Königl-

ichen Hoheit gerecht zu werden und Euch die berühmten Früchte der Chababischen Jagd auch hier in meinen bescheidenen Gärten genießen zu lassen. Als Höhepunkt dieses Treffens haben wir in der Kabashpforte einen besonders stattlichen Sandlöwen gefangen, wahrlich ein König seiner Art. Und eine echte Herausforderung für jeden firun- und rondragefälligen Jäger. Nun, Königliche Hoheit, Ihr nehmt diese Herausforderung doch an?" Dreiste Worte für einen Baron an seinen Erzherzog, doch auch diese waren Teil des Duells, das ohne Handschuh begonnen und ohne Degen gefochten wurde, wohl aber das Blut der Duellanten kosten konnte.

Kreidebleich wurde das Antlitz des Prinzen, berichteten später Umstehende, so dass seine geröteten Wangen noch stärker hervortraten. Doch erhob er sich gefasst und parierte den gewagten Ausfall des Barons: "Es wird mir eine Ehre sein, Euch den König bis vor die Schwelle zu bringen, auf dass Ihr Euer Knie vor ihm beugen könnt!" Große Worte für einen Mann, der sein Glück bisher weniger auf dem Schlachtfeld als im Casino fand.

Und tatsächlich sollte es zu einem Unglück kommen, als die Jagdgesellschaft nach über fünf Stunden (man hatte keine Mühen gescheut, durch zahlreich ausgesetztes Wild eine vortreffliche Jagd zu gestalten) von einem mächtigen Brüllen aufgeschreckt wurde. Der Prinz ritt tapfer an der Spitze, und da er sich keine Blöße geben wollte, wies er die ihn begleitenden Ritter vom heiligen Blut an, zurückzubleiben. Schon zeigte sich die dunkle Mähne des über zwei Schritt langen Tieres, und majestätisch baute es sich vor dem Pferd des Prinzen auf. Dieses scheute, stieg – und strauchelte auf den glatten Marmorplatten der Parkstraße. Später versicherten alle Augenzeugen, dass kein noch so kühner Reiter sich unter diesen Umständen hätte im Sattel halten können. Der Löwe setzte zum Sprung auf den wehrlosen Prinzen an, die Heilig-Blut-Ritter stürmten vor, doch wie ein Blitz sprang da ein Mann dem Löwen entgegen, Stahl blitzte auf und fuhr dem königlichen Tier tief in den mächtigen Leib. Vor Schrecken starrten die Anwesenden, als der Mann seine Kapuze abnahm und darunter Dom Ricardo ter Bredero ash Manek, Gransignor von Eldoret, zum Vorschein kam. Er hatte sich als Treiber in den Garten geschlichen und offenbar nur auf diesen Augenblick gewartet. War auch dies nur Teil einer genauest geplanten Intrige?

Die Jagd war damit jedenfalls beendet, und man begab sich in gedrückter Stimmung zurück auf Schloss Banêsh, wo für diesen Abend ein abschließender Ball

geplant war. Zwar war die Stimmung anfangs mehr firun- als rahjagefällig, doch zeigte der scheinbar geschlagene Erzherzog schnell, dass er sich auf dem Parkett wieder deutlich wohler fühlte als auf dem Pferderücken. Erst drei Stunden nach Sonnenuntergang ließ er sich unter den Feiernden blicken, und sofort wurde es still im Saal und man startete betreten zu Boden, hatte man doch an diesem Abend nicht mehr mit seiner Anwesenheit gerechnet. Der Prinz aber sagte verblüfft: "Was soll denn das für ein Ball sein? Schämt Euch, Dom Ezzelino, denn offenbar wisst Ihr nicht, Eure Gäste zu vergnügen! Dabei gibt es heute so viel zu feiern!" Fragend sah man sich an, bis Dom Timor federnden Schrittes den Saal durchmaß und vor Domna Lutisana stehen blieb. "Domna Lutisana ay Oikaldiki, Gräfin von Thegün, wollt Ihr meine Hand nehmen und den Bund mit mir schließen vor Rahja und den anderen Elfen, auf dass sich die Häuser von Khadan und Thrusis in der Ehe verbinden?" – "Ja, ich will", sprach die Aufgeforderte kurz, "doch bitte ich Euch als mein zukünftiger Gemahl, mir einen Dienst zu erweisen. Begnadigt meine beiden heißblütigen Doms, denn ihre Ränke galten nur mir, und ich vergebe ihnen."

Der Erzherzog blickte gönnerhaft zu Baron und Gransignor hinüber und verkündete, dass ihr Hausarrest hiermit beendet sei und keinerlei Anklage erhoben werden sollte. Um die Schmach der vergangenen Jagd von sich zu nehmen, empfahl er zudem Domna Siona ash Manek, Signora von Karsina und aus demselben alten chababischen Haus wie Dom Ricardo, als neue Baronin von Suderstein, da Elmayano im Bürgerkrieg erbenlos zu Boron gegangen war. Lutisana, die als Gräfin von Thegün das Lehen zu vergeben hatte, stimmte dem zu – und so besiegte das zukünftige Brautpaar die Aufrührer nicht durch Strenge, sondern grenzenlose Güte, ganz im Zeichen der Rahja, in deren Mond die Vermählung stattfinden soll.

Für den 'Wilden Süden' bedeutet diese Verlobung einen Umbruch aller bisherigen Mächtigkeitsgruppen, teilten sich diese doch bislang in die Anhänger der Oikaldiki und Firdayons. Zurück bleiben auf der anderen Seite, gedemütigt, die alten chababischen Häuser da' Malagrefa und ash Manek. Ob die Erhebung einer ash Manek, die zudem ihren Gatten Chadim durch Phrenos ay Oikaldiki, ihren Sohn Aran aber im Duell gegen Cedor Celi-nada verloren hatte, zur Baronin von Suderstein den gewünschten Zweck erfüllt, nämlich das chababische Volk mit einer Adligen aus 'ihrem' Blut zu besänftigen, wird sich zeigen.

Gregor Rot, Michael Hasenöhl

zwischen gottwal und horasatler

Bodenlose Ungerechtigkeit gegen das Volk der Thorwaler!

—*Firborn Eisläufer, Magister Magnus h.c. der Halle des Windes:*

Das also ist Gerechtigkeit? Weil ein einziger Pirat eine verdammenswürdige Tat beging, hat man ein ganzes Volk angegriffen, Teile seines Reiches besetzt, eine Stadt verwüstet, Hunderte von Menschen getötet und ganz nebenbei einen Tempel der Zwölfe vernichtet.

Und dann die Antwort! Muss man sich denn schämen, ein Thorwaler zu sein, oder wurden nur unerfahrene Kinder zum Kampf gegen die horasische Flotte geschickt? Eine Handvoll gut ausgebildeter Schiffsmagier der Halle des Windes hätte ein solches Debakel verhindern können.

Wo war sie, die Elite der Schiffsmagier? Waren alle wie ich im Kampf gegen die Schwarzen Lande ausgezogen, deren Herrscher wir für echte Gegner der Freiheit und der Götter hielten? Doch es gibt wohl einen schlimmeren Gegner als die Dämonen der Schwarzen Lande, und das ist ein Horasier!

Im Namen aller Thorwaler verlange ich, dass dieses namenlose Unrecht nicht ungesühnt bleibt! Jedes Schiff, das unter Horaskaiserlicher Flagge fährt, ist anzugreifen, zu plündern und in den Besitz unseres Landes zu bringen, bis der Schaden, den ihre Flotte angerichtet hat, bezahlt ist und man sich offen bei uns entschuldigt hat.

Sobald ich nach Olport zurückgekehrt bin, werde ich mich persönlich an Bord einer Otta begeben, die den Kampf gegen das Horasreich aufnimmt, und ich hoffe, dass ein ganzes Volk diesem Aufruf folgen wird.

Nieder mit der horasischen Kriegsflotte! Bei Swafnir, das wohl!

Sollte irgendwo eine Otta auflaufen, um die Horasische Kriegsflotte zu bestrafen, und einen erfahrenen Schiffsmagier suchen, meldet Euch bei mir zu Olport!

(Irdisch: **Gerd Herzmann, Margaretenstr. 41, 45665 Recklinghausen**)

An seine Erhabenheit Kjaskar Korinson

—*Lahor Machiavell, Staatstheoretiker:*

Ihr seid ein Geweihter des Swafnir, deshalb wende ich mich an Euch. Ich hoffe, dass Ihr meine Worte lest und sie Eurem Hetmann übermittelt, denn ich denke, Tronde wird weder Zeit noch Muße finden, mir Gehör zu leihen. Vielleicht hat Tronde es noch nicht bemerkt, doch bietet sich ihm zur Zeit eine Chance, auf die er wohlmöglich lange warten muss, um sie noch einmal zu erhalten. Zwar glaube ich, er hätte sich andere Umstände gewünscht, nichtsdestoweniger ist es

jetzt so gekommen. Es ist seit einiger Zeit sein Traum, alle Thorwaler unter einem Banner zu einen, eine Nation zu erschaffen. Aber es gibt Leute in Euren Reihen, die den Plänen Trondes ablehnend gegenüber stehen, weil sie persönliche Nachteile darin sehen. Doch nun hat das Horasiat unschuldige Männer und Frauen in Thorwal umgebracht und unter anderem den Swafnirtempel beschossen und niedergebrannt. Daher frage ich Euch, Kjaskar Korinson, stellvertretend für Tronde Torbenson: Zu welchen Zeiten ist ein Volk einiger, als wenn es gilt, einen gemeinsamen Feind zu bekämpfen? Ich frage Euch: Zu welchen Zeiten wird ein Mann mehr gebraucht, der es versteht, sein Volk zu führen, als wenn es gilt, erduldeten Schmach zu rächen? Und ich frage Euch: Zu welchen Zeiten hat ein Oberhaupt eine bessere Chance, eine Nation zu gründen, als zu Zeiten eines Krieges? Solltet Ihr Wahrheit in meinen Worten sehen, so sagt Eurem Hetmann, dass die Zeit gekommen ist, die Nation Thorwal zu gründen, die auch in der Lage ist, der horasischen Willkür besser entgegenzutreten! (...)

P.S. Solltet Ihr einen Beilunker Reiter entsenden wollen: **Lahor@gmx.net**

Christian Bender

Ohne Worte:

Die andere Seite



Der Belhankaner Künstler Leonardo Della Rahjada verarbeitet derzeit künstlerisch die traumatische Verschleppung durch die Thorwaler Piraten ... Demnächst begibt sich der berühmte Maler auf eine Reise ins Tobrische, um seine 'melancholische Phase' zu beginnen.

AUS BRIEFEN

An die
Redaktion

Wer kämpft seit Jahren gegen die Sklaverei?

—*Kirer von Falkenhag zum Grauen See:*

Wer versucht nicht, den Granden Honig um den Bart zu schmieren? Wer kämpft in der Schwarzen See gegen Borbarads Nachfolger? Sind es nicht die Thorwaler, die soviel für Aventurien tun?

Dann tanzen ein paar von ihnen aus der Reihe, schon glaubt man sich im Recht, eine Stadt anzugreifen, mehrere Inseln zu besetzen und unglaubliche Forderungen zu stellen.

Man stelle sich nur mal so vor, einige horasische Schwerverbrecher hätten das getan, was diese Friedlose, an deren Namen ich noch nicht einmal denken will, begangen hat. Wer würde dann bei Ihrer horaskaiserlichen Majestät Amene III. die Forderung nach Wiedergutmachung stellen? Wohl niemand. Das Horasreich tat dies aber, obwohl es bis jüngst als das Land der Bildung und der Wissenschaft galt. Denn wer unter anderem die Forderung stellt, jemand solle innerhalb von zwei Tagen 800 Meilen – Luftlinie versteht sich, ohne Schiff, denn diese mussten ja im Hafen bleiben – zurücklegen, um diese stinkende Friedlose einzufangen, der überschätzt die großen Fähigkeiten der Thorwaler doch ein wenig. Wahrscheinlich hatte das Horasreich eher andere Gründe, wie zum Beispiel den einzig ernstzunehmenden Konkurrenten beim Guldendrennen ausschalten, aber deswegen mehr als 500 Menschen zu Boron schicken? Kann das denn sein?

Falls ja, sollten wir alle ganz schnell zu Hesinde beten, damit ein bißchen Verstand auch zu den Entscheidungsträgern im Horasiat kommt.

Auch die Rolle des Aventurischen Boten ist interessant, nicht nur der Ansonsten-gilt-Spruch ist absolut beleidigend, sondern warum wurden denn nie Vermutungen und Nachforschungen angestellt ob des Zeitpunktes des Überfalls. Denn es war ja nun nicht gerade die Jungfernfahrt der *Seestute* (...) und friedlose Piraten, Dämonenpaktierer und andere Verirrte gibt es auch nicht erst seit gestern. Aber das kann ja gar nicht sein, das ist ja gar nicht möglich. Borbarad Schergen haben davon ja keinen Vorteil, wenn ihre Gegner sich untereinander bekriegen?!

Was mir auch ein Rätsel ist: Warum blieb die *Seestute* in diesen Zeiten ohne Schutz? Wo Ländereien unter der Knechtschaft von Rahjas Gegenspieler stöhnen? Warum bloß?

Christoph Berkemeier

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 DM 1,10 verwenden.

An die Pfeife Grollin Mandalfson

Du Schande Thorwals! Wer hat dir eigentlich die Erlaubnis gegeben, deine Klappe zu öffnen? Einmal vornehm, jeder, der versucht, mir eins auf die Nase zu geben, habes danach vor Furcht nie wieder versucht. Und das würde auch mit dir passieren. Wenn du so was versuchen willst, nur zu, tragen wir es aus, hier und jetzt! Ich warte gerne auf dich. Achja, und erzähl mir nichts von Rudern, dir rudere ich doch noch davon, wenn du deine komplette Otta im Boot sitzen hättest. Es ist eher die Frage, ob du und deine Otta von der warmen Front echte Thorwaler sind. Wie kann man sich öffentlich beim Herzogtum Engasal so einschleimen! Und das noch in einer Zeit, wo Thorwaler eigentlich gegen das verfluchte Horasiat zusammen halten sollten. Aber so viel Verstand kann man solch einem Seichtwasserruderer wie dir anscheinend nicht zu gute halten. Das Herzogtum Engasal ist keine Entschuldigung wert, nicht mal von einer so unbedeutenden Person wie dir! Ich würde es befürworten, wenn du deine Klappe ab sofort aus Thorwalerangelegenheiten raus halten würdest, sonst tust du dir noch weh dabei. Swafnirgeweihter Kjaskar Korinson.

Mögen Hetzreden noch so plump sein und gemein – Der Weinkennerschatz und genießt den Engasal-Wein!

Sie haben die Probleme, wir haben die Lösung!

Egal ob auf der Blutigen See, auf Yetiland oder im Regenwald des Südens, Kors Meute steht überall ihren Mann und für IHRE Interessen ein. Zu finden in Leugrimmsau, Darpatien. Söldner werden noch gesucht.
René Haider, Hauffgasse 27/210, A-1110 Wien, E-Mail: fasar@netway.at

An Bardo von Yaquistieg, Winzer des Yaquital-Essigs!

Was fällt Euch ein, den Engasal-Wein so zu beleidigen? Ihr glaubt doch wohl nicht, auch nur ein Mensch im Yaquital würde Euer Gesöff trinken, wenn dort Engasal-Wein verfügbar wäre! Im übrigen ist mir bekannt, was Thorwaler von unserem Wein halten. Womit mal wieder bewiesen wäre, dass alle Thorwaler (voran Kjaskar Korinson) rückständige Barbaren sind, die nur ihr Lästemaß aufreißern können! Herzlichst, Valpo vom Weinkeller, Hofwinzer Seiner Hoheit Garf I. von Engasal zu Hohenengasal etc. pp.

Nette Menschen trinken gerne NASKHEIMER!

- Haferbrei für harte Helden – denn ein Abenteurer muss sich ja auch einmal satt speisen. Gedanken rund ums Essen beschäftigen die Artikel und viele der frechen, spannenden, aber auch lustigen Geschichten in
- ZAUBERKESSEL, die Ihr für nur DM 5,- bei
- Christel Scheja, Lenbachstr. 8, 42719 Solingen bekommt.

Schweinsfelder in der Fremde!

Bedroht von den Ränken ausländischer Mächte, ruft Baronin Selinde von Herzogenfurt Schweinsfeld diejenigen Edlen und Bürger auf, in die Heimat ihrer Ahnen zurückzukehren. (Eine Mitteilung über den jetzigen Aufenthaltsort wurde genügen.) Nachrichten an Uwe Gehrke, Weberstr. 5, 30449 Hannover.

Wir bitten zum Spiele

Die Zwölfe zum Gruß, ihr Neugierigen, ihr Spieler und Glücksritter. In jüngster Zeiteröffnet das größte Spielerparadies auf Dere. Inmitten der glutheißen Khönn haben der wunderbare A.T. und Dunchaban den Allein an ein Wundergrenzen-Werk geschaffen. Umgeben von Palmen und kleinen Seen liegt Al'Veran. Ein Ort der Entspannung, des Amüsements und der Ruhe. Verspielt eure Heuer oder euren Lohn von gefährlichen Abenteuern in angenehmer Kühlung! Atmosphäre, bei Wein, Weib und Gesang. Lasst euch bezaubern von einer Fantasia, den Reiter spielen der Novadis und gewinnt vielleicht den sagenumwobenen Wüstenschatz des dreizehnten Emirs von Khunchoh!!! Anreisen könnt ihr ab sofort mit der Karawanserei Dunchaban. Es kostet euch nur zehn Dukaten, ihr werdet sehen, es lohnt sich.
gez. A.T.

Seine Hoheit Garf I. Herzog von Engasal zu Hohenengasal etc. pp. geben bekannt:

Als Zeichen Unserer Wertschätzung und der umfassenden Gemeinschaft aller Gläubigen Unserer Herrin Rahja sei hiemit kundgetan, dass alle Absolventen der Kriegerschule der Kavaliere Rahjas zu Belhanka, welche einen gültigen Kriegerbrief vorweisen können, freie Gastung im Herzogtum Engasal erhalten, wann immer es ihnen beliebt. Unser von der schönen Göttin gesegnetes Reich aufzusuchen. Gleiches gilt ohnehin und unverändert für die Geweihten der lieblichen Göttin (nicht jedoch für Pilger und Besucher des hiesigen Rahja-Tempels).

Famerlor der Kaiserdrache rät:

Ich sah eine Frau, die brach sich ein Bein, gar mitten in Gareth, das war eine Pein, nicht würdig für dieses menschliche Sein, Warum sie fiel, bleibt nicht allein: Sie trank den widerlichen Engasal-Wein!

Aufruf der Redaktion:

Wer eine Verkaufsanzeige auf den Leim gegangen ist, in der keine Original-Publikationen, sondern Kopien feilgeboten wurden, sollte sich umgehend mit uns in Verbindung setzen. Wir möchten dafür sorgen, dass unsere Leserschaft in Zukunft vor derlei Beutelschneiderei geschützt wird.

An Herzog Dragenheard, Ausrichter des Trauerturniers für Kaiser Hal.

Trauerlied auf den Kaiser:
"Der Hal ist tot, er lebt nicht mehr. // Das gilt für Brin ebenso sehr. // Und jetzt fragt Emer sich bei Nacht // wie lange sie es wohl noch macht." Hab' ich gewonnen?
gez. Serafine von und zu Nichtszugebrauchen

Wo das Stummbanner aufgibt, fangen wir erst an. – Kors Meute

Ein Flugblatt zu Trallop:

Nordmärker bleiben!
Verdammte (zensiert)! Obwohl kein aufrechter Weidener diese (zensiert) Nordmärker bei uns haben will, hocken die immer noch auf der Jarielsburg in Trallop. Eigentlich hätten diese (zensiert) schon lange abziehen sollen, aber sie bleiben einfach. Warum? Die (zensiert) Statue ihres (zensiert) Herzogs hatte, wie bekannt, jüngst einen kleinen Unfall: Das steinerne Schwert verwandelte sich in einen Fisch, und das Standbild begann seltsamerweise, gar fürchterlich nach Fischtran zu stinken. "Vom Großen Fluss" – nomen est omen. Dieses vernünftige Missgeschick missbrauchen die (zensiert) nun als Vorwand zum Verweilen. Ihre Handwerker, die die Statue säubern, müssten sie vor Übergreifen schützen. Gut erkannt! Wann treten wir diesen (zensiert) endlich in den (zensiert)?!
(keine Unterschrift)

Auf Golaris Schwingen enteilt ...

Wir trauern um den Tod einer Schar Recken, einst zusammen geschweift durch Blut, Ehre und Witz, die gemeinsam dem Bethanier die Stirn boten und nun ihren Platz in den Paradiesen der Zwölfe gefunden haben. Mit Namen sind dies:

Erzmagier Artialis von Sagister
Vogtvikar Reo Rodiak (genannt die Ratte)
Schwertbruder Eldariel de Bergeret
Salgar Jorasson (genannt die Handtasche)
und Crom Arensson (den Schöpfer des bestschmeckenden Premier Feuers auf ganz Dere)
Mögen sie im Tode genauso beieinander sein wie im Leben!

Im Kampfe wider die Finsternis sind sie der Übermacht der Feinde erlegen: Esalvar, Sohn des Windes und Raingolf der Magier.

Ihr Tod soll nicht ungesühnt bleiben.
Arthag, Sohn des Atosch

Am 12. Tage unseres gütigen Herrn Firun wurden zwei unserer Freunde von einer wilden Feuersbrunst aus ihrem noch jungen Leben gerissen. Es trauern um die Gefährten Tasigo Zolital und Hjaltil Bjamildason:
Nazirben Surkan, Nemor Cordoban, Akiziben Abdullah, Fuungis von Alderian, Kardor Stumfels und Groll, Sohn des Kunhag

Nach Jahren des Wartens und der Hoffnung

auf den verlorenen Sohn Zantyn ibn Nebukadnezar ereilte uns im Monat der Tsa die Nachricht vom Tode unseres hoffnungsvollen Mitstudios und jahrgangsbesten Adepten. Wir alle verfluchen die Hand seines Mörders und geloben Rache im Namen des blutigen Kor und der göttlichen Weisheit Nandus'. Wir wollen nicht ruhen, ehe sein Tod gesühnt ist.

Für den Zirkel von Befehl und Willen der Schule von Fasar Madrukar ibn Jachuff
Gegeben im Monat der Tsa zu Fasar

In Trauer um Reo Rodiak und seine Gefährten. Am 24. Ingerimm enteilt die größten Helden ihres Zeitalters auf Golaris schwingen. Mein Vater Reo starb gemeinsam mit Erzmagier Artialis von Sagista, Salgar Jorasson und Schwertbruder Eldariel de Bergeret an der Trollpforte im letzten Kampf gegen den Dämonenmeister. Obwohl sie nun von uns gegangen sind, haben ihre Taten sie unsterblich gemacht.
Phelix Rodiak

Seine Hoheit Garf I. Herzog von Engasal zu Hohenengasal etc. pp.

geben hiemit in tiefer Trauer und aufrichtiger Anteilnahme für die Angehörigen zu Kund:
Wir trauern um einen großen Helden, aufrichtigen Streiter und verlässlichen Geschäftspartner.

Rondralrik W. von der Tann Markgraf von Heldenrutz, Baron von Nordhag, Eragator zu Engasal

Mit ihm geht einer der größten Helden und fähigsten Politiker des Mittelreiches, zudem ein guter Freund und geringsehener Gast des Herzogtums.

Ungeachtet des tiefen Verlustes bleibt das Kontor der Garfolóra-Manufaktur in der Baronie Nordhag auch weiterhin unverändert geöffnet – ganz so, wie es dem Willen des teuren Verbliebenen entsprochen hätte.

Wir betrauern den Tod unseres treuen Freundes und Waffenbruders

Adrian Zantor di Montezuma, eines aufrechten Streiters für Ronda und Reich und wider die Mächte der Finsternis. Er gab sein Leben für seine Gefährten im Kampf gegen dämonische Mächte in den Schwarzen Länden. Möge er den Platz in der ewigen Streitmacht der Göttin einnehmen, der ihm zusteht. Es trauern um den treuen Gefährten seine Schwertbrüder und -schwester Darian Mondas, Shtank Tonkerompf, Rondriane Lowanger.

Hiemit ehren wir Xagui, Sohn des Arombolosch, welcher tapfer für die Ehre des Ordens des Krokus-Drachen sein Leben lassen musste. Auf Maraskan fiel er mit anderen Ordenskriegerern im Kampf gegen diese widerlichen Häscher der "Großen Schlange". Nun weilt er mit den Hohen und Alten Drachen! gezeichnet Fürstaby Turok ay Port Oreal

Nachruf

Der Schweigsame hat ihn aus unserer Runde befohlen. Tödlich verletzt in der Herzogenturney zu Trallop verstarb seine Wohlgeborene Borian von Steinfels zu Lichtwies im Kampf gegen einen Orken. Ein Leben voller Freude, Kraft, Mut, Trauer und Schmerz hat ein Ende gefunden. Zurück bleibt ein trauernder Siebenjähriger.

Medea Welfen Haag, Dienerin der Allweisen Schlange zu Alveran

Elderan Bisshadion Espenfurt, Diener der Allweisen Schlange zu Alveran

Requiem aeternam dona eis, Domine!

In tiefem Schmerz und unfassbarer Trauer

Für die Geweihtenschaft des Sacer Ordo Draconis

Lea Elida Welfen Haag

Erzpräzeptorin zu Drachenblick,

Hohe Lehrmeisterin der Allwissenden

Firun holt einen seiner treuesten Anhänger zu sich.

Oh göttlicher Firun, nimm Hector, den Kahlen, in Dein Reich auf. Er benahm sich immer Deiner gefällig und kam so zum Reichtum. Doch jeder findet irgendwann sein Ende. Ihm war der Tod am 27. Ingerimm 29 Hal beschieden. Doch die Todesumstände sind wahrhaftig ein Zeichen Deines besonderen Wohlwollens, denn er erfor – als Norbarte! – im Schnee.

In tiefster Trauer,
Raidri Blondhaar, Efferdan und Xetolosch

5. Helden Con

der Halle der Helden

Marchtrenk - Österreich

30. September - 1. Oktober 2000

Rollenspiele, Brettspiele, Tabletops, Magic-Turnier, Info-Stand, Fantasy-Laden, Gewinnspiel, Tombola und alles was des Rollenspielers Herz begehrt!

Sa. 30. September von 10 bis 22 Uhr

So. 1. Oktober von 12 bis 18 Uhr

Eintritt frei

Ort: Volkshaus Marchtrenk

Info und Anmeldung: Roland Ernst,

Volksgartenstraße 15a, A-4600 Wels

e-mail: roland.ernst@merlin.at

Homepage: <http://www.merlin.at/~hdh>

Große Bekanntbegehung von Verlobung

Vor vielen Jahren lernten Erzmagus Artillatis von Sagista in Festum kennen und er wurde mein Freund. Kurz vor seinem Tod an Trollpforte er wurde mein Bruder. Als Ehrerbietung zueinander wir haben beschlossen, dass mein Sohn Haschnabah Rhuan al'ithna und seine hübsche Tochter Arissella Azina von Sagista S'kul'hi werden Mann und Weib. Rhuan und Arissella sich von nun an versprochen und werden in Kürze heiraten. (Und Tochter eines Khomgeparden von Mutter soll sich nicht so anstellen. Schließlich haben zwei Männer Entscheidung getroffen.)

Haschnabah al'whāda ben Dunchaban ay Dschebel wē Unau ay Beni Dunchaban
bm@onlinehome.de

Ijlew sagt!

Ihr sucht Kleinodie für eure Frau? Ich habe beste Geschenke was geben. Beste Handtaschen. Ihr jetzt fragen: Ja, ja, aus billiges Material? Nein, aus beste Leviathanhaut gemacht. Ihr auch können kriegen Stiefel oder Gürtel für den werten Ehemann. Ich alles lassen meisterlich schneiden.

Euch melden bei Ijlew Bilensk in Schenke Tingle Tod in Nad Mulach

Wir machen den Weg frei! - Das Stumbanner

Vernehmet & wisset, adelige Mannen des Neuen Reiches!

Zu Trappenfurten im Nordmärkischen munkt man: dass die Baronin einen neuen Bräutigam suche. Doch wolle sie nicht mit weniger als zumindest einem Barone sich begnügen. Schön ist sie, dies ist bekannt, und ihr Grundbesitz verlockend. Doch bedenket, ehe ihr um sie freiet: Was ward aus Hadomar, ihrem ersten Gemahl? Fiel er tatsächlich im Kampf wider die Horden des Dämonenmeisters? Ist es gar wahr, was manche vermuten, dass die Baronin eine böse Hexe sei? Wollt ihr die Wahrheit ergründen?

Meinhardt von Kahnalt

Windwimpel - Söldner für die sanften Momente in der Schlacht.

Trotz aller Gerüchte,

dass die Brauerei Cromson nach dem feigen Angriff der Horasier ihre Produktion einstellen musste, darf ich fröhlichst verkünden, dass wir mitnichten Einbußen zu verkünden haben. Das feine Crombacher sprudelt weiterhin aus seiner Destille, wenn nun auch unter freiem Himmel, da wir das Dach für das große Versammlungsheim gespendet haben. Daher trinkt weiterhin soviel ihr könnt und bestellt soviel ihr wollt. Zum Gedenken an den Erfinder des besten Premers auf Dere: Crom Arenson erhöhen wird die Preise für eine Flasche Crombacher von 5 auf 10 Dukaten bis zum Jahresende. Der Überschuss geht in den Crom Arenson Gedenkfond, der zur weiteren Verbesserung der Mischung ausgegeben werden wird. Pressesprecher und Braumeister Diebels, Sohn des Warsteiner.

Ach, Rohaja, Du dummes, kleines Ding...

Es mag für Dich eine treffliche Unterhaltung gewesen sein, gestandene, nordmärkische Rittersleute von tumben, Weidener Knappen verprügelt zu sehen, gebunden durch ihre Ehre, nicht auf schwächere Gegner einzuschlagen. Und wahrscheinlich hast Du Dir in Deinem hübschen, hohlen Köpfchen auch gar nichts Böses gedacht, die aufsässigen Bürschen als Lohn für ihre Frechheit hernach auch noch zu Rittlern zu schlagen.

Doch sei Dir folgendes ins Gedächtnis gerufen: Dass es zum einen ein übles Blutbad hätte geben können, wenn die Nordmärker ihre Streitrösser nicht gebändigt und ihre Schwerter nicht in den Scheiden gelassen hätten. Dass zum anderen eine Kaiserin nur so stark ist wie ihr Rückhalt bei ihren adeligen Vasallen. Und die Loyalität der nordmärkischen Ritterschaft hast Du Dir durch Zulassung ihrer Entehrung dauerhaft verspielt.

Elenwein der Türmer

"So haben wir noch jeden Gegner zum Reden gebracht!"

Stumbanner und Engasal-Wein - gemeinsam noch besser, noch stärker!

Thorwal brennt,
der Zwerg der flennt,
ist das gute Crombacher verbrannt?
Mitnichten können wir vermelden!
Trinket weiter laut're Helden,
Crombacher wird's ewig geben,
auf geht's, gehen wir ein heben!

Alchimisten, Magier, Hexen und Druiden aufgemerkt!

Wer beherrscht die Kunst, kostbaren Guraanstaub zum Transporthaltbar zu machen, oder ist in der Lage, ein solches Verfahren zu entwickeln? Derjenige melde sich bei: Tälto A'Patakar-Ulyidir, c/o Elke Broska, Pfarrhausstr. 3, 65439 Flörsheim. Es winkt eine hohe Belohnung!
Grüße an Adario ya Cuori die Salmeranez, Phex mit Euch!

Die S-Klasse unter den Söldnern!
- Das Stumbanner-

Meine Wenigkeit, Chadimben Said ben Eslam al Fessir, Rechtgläubiger der 15. Stufe, Pferdezüchter und Teilhaber eines Gestüts, ist durch eine missliche Situation unerwartet in finanzielle Not geraten. Ich biete daher jedem meine Fähigkeiten an, der diese mit entsprechenden Dukaten zu vergolden weiß (Ehrbarkeit vorausgesetzt!). Interessenten melden sich bitte mit einer Beschreibung der Art des Auftrages, eventuell damit verbundener Schwierigkeiten sowie des Umfangs der Entlohnung bis 3 Wochen nach Erhalt des AB bei: T. Rockstedt, Postfach 1166, 316678 Bückeburg.

An alle Bruderschwestern Aventuriens!

Maraskanische Streunerin sucht Waldfeld. Aber nicht irgendeinen! X-Belliebigen! Er muss Madayaron Nebelpfad heißen und die schönsten saphirblauen Augen Deres haben. Er kam mir leider bei einer Floßfahrt auf der Tommel abhanden. Informationen bitte an den AB oder an die Eltern von Tjorben "Wolfstänzer" Sörenson in Prem.
Es dankt vielmals Sarissal(jida) von Tuzak

Mit NASKHEIMER Turniersieger werden:
Einfach ein Schwert besorgen, zum Turnier gehen, im Finale den Favoriten schlagen und dann einen Krug NASKHEIMER trinken. Geschafft!

Wir geben nicht auf!

Eine kleine nordmärkische Baronie braucht Bürger. Wer Interesse hat, wende sich bitte an Uwe Gehrke, Weberstr. 5, 30449 Hannover.

RATCON 2000

Die Zwölfe zum Gruß!

Aventurische Helden aufgepaßt:
Stellt Euch dieser Herausforderung!



Miniaturen-Bemal-Wettbewerb



Einzelfiguren
Großfiguren
Armation-Einheiten
Vignetten & Dioramen



Es gibt wertvolle Sachpreise im Wert von über 4000,- DM und als Sonderpreis „Best of Show“ die limitierte und eigens bemalte Sonderfigur „Troll“ zu gewinnen!

Das Schwarze Auge

Autorenspielrunden, Workshops, Seminare,
Erfahrungsaustausch und Diskussionen mit der DSA-Redaktion,
den Aventurischen Kanzlern und Regionalmeistern

Vor Ort: Thomas Finn, Bernhard Hennen, Britta Herz,
Ralf Hlawatsch, Heike Kamaris, Michael Meyhöfer, Jörg Raddatz,
Thomas Römer, Florian Don-Schauen, Gun-Britt Tödter,
Hadmar von Wieser, Karl-Heinz Witzko ...

Multiparalleles Abenteuer - Jenseits des Wolfskopfes

Ihr seid eine Gemeinschaft und habt nur ein Ziel.

Doch Ihr seid nicht allein!

Stellen Sie sich dieser faszinierenden Herausforderung
im Wettkampf mit anderen Helden!

Artshow

Signierstunden mit den DSA-Illustratoren (Tom Thiel ...)



„Die Schlacht um Tobrien“

2. Deutsche Armalion-Meisterschaft

Erfahrungsaustausch mit dem Oberdämon Christian Lonsing
Wertvolle Sachpreise warten auf die Gewinner!

18. - 20. August 2000 - Dortmund

Email-Kontakt: RatCon@fanpro.com





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

Für alle Freunde des Schwarzen Auges dürfte Vinsalts DSA-Service eine der ersten Anlaufstationen im Internet sein. Hier gibt es ausführliche Produktbeschreibungen inklusive der Möglichkeit, Abenteuer, Boxen etc. pp. mit einem kurzen Leserkommentar zu bewerten, Foren für Regelfragen und Diskussionen, Hesinde-Bibliothek mit abenteuerlichen Geschichten, Liedern, Sagen und einer kleinen aber feinen Download-Abteilung, Online-Ausgaben von renommierten DSA-Fanzines wie z.B. dem Hesinde-Spiegel und dem Kosch-Kurier, Markthalle für Kauf-Gesuche/Verkaufs-Angebote, Spielmarkt für die Suche nach Rollenspielergruppen in der Nähe, abenteuerliche Grußpostkarten, virtuelle Stadtbeschreibung der namensgebenden Horasstadt Vinsalt und noch vieles mehr, was hierungenannt geblieben ist. etc. pp. - das alles und noch viel mehr findet man auf den Seiten von Vinsalts DSA-Service ... hier schaut auch die Redaktion rein ...

Das **Adelsbrevier** ist der wöchentlich erscheinende e-Mail Newsletter zu aktuellen Geschehnissen in Aventurien. Neben Politik, Adel, Magie und dem Klerus veröffentlicht das Adelsbrevier auch Rezensionen sowie neuste Infos bezüglich DSA, insbesondere die aktuellen Veröffentlichungen sowie Neuigkeiten zum Thema DSA im Internet. Anmeldungen können mittels e-Mail an adelsbrevier-subscribe@onelist.com erfolgen. Infos gibt unter marc.voelker@planet-internet.com

Habt ihr unlösliche Probleme oder Fragen zum Thema DSA, so sendet diese über DSAListe@onelist.de an alle eingetragenen DSA Spieler und/oder tragt euch selber ein und helft anderen DSA Spielern. Infos bei **Sebastian Dörner** (dosemail@yahoo.de)

Die RPG-Matrix - www.RPG-Matrix.de

Neben einer Vielzahl anderer Rollenspielsysteme befasst sich die RPG-Matrix natürlich auch mit dem deutschen Rollenspiel Nummer eins, dem Schwarzen Auge. In einer stetig umfangreicher werdenden Rubrik zu diesem Thema stehen jede Menge Abenteuer, Vorschläge, Geschichten, Regelergänzungen, Rezensionen und vieles mehr allen interessierten Spielern kostenlos zur Verfügung und bietet dabei die Besonderheit, dass alles auf der RPG-Matrix einmalig und nur dort zu finden ist. Für jeden interessierten DSA Spieler (und auch für Spieler anderer Systeme) sollte die RPG-Matrix somit einer der ersten Anlaufpunkte sein ...

"Der Sucher" ist eine Suchmaschine

speziell für Fantasy und Rollenspielseiten im Internet. Der Schwerpunkt des Index liegt eindeutig bei DSA-Angeboten. Um den Zugang zu diesen noch einfacher und besser zu gestalten, ist "Der Sucher" nun zusätzlich zu der bisherigen Adresse (<http://www.edrelua.de/sucher>) auch unter einer eigenen Domain zu erreichen (<http://www.der-sucher.de>). Viel Spaß beim Suchen und Finden!

Die DSA-Support ML soll zur Unterstützung vor Meistern dienen, die niemanden haben, der ihre Abenteuer liest und rezensiert (den Spielern kann man sein Abenteuer schließlich nicht vorher zeigen), oder die sonst Hilfe beim Erstellen eines Abenteuers benötigen. Natürlich werden hier nicht nur Abenteuer rezensiert. Das ist lediglich ein Schwerpunkt - weitere Punkte, die sich die DSA-Support ML als Ziele gesetzt haben sind:

Besprechungen von Hintergrund- und Geschichtsfragen, Kauf-Abenteuern, des DSA-Hintergrundmaterials von Fanpro, von halb- und inoffiziellen Hintergrundmaterial sowie die Erstellung und Besprechung von Spielhilfen, Abenteueransatzvorschlägen, Nicht-Spielercharakteren (NSCs), Schauplätzen (Dörfer, Weiler, Städte), Rätseln & Fallen, Artefakten & Zaubern, Heldentypen. Weiterhin geboten werden allgemeine Diskussionen zu Regelfragen, allgemeinen Problemen beim Rollenspiel sowie zum Thema DSA & Rollenspiel.

Anmeldungen können per e-Mail an: DSA-Support-subscribe@onelist.com oder unter <http://www.onelist.com/subscribe/DSA-Support> erfolgen.

Der Sphärenwanderer

Unter <http://www.sphaerenwanderer.de> findet der geneigte Besucher eine Menge Hintergrundinformationen und Quellentexte zu Ronda- und Hesinde-gedächtnis Institutionen sowie zwei Online-Dörfer und die DSA-Globule Tharn. Weiterhin besteht die Möglichkeit, die Gazette "Der Sphärenwanderer" zu bestellen. Der erschöpfte Reisende kann sich aber auch im Wirtshaus erholen und an Speis und Tranklaben, sich einige Dateien herunterladen oder über unsere Linkliste andere Seiten erreichen. Es lohnt sich also auf jeden Fall mal vorbeizuschauen beim Sphärenwanderer.

Taliesins Zitadelle - <http://notrix.de/Taliesin> - ist fertig!

Ich, Taliesin Sandström von Rommils, habe mich in meinem neuen Heim eingerichtet, und mein irdischer Freund hat ein paar Seiten dazu verfasst, sogenannte "Heim-Seiten" (auf protonivisch: "Houmpädsch"). Ihr seid herzlich eingeladen, Euch darin umzusehen (Finsterlinge bitte nur unter interessanter Tarnung!). Es gibt ein Online-Soloabenteuer, Wissenswertes und Nostalgisches über das Abenteuer der ersten Stunde, Downloads, ein Forum und Bilder von Euren Lieblingen. Viel Spaß beim Stöbern!

Mailingliste für alle aventurischen Adligen

Wer sich irdisch wie aventurisch über das Lehnsspiel und alles was dazu gehört mit Gleichgesinnten über eine Mailingliste austauschen will, für den ist diese Mailingliste auf jeden Fall etwas. Adlige aus beiden Reichen sind hier versammelt und diskutieren natürlich nicht nur über ihre Lehen, sondern auch über die große aventurische Politik usw. u.s.f.

Falls Ihr daran interessiert seid, dann sendet doch eine e-Mail an jens@vinsalt.de mit dem Betreff "Adelsliste" in der Ihr Euren Namen sowie den Namen des Lehens und dessen Kennziffer angebt. Danach werdet Ihr dann auf die Mailingliste aufgenommen und könnt mit Euren aventurischen Nachbarn über die verschiedensten Dinge diskutieren.



Mitstreiter gesucht

Ich (14) und mein tulamidischer Beschwörer (10. Stufe) suchen eine schon bestehende Abenteuergruppe zum Anschluss in oder der näheren Umgebung (ca. 20 km) von Hamburg. Ihr solltet zwischen 14 und 22 Jahren alt sein und dem anspruchsvollen Rollenspiel zugetan sein. Bei Interesse ruft oder schreibt an:
Florian Michaelis, Reinbeker Weg 74, 21465 Wentorf bei Hamburg oder Tel.: 040/7204731

Wir suchen Mitstreiter im Raum Henstedt-Ulzburg (nördlich von Hamburg) im Alter von 18-30 Jahren (wir selbst sind 22 bis 26 Jahre alt). Wir spielen offizielle DSA-Abenteuer oder selbstgedachte Kampagnen. Falls einer(r) Lust hat, möge er sich bitte unter Garvin@gmx.net oder 0179-5018052 melden.

Ich suche Anschluss an eine DSA-Gruppe im Alter von 20-30 J. Ich bin 24 J. alt und wohne in Leck/Nordfriesland. Wenn Ihr in der Umgebung von Leck und Niebüll wohnt, meldet Euch bei: **Michael Dietz, Hauptstr. 39, 25917 Leck**

Ich (m./18) suche nach einjähriger Pause wieder Anschluss an eine Gruppe im Raum Meckenheim/ Bonn oder Daun.
Thomas Soukup, jersey6700@aol.com, Tel. 0173/5363225

Wir suchen zwecks Vergrößerung unserer Gruppe 1-2 erfahrene Rollenspieler aus der Gegend zwischen Bad Kreuznach und Bad Sobernheim, die an wirklich anspruchsvollem (!) Rollenspiel interessiert sind und jede bzw. alle zwei Wochen am Wochenende Zeit zum Spielen haben. Material ist reichlich vorhanden. Interessenten bitte melden bei **Patrick Wag-**

ner, Töpferweg 8, 55595 Bockenheim, Tel. 06758/7016.

Rollenspieler in Lünen gesucht!

Anfänger in Lünen sucht Fantasy-Rollenspieler, bevorzugt DSA. Bitte meldet Euch bei: **Jochen Smolka, Sängerkloß 13, 57413 Finnentrop, jochen@smolkaweb.de**

Von seiner Heldengruppe alleingelassener Streiter (17) sucht Mitspieler oder Anschluss an eine Heldengruppe im Raum Mainz/Wiesbaden. Alter und Erfahrung egal. Meldung an **Christoph Diehl, Tel. 06131/219988 oder E-Mail an ChrisderGrosse@t-online.de**

DSA-Spieler in Heilbronn gesucht!

Zwei langjährige DSA-Spieler (24 und 25 Jahre) suchen weitere Spieler zur Neugründung einer DSA-Spielrunde im Raum Heilbronn bzw. Anschluss an eine bereits bestehende Spielrunde. Bitte meldet Euch bei **Christian Clemens, 07131/254795, e-Mail: ChristianClemens@gmx.de**

DSA-Material gesucht

Richard Brosi, Heisterstrasse 8, 53579 Erpel, 02644-808501, rbrosi@t-online.de
SR: "Dunkelzahn's Secrets" u.a. Sourcebooks (Zustand egal, Hauptsache lesbar und vollständig); DSA: "Kaiser Retos Waffenkammer".

Lando Hermann, Beethovenstr. 3, 68165 Mannheim, Tel.: 0621/413821
E-Mail: LandoHermann@hotmail.com
Ich suche die beiden DSA-Professional-Boxen (auch einzeln). Bitte bei gutem Zustand bis zu 25 DM pro Box oder kann gegen vergriffene Abenteuer tauschen.

Suche zahlreiche Abenteuer der A/B-Reihe. Zahle bis Neupreis! Liste mit Preisvorstellungen an: **T. Rockstedt, Postfach 1166, 316678 Bückeburg.**

Frank Ostasch, Tel. 09661/812859: Suche Abenteuer Borbarads Fluch u. Gaukelspiel zum Kauf oder Tausch gegen folgende Abenteuer: Verschöpfung v. Gareth, Jahr d. Greifen I.

Franziska Keller, Bernstr. 6, CH-3125 Toffen, Schweiz, Tel.(CH): 031/8190883, (D): 0041/318190883,

e-mail: ShirKhan@student.unibe.ch
Suche: Borbarads Fluch, Torden Welten, Streuner soll sterben, Kommando Olachai, Tödlicher Wein, Hexennacht, Kanäle von Grangor, Mehr als 1000 Oger, Schatten über Travia Haus, Gaukelspiel, Zahle DM 40.- für gut erhaltene, vollständige Originale (Porto inkl.).

Frank Baumeister, Friesenstr. 43m 2'42107 Wuppertal, Tel. 0202/456692. Suche aus Romantrilogie "Das Jahr d. Greifen" die Bänder "Der Sturm" und "Die Amazone". Für Exemplare in 1A-Zustand gibt es auch 1A-Bezahlung! Ich suche dringend die Av. Boten die während der G7-Kampagne spielen (also 22-29 Hal - müssten so ungefähr 55-75 sein)! Original oder Kopie - egal! Angebote bitte an **Michael Maettner, Gartenstr. 3, 64331 Weiterstadt. e-Mail: m.maettner@gmx.de**

Avent. Boten u.a. gesucht

Patrick Wagner, Töpferweg 8, 55595 Bockenheim, Tel. 06758/7016: Suche dringend: Kanäle v. Grangor, Stadt d. toten Herrschers, Jahr d. Greifen I; AB 61-72. Preise VB oder Tausch gegen das Material aus meiner Verkaufsanzeige.

Suche alles, was mit DSA zu tun hat - von Boxen über Abenteuer, AB, Romane, Amalionsfiguren, usw.. Zahle für gut erhaltenes und vollständiges Material einen guten Preis. Meldet Euch oder schickt Eure Angebotsliste an: **Erwin Hien, Sintpertstr. 47, 81539 München, Tel. 089/6904570.**

Erwin Hien, Sintpertstr. 47, 81539 München, Tel. (0 89) 6 90 45 70, Fax: (0 89) 69 98 94 04, E-Mail: erwin.hien@t-online.de
Suche alles was mit dem DSA zu tun hat von Boxen über Abenteuer, AB, Romane, Amalionsfiguren usw.. Zahle für gut erhaltenes und vollständiges Material auch einen guten Preis.

Roman Denter, Ortsgasse 1a, 53757 St. Augustin, roemchenblack@web.de: Suche zu einem wirklich günstigen (!!!) Angebot Dark Force-Karten jeder Menge, Edition und Seltenheit (auch A!) für eine riesengroße Konfliktsimulation, wirklich nur für die, die ihre Dark-Force-Karten einfach nur los werden wollen. Bin außerdem an allen selbstkreierten Zusatzregeln oder Hinweisen auf Veröffentlichungen zu Dark Force interessiert.

Suche AB Nr. 2-10, 13, 14, 21, 22, 49-54, 59-67, 70-74, 76 als Originale oder beidseitige Kopien; Preis nach Zustand und Vereinbarung oder Tausch mit Kopien aller nicht genannten Nummern.

Suche außerdem die Romane "Das Eherne Schwert", "Mond über Phexcaer", "Jahrd. Greifen I-III" sowie die FanPro-Ausgabe (!) von "Die Gabe der Amazonen".

BITTE BEACHTEN!

Anzeigenschluss für den AB #86

Freitag, 18. August 2000

Im Sog der Dunkelheit

Ein DSA-Abenteuer für den Meister und 3-5 Helden

von Tobias Hamelmann

Einleitung

Das Abenteuer **Im Sog der Dunkelheit** spielt in einem kleinen Dorf am Rande der Reichsstraße 3, dem Greifenpass, die über das Koschgebirge hinweg die Städte Angbar und Gratenfels miteinander verbindet. Es handelt sich bei dem Szenario um eine Art Stadtabenteuer, welches sich innerhalb ziemlich genau 4 Tage aventurischer Zeit abspielen wird und zwar vom 27. bis zum 30. Tsa. In dieser Zeit findet in dem kleinen Dorf namens Wegetal das Schneeschmelzenfest statt, bei dem die Dorfbewohner und angereiste Händler die nun einsetzende gute Passierbarkeit der Passstrasse feiern und dem Winter Lebewohl sagen. Traditionell ist dies ein Fest der Freude und Geselligkeit mit Spiel und Tanz und einer kleinen Warenschau innerhalb der vier Tage. Ein Fest, das sich zumindest lokaler Bekannt- und Beliebtheit erfreut. Dieses Jahr jedoch wird das Fest von düsteren Ereignissen überschattet, die ihren Ursprung in der Vorgeschichte des friedlichen Dorfes Wegetal finden.

Für das Abenteuer sind prinzipiell alle Heldentypen geeignet außer Geweihten, die hier nicht zugelassen werden sollten. Warum nicht, wird sich im Weiteren klären.

Bei den Kämpfen während des Abenteuers wurde bewusst darauf verzichtet, Werte für die potentiellen Gegner, geschweige denn für alle auftauchenden Meisterpersonen, anzugeben. Die Stärke der Kämpfe liegt völlig in Ihrem Ermessen und hängt nur davon ab, wie gefährlich das Abenteuer werden soll. Sie kennen Ihre Truppe am besten und wissen, was man ihr zutrauen und zumuten kann. Aus diesem Grund wurde auch auf eine Stufenangabe für die Helden verzichtet.

Schatten der Vergangenheit:

Ein Blick in die Vorgeschichte

Wegetal hatte als Reisestation am Greifenpass mitten im Kosch schon immer eine gewisse Bedeutung, zumal in vergangenen

Bei dem vorliegenden Abenteuer **Im Sog der Dunkelheit** handelt es sich um das Sieger-Szenario (der Kategorie DSA) des Abenteuerwettbewerbs zum diesjährigen **Hannover spielt!**, das von der Jury (Bernhard Hennen, Udo Kaiser, Thomas Römer, Michelle Schwefel) unter mehr als zwanzig Einsendungen in fast einmütiger Entscheidung auf den ersten Platz gesetzt wurde. (Auf dem zweiten Platz landete ein Abenteuer von *Daniel Jödemann*, auf dem dritten Platz ein Szenario von *Kolja Marold*.)

Die Planskizzen des vorliegenden Abenteuers stammen vom Autor, die Illustrationen von Caryad.

Tagen hier eine Zollburg stand, die bis ca. 350 v.H. in den Händen derer von Wegetal stand. Sie bezollten und kontrollierten die Durchfahrt über die Passstrasse, und auf sie geht die Gründung des Dorfes zurück, welches sich am Fuße des Hügels der Zollburg bildete. Vor ungefähr 380 Jahren gelangte Baron Isgard von Wegetal an die Macht im Stammsitz der Familie, und mit ihm fing eine grauenvolle Zeit für das Dorf an. Isgard, umnachtet von einem schwachen Geist, setzte sich mit den Lehren des Namenlosen auseinander und wurde bald von diesem in seinem Handeln geblendet. Es dauerte nicht lange und Isgard war dem Dreizehnten verfallen und gründete eine unheilige Gemeinde in Wegetal. Dunkle Rituale wurden im Verborgenen abgehalten, von Blutopfern wird heute noch in alten und wohlverwahrten Skripten aus dieser Zeit gesprochen, sowie von Anrufungen dunkler Diener des Dreizehnten. Fast zehn Jahre ging dieses Treiben mitten im Kosch, bis die Inquisition der Praioskirche davon erfuhr und mit eiserner Hand zuschlug. Die Wegetaler wurden den grausamen Vernehmungen der Kirche überstellt, die Burg im Namen der Zwölf bis auf die Burgmauern geschliffen und der Baron selber seiner gerechten Strafe in Gareth überstellt.

Nur langsam erholte sich das Dorf von dieser Zeit, und schnell wurde diese dunkle Epoche aus den Geschichten der Wegetaler herausgestrichen. Nun ist das Dorf eine Reisestation wie so viele am Rande des Greifenpasses; auffällig ist nur eine für ein solches Dorf schon recht üppige Anzahl an Schreinen und Geweihten der zwölf Götter, ein Relikt, das aus der damaligen Zeit entspringt und wieder für Ruhe und Göttergefälligkeit in dieser Region sorgen sollte.

Jedoch hat aus diesen Zeiten noch etwas anderes überlebt, denn nicht überall ist damals das Licht der Sonne hingefallen. Und so hat sich im Laufe der Jahre wieder eine kleine Gemeinde von Anhängern des Namenlosen an diesem Ort gebildet.

Angeführt von Arissa Belgeberge, der vermeintlichen Peraine-Priesterin des Dorfes, haben sich die Geweihten in den alten und der Schleifung entgangenen Katakombengewölben der alten Zollburg, in denen sich der alte Tempel des Namenlosen befindet, niedergelassen. Hier haben sie das gelagerte Wissen, welches Baron Isgard damals angesammelt hatte, für sich wiederentdeckt. Dabei stieß Arissa vor einiger Zeit auf ein Buch des Erzmagiers und hohen Geweihten des Namenlosen Dakorius, ein Artefakt aus einer Zeit noch weit vor den Ereignissen um den Baron Isgard von Wegetal. In diesem Buch steht eine der wenigen überlieferten Anrufungen des Namenlosen beschrieben, die einen seiner Diener in die dritte Sphäre bringt. Dieses Geschöpf mit Namen Ala'teh soll angeblich Blendung und Verrat unter die Menschen bringen und so den Geist der Zwölf vergiften. Arissa fühlte sich sofort dazu berufen, diese Anrufung durchzuführen, und begann mit den Vorbereitungen dafür. Andere Namenlose Geweihte wurden kontaktiert und für das große Ritual nach Wegetal bestellt und andere nötige Vorkehrungen getroffen. Und auch das Datum für die unheilige Zeremonie wurde bestimmt: Vom 27. bis zum 30. Tsa soll es stattfinden, genau zur Zeit des Schneeschmelzenfestes.

Wegetal im Sog der Dunkelheit:

Hintergrund des Abenteuers

Nicht von ungefähr legte Arissa den Zeitpunkt genau auf dieses Datum. Während der Ala'teh herbeigerufen wird, muss er mit Energie versorgt werden, mit etwas, von dem er lebt und an dem er sich laben kann: der Freude anderer Menschen, die er, in dem er sie aufnimmt, pervertiert. Und nie ist in Wegetal soviel Spaß und Freude anzutreffen, wie zur Zeit des Schneeschmelzenfestes. So soll das ganze Dorf in das unirdische Ritual miteinbezogen werden. Schon vor einiger Zeit wurde zu diesem Zweck um das Dorf ein Pentagon errichtet, von dem nur die fünf Ecken durch unheilige Steinstelen markiert sind. Vier dieser Stelen stehen um das Dorf herum mitten in den Hängen und Hügeln, die Wegetal umgeben, und zu deren Schutz und Beaufsichtigung wurde von Arissa ein Bande Orks angeworben, die sich nach reichhaltiger Bezahlung dazu bereit erklärten, diese Umgebung unsicher zu machen. Die fünfte aber steht direkt im Schrein des Namenlosen, in dem die Zeremonie vollzogen wird.

Weiterhin verlangt das Ritual – als dem Namenlosen heilig – die Abwesenheit von zwölfgöttlichen Dienern und Schreinen innerhalb der Ritualgrenzen. Auf Grund dessen hat sich Arissa dazu entschieden, die Geweihten möglichst vorzeitig aus dem Dorf zu locken. Dieser Plan hat leider nicht so funktioniert, wie er sollte, und nun ist guter Rat teuer. Anstatt das Ritual abzubrechen und ein Jahr zu warten, werden die Namenlosen Diener jedoch damit anfangen, die Geweihten der Zwölfe auf

ihre Art aus dem Weg zu schaffen und zwar erst in den Tagen des Festes, um dafür zu sorgen, dass – falls ihr Treiben auffällt – es zu spät für die Geweihten ist, nach Hilfe von ihren Kirchen zu schicken.

Zu guter Letzt ergibt sich das Problem, dass der Ala'teh nicht ohne ein 'Gefäß', einen menschlichen Gastkörper auf die dritte Sphäre gelangen kann. Und der Mensch, der diesen Körper stellt, muss zudem vor reiner Lebensfreude strahlen, auf das sich der Ala'teh daran nahren kann. Nach reichlicher Überlegung wurde in Angbar von den Namenlosen jemand gefunden, der besser gar nicht hätte geeignet sein können: eine Schelmin. Dieser Koboldzögling mit dem Namen Driara wird nun fünf Tage vor dem Beginn des Schneeschmelzenfestes entführt und nach Wegetal in den Tempel gebracht.

Und hier kommen auch die Helden auf den Plan. Die Entführung der Schelmin ist nicht ganz ohne Aufmerksamkeit zu erregen in Angbar durchgeführt worden. Ein guter Freund Driaras, ein Händler Namens Jasek Vahldewind, bittet nun die Helden, die Entführer zu finden und Driara zu befreien.

Während ihres Aufenthaltes in Wegetal zur Zeit des Festes werden die Helden nun aufmerksam auf diverse Machenschaften der Namenlosen, besonders was die Geweihten der Zwölfe in Wegetal betrifft. Sie werden miterleben, wie die Stimmung während des Festes langsam mehr und mehr umschlägt – auch bei ihnen selbst –, hervorgerufen durch die fortschreitende Manifestation des Ala'teh. Am Ende werden sie hoffentlich hinter die Schatten des Festes blicken können und das Ganze zum Guten wenden.

Das Abenteuer beginnt: Schelm verloren

Spezielle Informationen:

Warum genau die Helden sich am 24. Tsa abends in Angbar befinden, ist völlig Ihnen überlassen. Sei es aus geschäftlichen Gründen, zum Besuche des Ingrimtheiligtums oder auch nur zur Durchreise, die Helden sollten auf jeden Fall diese Nacht in Angbar verbringen. Dort lernen sie den Händler Vahldewind in ihrem Gasthaus kennen, einen sonst freundlichen und wackeren Mann, der nun aber am Boden zerstört ist. Falls sich die Helden für seinen Gemütszustand interessieren sollten, so erzählt er ihnen, dass Driara, eine gute Freundin von ihm und ein 'Koboldzögling', entführt wurde. Zwei Gestalten hätten sie vor drei Nächten in einer Gasse überfallen, ihm einen Schlag auf den Hinterkopf gegeben, das arme Mädchen ebenfalls betäubt und danach verschnürt. Die Gardisten, die er daraufhin alarmierte, sind zwar "tapfere Kerle", wie Vahldewind sich ausdrückt, jedoch wohl nicht in der Lage, sie wiederzufinden. Sollten sich die Helden hier schon anbieten, um so besser, ansonsten wird sie Vahldewind nach einem Gespräch anwerben. 15 Dukaten bietet er ihnen, wenn sie 'seine' Driara wiederfinden. Als einzigen Tipp kann er ihnen nur erzählen, dass er kurz vor seiner Ohnmacht in der Nacht der Entführung das Wort "Schneeschmelzenfest" aufgeschnappt hat. Dorthin anscheinend wollten die Entführer von Angbar aus gehen.

Meisterinformationen:

Es sollte nicht lange dauern, bis die Helden am nächsten Morgen jemanden finden, der ihnen Auskunft über das Schneeschmelzenfest in Wegetal geben kann, welches in zwei Tagen beginnen wird. Vielleicht wird sich sogar ein Händler finden, der auf dem Weg dorthin ist und die Helden gerne in seinem Fuhrwerk mitnimmt. Es ist ansonsten in Angbar

keine Spur der Entführer zu finden, und so sollte die einzige Spur das Schneeschmelzenfest bleiben.

Der Weg in den Kosch

Spezielle Informationen:

Wegetal ist von Angbar aus in anderthalb Tagen zu erreichen. Der Weg durch das vom Frühling angehauchte Koschgebirge sollte die Helden schon ein wenig auf die Atmosphäre des Dorfes und des Festes einstimmen. Am Rande des Weges durch die Täler des hohen Mittelreichgebirges ziehen sich dichte Fichten-, Kiefern- und Tannenwälder die Hügel und Berghänge bis zur Baumgrenze empor. Überall sieht man deutlich die Spuren des Winters, der gerade erst dabei ist, der wärmeren Jahreszeit zu weichen, und durch die Schmelze ist die Straße trotz ihres befestigten Zustandes an einigen Stellen einem Schlammloch gleich.

Die meisten Einheimischen sind dieser Tage, wie auch sonst immer, fleißig bei der Arbeit und Fremden gegenüber zwar freundlich, aber wortkarg. Es sind einfache Leute, die hier leben, mit ihrem eigenen Aberglauben und ihren Traditionen. Den meisten unter ihnen ist ihre Welt im Kosch genug für sich selbst und sie scheren sich wenig um die Dinge außerhalb ihrer Region.

Meisterinformationen:

Der Weg nach Wegetal sollte eher ereignislos verlaufen. Falls die Helden mit einem Händler reisen, so kann dieser ihnen ein wenig von der Region und deren Bewohnern erzählen, vielleicht auch schon, was sie an Festlichkeiten in Wegetal

erwartet. Ansonsten sollten die Helden hin und wieder einem Fuhrwerk oder sogar einem wandernden Spielmann oder Gaukler begegnen, der auf dem Weg nach Wegetal ist, um dort ein wenig Geld für seine Kunst zu bekommen.

Falls sich die Helden unterwegs nach der Entführten erkundigen, wird dies leider zu keinem Ergebnis führen – sie wurde von Angbar aus bis ins Dorf auf einem Händlerkarren versteckt.

Zur schöneren und stimmungsvolleren Gestaltung der ganzen Atmosphäre im Kosch sowohl für diese Reise, als auch hinterher in Wegetal, sei hier das Abenteuer **Über den Greifenpass** erwähnt, wie auch die Spielhilfe **Die Welt des Schwarzen Auges**.

Ankunft in Wegetal

Spezielle Informationen:

Je nachdem, womit die Helden unterwegs sind, sollten sie am Abend des 26. Tsa in Wegetal eintreffen. Das Dorf liegt direkt an der Reichsstraße in einem weiten Tal zwischen den Bergkämmen des Koschgebirges, umgeben von den überall vorherrschenden Nadelwäldern. Unweit des Dorfes lassen sich die Ruinen der alten Zollburg auf einem kleinen, bewaldeten Hügel erkennen. In Wegetal herrscht für solch ein kleines Dorf ein ziemlicher Rummel, auch wenn das eigentliche Fest erst am nächsten Tag beginnen wird. Auf dem Dorfplatz haben schon die ersten Händler ihre Stände aufgeschlagen und einige Schausteller und Gaukler belustigen mit ihren Künsten das einfache Volk. Wer schon einmal auf der Angbarer Warenschau oder beim Kupperus-Fest in Gratenfels war, dem erscheint dies Ganze winzig und kaum des Trubels wert. Trotzdem ist das Volksfest für dörfliche Verhältnisse über die Maßen gut besucht – auch durch die Durchreisenden auf der Reichsstraße, die während dieser Tage hier halt machen – und die Stimmung überschweifend freudig.

Das Dorf

In Wegetal leben wohl an die 250 Einwohner, was das Dorf zu einer recht großen Gemeinde macht. Im ganzen unterscheiden sich die Einwohner nicht von denen der übrigen Dörfler an der Reichsstraße. Die meisten leben von Viehzucht, wenige auch vom Ackerbau, und der Greifenpass sorgt seinerseits bei den Handwerkern im Dorf für ein stetiges und gutes Einkommen. Es existiert ein Gasthaus und eine Schenke sowie ein Praios-, ein Travia-, und ein Peraineschrein. Dies ist für solch ein Dorf eine ziemlich gedrängte Ansammlung an zwölfgöttlicher Präsenz – zumal hier noch eine Hesinde- und ein Firun-Geweihter ansässig sind. Andererseits ist dies nicht allzu verwunderlich, bedenkt man die Vorgeschichte des Dorfes.

Neben dem Dorf liegt auf dem oben beschriebenen Hügel die geschliffene Zollburg derer von Wegetal und ebenfalls außerhalb der Dorfgrenzen der Boronanger und die Wagenstechbahn. Letzteres ist ein braches Feld, welches nur während des Schneeschmelzenfestes zum Einsatz kommt.

1) **Mühle:** Hier geht der Müller Miro Taller seinem Tagewerk nach. Zur Zeit ist er dabei, die Schäden des Winters an der einfachen Wassermühle zu beheben, um sie für den Einsatz im Frühling und Sommer wieder herzurichten. Miro gehört zur Gemeinde des Namenlosen in diesem Ort und ist die

meiste Zeit des Festes oben in den Katakomben der Zollburg mit der Durchführung der Zeremonie beschäftigt.

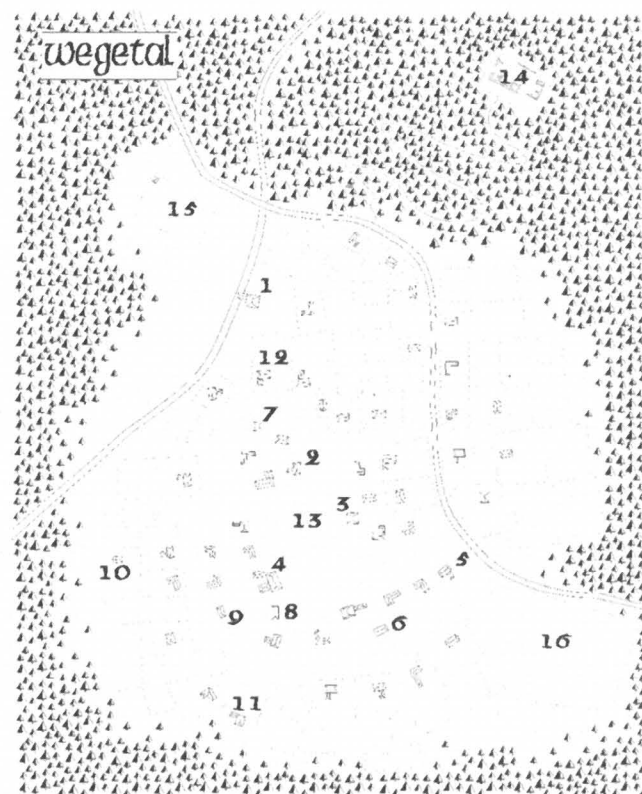
2) **Schmiede:** Der Schmied Joren Salgenstein hat in den Tagen des Schneeschmelzenfestes seine Tore für Kundschaft geschlossen. Dafür ist er immer an einem der Bierwagen, der Schenke oder im Gasthaus zu finden, abhängig davon, wo gerade mehr los ist.

3) **Schenke Zwergenheim:** Die Schenke wird von Urgrimm Sohn der Utosch betrieben, einem echten Ambosszwerg, den es schon vor Jahren hierhin verschlagen hat. Angeblich soll eine Familienschande ihn aus seiner Heimat vertrieben haben, Urgrimm hält sich dazu aber konsequent bedeckt. Zur Zeit des Festes ist die Schenke immer voll und Urgrimm hat schon Wochen vorher seinen Biervorrat tüchtig aufgestockt.

4) **Gasthaus Zur Singenden Koschammer:** Das Reisegasthaus wird von dem Ehepaar Elgentrotz geleitet und ist für dörfliche Verhältnisse gut eingerichtet. Es ist das einzige zweigeschossige Haus im Dorf und am buntesten geschmückt. Auch hier herrscht in den Tagen des Festes Hochbetrieb, zumal die meisten Händler sich in den einfachen Zimmern einquartiert haben. Sowohl Borfell als auch Sina Elgentrotz gehören zur Gemeinde des Namenlosen und werden während der Zeit des Festes beide Ohren und Augen offen halten, um etwaige Störungen des Rituals frühzeitig zu erkennen.

5) **Sattler und Händler Perainian Quellburg:** Der Sattlermeister hat hier neben seinem Handwerk auch noch einen kleinen Krämerladen gegründet, in dem er Waren aus Angbar anbietet. Hauptsächlich von den Dorfbewohnern und Leuten aus dem Umland besucht, freut sich der schon in die Jahre gekommene Mann über jeden Fremden und dessen Geschichten von "der Welt dort draußen". Quellburg selber ist noch nie weiter als bis Angbar gekommen.

Seinen Laden hat er natürlich während der Festtage geöffnet,



auch wenn er immer vorzeitig schließt, um dann die Schenke oder das Gasthaus zu besuchen.

6) Praios-Schrein und Haus der Geweihten Firne Nerretoll:

Die hochgewachsene und von Natur aus unfreundliche Geweihte schaut dem Treiben hier im Dorf während der Festtage recht misstrauisch entgegen. Solch Trubel und Heiterkeit sind nichts für die kühle Frau. Viel interessanter findet sie die Geschehnisse, die hier nebenbei vor sich gehen, denn der aufmerksamen Nerretoll sind die Aktivitäten der Schatten-gemeinde nicht entgangen. So wird sie sich auch unter die Festlichkeiten mischen, jedoch immer mit einem skeptischen und fragenden Blick. Ein Brief, der sie zwei Tage vor dem Fest erreichte und der ihr mehr als nur zweifelhaft vorkommt, erhöht in diesen Tagen ihre Wachsamkeit.

Der Brief zitiert sie nach Angbar und stammt angeblich von einem dortigen Praios-Geweihten, den sie persönlich kennt und so auf Grund der Handschrift und des Schreibstils im Brief die Herkunft desselben bezweifelt.

Mit gutem Recht, denn der Brief entstammt den Plänen der Anhänger des Namenlosen, die Geweihten vom Ort wegzulocken, was leider, wie oben schon erwähnt, nicht so funktionierte wie erhofft.

7) Travia-Schrein und Haus des Geweihten Usebart Hilleson:

Der bärenhafte Mann mit dem Gemüt eines Kindes wird den Travia-Schrein während der Festtage immer offen halten, jedoch meistens selber nicht anwesend sein. Er hält sich bei seiner Gemeinde und den Besuchern auf, um mit seiner Anwesenheit für ein friedvolles und traviagefälliges Fest zu sorgen. Den Brief, den er bekommen hat und in dem er aufgefordert wird, so schnell es geht nach Gratenfels zu reisen, hat er gestrost zur Seite gelegt. Nichts könnte in dieser Zeit seine Anwesenheit mehr verlangen, als das Fest in seinem Dorf.

8) Peraine-Schrein und Haus der Geweihten Arissa Belgeberge:

Der Schrein hat seine Funktion als zwölfgöttlicher Ort schon längst verloren, auch wenn das Blendwerk, welches Arissa im Dorf aufrecht erhält, dies gekonnt verschleierte. Sie ist eine nach außen hin freundliche und zuvorkommende Person, die sich im ganzen Dorf reger Beliebtheit erfreut.

Als höchste Geweihte des Namenlosen am Ort hat sie in der Zeit des Festes viel zu tun, und so sieht man sie oft sich mit einigen angereisten Händlern – allen voran Nortan Welkeland – und Dorfbewohnern unterhalten. Zudem geht sie, zumindest einmal am Tag, heimlich nach oben in die Zollburg, um nach den Geweihten zu sehen, die die Zeremonie durchführen.

9) Haus der Hesinde-Geweihten Coruna Bogebauer: Im Haus der Hesinde-Geweihten liegen sicher verwahrte Abschriften von Schriftrollen, die die dunkle Vergangenheit des Dorfes beschreiben (siehe die Vorgeschichte zu Beginn des Abenteuers). Die Geweihte selber ist zur Zeit nicht da, sie wurde von dem fingierten Brief der Namenlosen, der sie zwei Tage vor dem Fest erreichte, nach Gratenfels zitiert. Die Geweihte ist ohne Umschweife aufgebrochen und wird erst in der nächsten Woche wieder im Dorf eintreffen.

10) Haus des Firun-Geweihten Lutro Tannrecht und seiner Schutzbefohlenen Dawina Serland: In dem etwas abgelegenen

Haus leben der mürrische Firun-Geweihte und seine 14-jährige Schutzbefohlene Dawina schon lange Zeit. Sie haben wenig Kontakt zu den Dorfbewohnern und halten sich daher normalerweise auch vom Schneeschmelzenfest fern. Lutro wurde von dem Brief der Namenlosen nach Twergetrutz bestellt, wo angeblich ein Bär sein Unwesen treibt. Eigentlich hatten die Verschwörer gedacht, er würde Dawina wie immer mitnehmen. Dieses Mal jedoch hat Lutro sie alleine zurückgelassen. Kein größeres Problem, denn das sehr gläubige, junge Mädchen ist im Stand einer Novizin, jedoch noch keine Geweihte.

11) Der Kräuterkundige Maurelius Faukewing:

Faukewing ist ein fröhlicher junger Mann, der sich hierhin zurückgezogen hat, um die Flora des Kosch genauer zu studieren. Er ist für einen Kräuterkundigen in einem Dorf wie diesem deutlich überqualifiziert, denn er hat schon in einigen Städten studiert und ist viel herumgekommen. Ihn verbindet eine enge Freundschaft mit der Geweihten Bogebauer. Während ihrer Abwesenheit hat er Zugang zu ihrem Haus, um nötigenfalls nach dem rechten zu sehen.

12) Haus des Dorfältesten:

Hier wohnt der einäugige Gerlund Hesper, der Dorfvorsteher und die Vertrauensperson der Einwohner im Dorfe. Während der Festtage sieht man ihn überall herumhuschen und bei jedem wichtigen Ereignis ist er dabei. Er selber gehört der Namenlosen Gemeinde an und ist nach Arissa der zweithöchste Geweihte im Dorf.

13) Dorfplatz:

Während der Festtage ist dies das Zentrum des Frohsinns. Hier haben sich gut ein Dutzend Stände breit gemacht und verkaufen allerlei Hausrat, Schnitzereien, Süßzeug und andere Waren aus der Region. Auch ein Wagen aus Angbar steht hier, der jederzeit gutes Bier ausschenkt. Ebenfalls anwesend ist ein Händler aus Gratenfels mit dem Namen *Nortan Welkeland*, der mit seinen beiden Bediensteten Eisenwaren verkauft. Dieser Händler ist einer der zugereisten Namenlosen Diener und von Arissa damit beauftragt worden, im Dorfe aufzupassen und etwaige Gefahren unschädlich zu machen. Außerdem soll er für die Beseitigung der übrigen Geweihten und die Entweihung der beiden verbliebenen Schreine sorgen.

14) Die alte Zollburg:

Von der Burg stehen nach der Schleifung nur noch die Grundmauern, die mittlerweile gras- und moosüberwachsen sind. Falls die Helden der Burg vor dem letzten Tag des Festes einen Besuch abstatten, werden sie nichts Außergewöhnliches vorfinden. Der Eingang zu den Katakomben ist zu gut versteckt, als dass er durch ziellose Suche zu entdecken wäre.

Des Nachts ist jedoch in der Nähe der Ruinen entfernter Gesang zu hören, der nicht näher zu orten ist. Er entstammt den Katakomben, in dem das Ritual in vollem Gange ist.

Bei näherer Betrachtung der Ruinen und einer *Kriegskunst*-Probe +4 ist zu erkennen, dass die Burg geschliffen wurde und nicht den Hörnern Satinavs zum Opfer fiel.

15) Boronanger

16) Wagenstechbahn: Die 'Bahn' ist nichts anderes als ein brach liegendes Feld, welches zu dieser Jahreszeit einer einzigen großen Schlammgrube gleicht. Zur Zeit des Festes jedoch findet hier das traditionelle Wagenstechen statt.

Das Schneeschmelzenfest

Spezielle Informationen:

Das Volksfest ist ein Fest der Freude und der Heiterkeit und so wird es auch von jeher begangen. Kein Einheimischer, der sich distanziert, keine Kehle, die trocken bleibt, und die paar Spiel-männer und Gaukler im Dorfe geben ihr bestes, angestachelt durch die begeisterten Dorfbewohner. Niemanden scheint es zu stören, dass das Ganze im Matsch des Tauwetters zu versinken droht. So ist innerhalb des Festes bald alles unterhalb der Knie mit feuchter, brauner Koscherde überzogen.

Das ganze Dorf ist mit bunten Girlanden und Stoffwimpeln geschmückt, der kleine Dorfplatz quillt aus allen Nähten, und eine stetige Anzahl von Besuchern aus den Nachbardörfern, auf dem Weg nach Wegetal und davon weg, bevölkert die Reichsstraße. Auf dem Wagenstechfeld ist schon alles aufgebaut, das Feld ist mit Bändern umzäunt worden und auf dem Feld eine Art Rundbahn abgesteckt.

Meisterinformationen:

Beschreiben Sie das Ganze als das, was es ist, ein Volksfest des einfachen Volkes, das selten, aber dafür um so ausgelassener feiert, mit viel Lokalkolorit und allem, was so ein Volksfest ausmacht.

Im Laufe der vier Tage wird sich diese Atmosphäre stetig ändern, und es liegt an Ihnen, diese Stimmungsschwankung gekonnt in das Fest einzubringen. Zur einfacheren Handhabung wird für jeden Tag kurz ein Überblick auf die Änderung der Stimmung gegeben und danach auf die Ereignisse, die sich an dem Tag begeben. An einigen Tagen sind Angaben zu finden, die für alle vier Tage in gleicher Weise gelten (siehe z.B.: **Ankunftstag – Gerüchte**).

Es liegt an Ihrem Improvisationstalent, auf gegebenenfalls ungewöhnliche Vorhaben der Helden zu reagieren. Im Allgemeinen sollten die Helden jeweils den ganzen Tag beschäftigt sein, sei es durch die Ereignisse oder ihre eigenen Nachforschungen.

Ankunftstag: Noch eine Nacht

Spezielle Informationen:

Am Tag der Ankunft in Wegetal wird nicht mehr viel passieren. Die Helden werden müde von der Reise sein und höchstens noch ein wenig herumhorchen, vor allem aber ein Quartier für die Nacht suchen wollen. Das Gasthaus ist schon bis auf den letzten Platz besetzt, es findet sich höchstens in einer der Scheunen der Einwohner noch ein Plätzchen, das diese den Helden auf Anfrage und gegen einen kleinen Obolus vermieten.

Als wahrscheinlich weitgereiste Personen finden die Helden an diesem Abend und auch in den folgenden Tagen hohen Zuspruch unter den Feiernden, wer hört nicht gerne eine Geschichte aus fernen Ländern von den Heldentaten anderer Leute. Fragen Sie die Helden also genauso häufig aus wie die-

se die Dorfbewohner und Zugereisten, und gehen Sie ihnen damit ruhig ein wenig auf die Nerven. Gut erzählte Geschichten und Berichte führen denn auch schon einmal für den Erzählenden zu einem spendiertem Hefegebräu.

An diesem Abend werden alle recht früh zu Bett gehen, schließlich hat man in den nächsten Tagen noch viel vor.

Meisterinformationen:

Während die Helden in dem kleinen Dorf nach der Entführten suchen, werden sie natürlich auch das ein oder andere von den Dorfbewohnern erfahren.

Einige kursierende Gerüchte:

- Hier in der Nähe soll sich seit einiger Zeit eine Hexe herumtreiben, die Neugeborene stiehlt. (unwahr)
- Oben in der Zollburg soll es des Nachts manchmal spuken. (ein Gerücht, das vor allem die Geweihtenschaft des Namenlosen aufrechterhält)
- Das Bier, das im *Zwergenheim* ausgeschenkt wird, hat der Geizhals Urgrimm verdünnt. (infame Lüge eines verärgerten Gastes)
- Der Kräuterkundige Faulkewing ist mit Hexen in der Umgebung im Bunde. Ihm ist nicht zu trauen. (beides falsch)
- Coruna Bogebauer wollte eigentlich dieser Tage Geschichten aus der Region vortragen, sie ist jedoch nach Gratenfels beordert worden. (richtig)
- Das Mündel des Firun-Geweihten, die junge Dawina, soll mit hellseherischen Fähigkeiten von Firun gesegnet worden sein. (wird sich noch als richtig erweisen)
- In der letzten Zeit geht die Vorfriede schon so weit, dass das ganze Dorf schlecht schläft. (richtig, liegt aber an den Vorbereitungen zum Ritual)
- Vor kurzem wurden Orks in der Umgebung gesichtet, es ist also außerhalb des Dorfes recht unsicher. Sogar einen Oger will der alte Gerlund gesehen haben. (richtig, dieser hat die Bande schließlich dafür bezahlt)

Über die verschwundene Driara ist nichts zu erfahren, niemand hat sie gesehen und weiß etwas über sie. Je nachdem, wen die Helden fragen (einen Anhänger des Namenlosen

DIE NAMENLOSE GEMEINDE VON WEGETAL

Die Anzahl der Anhänger und Geweihten des Namenlosen umfasst insgesamt elf Einwohner des Dorfes Wegetal, von denen fünf echte Geweihte sind. Darunter befinden sich der Dorfälteste, Sina Elgentrotz und natürlich Arissa Belgeberge. In den Zeiten der Zeremonie und des Festes sind noch einmal drei Geweihte und vier Anhänger angereist, so dass die Zahl der Verschwörer im Dorf insgesamt achtzehn beträgt. Von diesen Personen befinden sich immer vier Geweihte und vier Anhänger oben in den Zollburgkatakomben im alten Tempel, zur Durchführung der unheiligen Zeremonie.

Arissa, Gerlund und das Ehepaar Elgentrotz werden die meiste Zeit im Dorf bei den Festlichkeiten verweilen, einerseits um durch ihre Abwesenheit kein Misstrauen zu erregen und andererseits um ein Auge auf das Fest und das Ritual zu haben.

Die Geweihten des Namenlosen haben auch in Wegetal ihren Tribut dem Dreizehnten gezollt. Die meisten haben zu ihrer Weihe einen Zeh geopfert, damit ihre Ambitionen nicht allzu offensichtlich sind. Nur der alte Gerlund hat eines seiner Augen seinem Gott überlassen. Falls man ihn auf diesen Verlust anspricht, erzählt er allerdings jedes Mal wieder die gleiche Geschichte von einem Falken, der ihn angriff und ihm das Auge raubte.

oder vielleicht auch die Praios-Geweihte) werden sie jedoch nach ihren genaueren Bemühungen um diese Person ausgefragt.

Über die Vergangenheit des Dorfes und die Geschichten um den ehemaligen Baron Isgard von Wegetal und die Zollburg wird geschwiegen, und nur nach wirklich dringlichem Nachbohren ist zu erfahren, dass "damals dunkle Dinge passiert

sind". Was genau damit gemeint ist, lässt sich für die Helden nur über die Aufzeichnungen der Hesinde-Geweihten (siehe **Haus Nr. 9**) und vielleicht in Ansätzen von Maurelius Faukewing erfahren.

Verschwörer, die darauf angesprochen werden, werden tunlichst versuchen, die Helden, so es irgend geht, auf eine falsche Fährte zu locken.

Der erste Tag: Lebensfreude

Meisterinformationen:

Am ersten Tag ist die Freude ungebrochen und alle im Dorf feiern ausgelassen das Schneeschmelzenfest. Das Wetter wird heute und in den nächsten Tagen regnerisch sein, und doch sind die sonst etwas schweisgsamen Bewohner des Kosch von überraschender Herzlichkeit. Der Frohsinn, der im Dorf vorherrscht, sollte ungebrochen auch auf die Helden übergehen, die sehr gastfreundlich in Wegetal behandelt werden.

Der Eröffnungssegen

Allgemeine Informationen:

Die Praiosscheibe ist am Firmament kaum erwacht, als ihr von großem Trubel und vielen Stimmen aus dem Schlaf gerissen werdet. Nachdem ihr euch schnell angezogen und ein wenig mit dem bereitgestellten Wasser frisch gemacht habt, erwartet euch draußen ein wahrer Menschenauflauf auf dem Dorfplatz. Alle Bewohner des Dorfes und die meisten der Angereisten haben sich hier versammelt und sind erwartungsvoll dem Eingang des Gasthauses zugewandt.

Spezielle Informationen:

Es lässt sich schnell erfahren, dass nun die Zeit gekommen ist, in der traditionell einer der Geweihten das Fest mit einem Segen der Zwölf eröffnet. Kurz nachdem die Helden dies erzählt bekommen haben, öffnet sich auch schon die Eingangstür zum Haus, Arissa Belgeberge kommt heraus und stellt sich mit erhobenen Händen vor die versammelte Menge.

Allgemeine Informationen:

Kaum ist ein wenig Ruhe eingeleitet, erhebt die Geweihte ihre Stimme: "Es freut mich, dass auch dieses Jahr zu unserem Fest so viele Besucher hergefunden haben. Dies war ein milder Winter und doch danken wir den Göttern von Herzen, dass er nun dem Frühling weicht. Ich werde keine lange Rede halten, denn ich weiß, wie sehr ihr euch alle auf die Festlichkeiten freut. Darum empfangt nun den Segen der Göttin."

Daraufhin senkt die Geweihte den Kopf und murmelt einige Worte still in sich hinein, ohne die Hände sinken zu lassen. Nach einigen Minuten hebt sie wieder ihren Blick und sagt: "Nun denn, lasst das Fest beginnen", worauf in der Menge Jubel und ausgelassene Freudenschreie laut werden.

Meisterinformationen:

Der Segen, den Arissa leise vor sich hingemurmelt hat, war alles andere als zwölfgöttergefällig und hat den Beginn des Rituals eingeläutet. Wenn man nahe genug bei ihr stand und eine *Sinnenschärfe*-Probe gelingt, versteht man sogar noch, dass der Segen zumindest nicht auf Garethi gesprochen wurde. Die Dorfbewohner verteilen sich nun, die meisten gehen ins Gasthaus oder in die Schenke.

Ab jetzt beginnt das Fest erst richtig und die Spielmänner spielen den ganzen Tag zum Tanz auf. Es wird gefeiert und die Helden werden ihr liebe Not haben, etwas Vernünftiges aus den Dorfbewohnern und den Besuchern Wegetals herauszubekommen, gerade wenn sich der Abend nähert und das Bier schon reichlich geflossen ist.

Schlägerei im Matsch

Spezielle Informationen:

Irgendwann, wahrscheinlich gegen Mittag, kommt es zu einer der üblichen, ungeplanten Veranstaltungen während eines solchen Volksfestes. Überlegen Sie sich ein gebührend nichtiges Ereignis, welches den Frohsinn und das konsumierte Bier überbrodeln lässt und direkt vor dem Angbarer Bierstand zu einer fröhlichen Prügelei ausartet. Vielleicht fangen die Helden sogar an, im Zweifelsfall werden sie aber ohne ihr Zutun involviert, denn wenn so etwas erst einmal anfängt, steigert es sich innerhalb kürzester Zeit zur Massenschlägerei.

Meisterinformationen:

Denken Sie daran, dass in dem Dorf keine brutalen Söldner, sondern einfache und fröhliche Leute leben. Geben Sie den Helden ein paar, vielleicht sturzbetrunkene Gegner, die für die Recken keine Anstrengung bedeuten. Es soll eine fröhliche Schlägerei werden, ohne größere Verletzungen oder nachhaltigen Streit. Und es sollte eine ziemlich schmutzige Schlägerei werden, denn vor dem Bierwagen ist der Dorfplatz von fingertiefem Matsch bedeckt.

Falls Sie ein wenig Dramatik einbringen wollen und die Helden schon sehr neugierig waren, so konfrontieren Sie sie mit einem Mann, der plötzlich ein Messer in der Hand hat und auf einen der Helden einen Anschlag verübt. Der Messerstecher sollte wenig Erfolg haben und in der Menge verschwinden können – es handelt sich dabei um einen der Namenlosen, der die Helden mit dem Attentat warnen wollte.

Das Messerwerfen

Spezielle Informationen:

Am Nachmittag findet in der Schenke *Zwergenheim* ein traditionelles Messerwerfen statt, an dem die Helden aufgefordert werden teilzuhaben. Schließlich will man die Künste der offensichtlich kampfgeschulten Reisenden in Augenschein nehmen.

Meisterinformationen:

Das Messerwerfen wird von viel Getümmel begleitet und viele Anwesenden nehmen daran teil, auch ohne diese Kunst zu beherrschen. Gestalten Sie den Wettbewerb am Anfang recht

einfach, am Ende jedoch zunehmend spannender, denn es gibt sehr wohl Personen, die sich auf so etwas verstehen – und sei es ein angereicherter Gaukler oder Spielmann. Bei dem Wettbewerb werfen jeweils zwei Teilnehmer auf eine Scheibe, jeder hat vier Würfe und wer am nächsten in die Mitte trifft, gewinnt und gelangt in die nächste Runde. Als Preis winkt Freibier den ganzen Abend und ein kleiner silberner Anhänger, der angeblich Glück bringen soll, in Wirklichkeit jedoch fast wertlos ist. Nach dem Wettbewerb ereignet sich folgendes:

Allgemeine Informationen:

Gerade wollt ihr euch dem Trubel der Schenke ein wenig entziehen, um zu beratschlagen, was als nächstes zu geschehen habe, als sich ein untersetzter Mann mit grauem Haar zu euch drängt und sich vor euch platziert.

Spezielle Informationen:

Der Mann ist ein Händler mit Namen Vartok Ellebaum aus dem nahen Twergentrutz und tritt mit einer ungewöhnlichen Bitte an die Helden heran. Er würde gerne morgen beim Wagenstechen antreten, jedoch fehlt ihm noch eine Mannschaft und er hält für diese Tätigkeit die Helden für genau die richtigen. Erklären Sie durch den Händler auf Anfrage, um was es bei diesem Spiel geht. (2. Tag – Das Wagenstechen). Notfalls ist der Händler auch bereit, den Helden pro Person fünf Silbertaler zu bieten. Es wäre schön, wenn die Helden annehmen würden, sonst entgeht ihnen – nach Aussage von Ellebaum – der größte Spaß am ganzen Fest.



Der abendliche Tanz

Spezielle Informationen:

An diesem Abend wird im Gasthaus und auch davor zum Tanz aufgespielt. Nimmt man es genau, wird eigentlich jeden Abend zum Tanz aufgespielt, aber der Tanz am ersten Tage des Festes hat etwas Traditionelles, und so versammelt sich das ganze Dorf hier und tanzt und feiert bis in die späte Nacht hinein.

Meisterinformationen:

Auch hier können Sie als Meister noch einmal alle Register der Volksfestatmosphäre ziehen. Um wenigstens einen Tanz werden die Helden kaum herumkommen, und vielleicht macht ja sogar die ein oder andere Bauerntochter den Helden schöne Augen. Oder einer der Bauernjungen verliebt sich unsterblich in die weitgereiste Reckin.

Es sollte ein fröhlicher und

kontaktreicher Abschluss des ersten Tages werden, an dem sich jedoch bei den Helden nach und nach das Gefühl einschleicht, dass sie beobachtet werden. Was auch stimmt, denn mittlerweile dürften die Helden mit ihren Fragen erhebliche Aufmerksamkeit in der Namenlosen Gemeinde erregt haben.

Auch sollte es an diesem Abend schon den einen oder anderen Zwischenfall auf Grund des düsteren Rituals geben. So mag sich ein Reisender über die Maßen betrinken, jemand kann sich nicht mehr aus dem Bann des Tanzes lösen und kichert dabei wie ein Besessener, oder einem Bauern reicht das übliche Anbändeln mit dem anderen Geschlecht nicht mehr aus.

Der zweite Tag: Dunkle Zeichen

Meisterinformationen:

Nachdem sich am ersten Tag nicht viel herausgestellt hat und die Helden weitgehend im Dunkeln tappen, überschlagen sich an diesem Tag die Ereignisse. Abgesehen von dem, was den Helden widerfährt, schlägt allmählich die Stimmung im Dorf um. Der Alkohol fließt in Strömen, die Frauen und Männer sind manchmal etwas zu laut und lustig und alles denkt hauptsächlich an sein Vergnügen. Vorfälle, wie gestern beim Tanz, sollten sich wiederholen und gegen Abend noch steigern.

Die Sehende

Allgemeine Informationen:

Ihr sitzt gerade an eurem Tisch und genießt das frische Brot

und den Wegetaler Käse, als die Tür aufspringt und mit leerem Blick die junge Schutzbefohlene des Firun-Geweihten das Haus betritt. Nach ein paar unsicheren Schritten erreicht sie die Mitte des Raumes, fällt auf ihre Knie und ihr Körper fängt an zu zittern.

Spezielle Informationen:

Alle Anwesenden schrecken unwillkürlich zurück. Der Ausdruck auf dem Gesicht der schönen Dawina ist beängstigend und faszinierend zugleich. Sind es unvorstellbare Schmerzen oder grenzenlose Ekstase, die das Mädchen erfährt?

Gerade als die Helden ihr Erstaunen überwinden und dem Mädchen zur Hilfe eilen wollen, überzieht sich deren Körper mit einer dünnen Schicht Eis. Die Temperatur im Raum fällt spürbar ab. Dawina öffnet ihren Mund und spricht mit einer fremden, sehr tiefen und offenbar sehr erzürnten Stimme: "Die

Schlange ist fort, der Bär ist gegangen, die Gans wird fallen und die Sonne vergehen. Nichts kann Ihn stoppen nunmehr, nur ihr. Zieht euren Speer und erobert sein Heim."

Als nächstes steht das Mädchen wankend auf und versucht die Helden alle einmal mit ihrer eisigen Hand zu berühren, nur um danach endgültig zusammenzubrechen.

Meisterinformationen:

Dies alles spielt sich am Vormittag des Tages ab. Dawina hatte eine firungeheiligte Vision und hat die Helden mit ihrer Berührung gesegnet. Lassen Sie die Berührung auch genau danach aussehen, es ist wichtig, dass jeder Held in diesen Genuss kommt. Ansonsten werden sie der lauerten Gefahr wenig entgegen bringen können. Die Vision spielt auf die Abwesenheit des Firun- und der Hesinde-Geweihten an, wie auch auf den geplanten Mord an Nerretoll und Hilleson. Vielleicht fällt den Helden irgendwann auf, dass gar kein Peraine-Symbol aufgetaucht ist...

Dawina ist nach diesem Ereignis völlig erschöpft und kann sich an nichts mehr erinnern.

Das Wagenstechen

Spezielle Informationen:

Kurz nach dem Vorfall um Dawina findet das Wagenstechen statt. Es ist ein Spiel mit viel Tradition, gerne gesehen und doch von einfachster Machart. Jede Mannschaft besitzt ein Fuhrwerk oder einen anderen offenen Wagen, mit einem Kutscher und vier Personen hinten auf dem Wagen. Diese vier sind mit Holzstangen bewaffnet, an deren Ende sich Lederballen befinden (zum Schutz vor größeren Verletzungen). Es geht nun darum, im Kreis auf dem großen Matschfeld herumzufahren und die anderen von ihren Wagen zu stoßen, bis sich nur noch auf dem eigenen Wagen jemand befindet. Der Wagen muss dabei die ganze Zeit in Bewegung gehalten werden.

Meisterinformationen:

Ellebaum wartet mit seinem Fuhrwerk schon auf die Helden, und eh man sich es versieht, geht das ganze Spektakel los. Alle Einwohner von Wegetal und alle Gäste des Festes wohnen dem Stechen bei, und es gilt, viele Kontrahenten auf dem Feld auszuschalten. Überlegen Sie sich, wieviel Sie den Helden zumuten wollen. Das Ganze kann sich ein wenig hinziehen und auch der eine oder andere Held im Matsch landen. Einige Könnner zielen mit ihren Stechstangen gleich auf die Fahrer, und so könnte es sein, dass auch Ellebaum

irgendwann vom Wagen fliegt. Dann müsste einer der Helden zu den Zügeln greifen. Hauptsächlich sollte das Wagenstechen lustig werden, auch wenn ein paar Teilnehmer der Sache mit merkwürdig viel Enthusiasmus entgegnetreten.

Götterfrevel I

Spezielle Informationen:

Einige Zeit nach dem Wagenstechen, es wird wohl gegen Mittag sein, ertönen im Dorf aufgeregte Rufe. Kurz darauf sind die Geweihten Belgeberge und Nerretoll, sowie der Dorfälteste Hepar, dabei zu beobachten, wie sie schnellen Schrittes zum Travia-Schrein eilen. Folgen ihnen die Helden, bietet sich ihnen, dort angekommen, ein grausames Bild: In dem völlig verwüsteten Schrein der friedvollen Göttin liegt in einer Lache seines eigenen Blutes der gute Usebart Hilleson, ein Dolch steckt bis zum Heft in seiner Brust.

Meisterinformationen:

Welkeland hat während des Wagenstechens ganze Arbeit geleistet. Nicht nur, dass der Geweihte nun tot ist, durch die Freveltat im Schrein ist dieser auch entweiht und somit kein Hindernis mehr für das Ritual. Spuren lassen sich kaum finden, außer matschigen Stiefelabdrücken einer zweiten Person. Die Stiefel anhand der Spuren zu identifizieren, sollte sich als unmöglich erweisen. Der Dolch wurde übrigens angeblich vor kurzem von einem Mann bei Welkeland gekauft, der im ganzen Dorf nicht mehr aufzufinden ist.

Ein Anschlag

Meisterinformationen:

Mittlerweile gilt es für die Namenlosen, auch die neugierige Heldengruppe zu neutralisieren, was sie während des Abendessens der Helden versuchen. Beigemischt zu dieser Mahlzeit ist eine tüchtige Portion eines schleichenden und namenlosen Giftes (Stufe 9, 1W3 Schadenpunkte pro Spielrunde, 4 Stunden lang), welches Brechreiz, Atemnot und Krämpfe hervorruft. Sollten sich die Helden nicht selber heilen können, bleibt ihnen nur noch den Kräuterkundigen Faukewing so schnell es geht bei den Feiernden zu finden, diesen aus seinem betrunkenen Zustand weitgehend zu befreien und sich von ihm ein Gegengift bereiten zu lassen. Wer das Gift ins Essen mischte, lässt sich leider nicht mehr ermitteln.

Der dritte Tag: Die Stimmung steigt

Meisterinformationen:

Ab dem Morgen dieses Tages wird sehr deutlich, dass irgendwas nicht stimmt. Die Stimmung brodelte, kleine Streitigkeiten führen zu blutigen Schlägereien, alles wird exzessiv und bis zum Umfallen betrieben. Den Tod ihres Geweihten scheinen die Dorfbewohner längst vergessen zu haben und sie feiern um so wilder. Sämtliche Befragungen sind mühsam und führen zu großem Undank. Die nichtbetroffenen Namenlosen spielen dabei so gut es geht mit. Einzig und allein die Helden sind durch die Segnung Dawinas nur ge-

ring betroffen. Ihr Jähzorn steigt um zwei Punkte und alle fühlen sich ein wenig berauscht. Verlangen Sie zudem, sobald etwas den Helden Freude bereitet, eine *Selbstbeherrschungs*-Probe, um damit wieder aufhören zu können. Diese Wirkungen vergehen übrigens sofort, wenn man das Pentagon (siehe Karte auf der gegenüberliegenden Seite) verlässt, und kehren beim Betreten desselbigen sofort wieder zurück. Aus diesem Grunde bleiben auch alle Reisenden auf der Reichsstraße, von der Feier angesteckt, in Wegetal hängen. Ebenfalls unberührt bleibt nur Dawina.

Die Ringkämpfe

Spezielle Informationen:

Für den Vormittag sind die Ringkämpfe angesetzt, die eigentlich im Gasthaus stattfinden sollten. Dieses Jahr haben die Dorfbewohner in ihrem Wahn entschieden, das Ganze mitten auf dem Dorfplatz stattfinden zu lassen. Die Helden, einmal entdeckt von den Feiernden, werden zur Teilnahme regelrecht gezwungen. Falls sie keinen Ärger machen und darauf eingehen, werden sie einen harten Vormittag zu bestehen haben.

Meisterinformationen:

Die Gegner, auf die die Helden treffen, werden wie die Besseren kämpfen, manche sogar bis auf ihr Blut und ohne faire Ringer-Regeln. Angeheizt durch die Stimmung der Kämpfe wird es irgendwann auch in der Menge der Zuschauer zu Gewalttaten kommen, und zu diesem Zeitpunkt wird die Situation eskalieren. Eine gewalttätige Schlägerei übelsten Ausmaßes wird die Folge sein. Ein Ereignis, das nicht mehr mit der Prügelei am ersten Tag vergleichbar ist. Die Helden sollten sich erst nach einigen erlittenen Blessuren dieser Schlägerei entziehen können, wobei sich ihnen die Frage stellen sollte, wie man einen bewaffneten Einheimischen, der aber sichtlich nicht Herr seiner selbst ist, unschädlich macht, ohne ihn ernsthaft zu verletzen. Denken Sie auch daran, kampffreudige Helden ihre *Selbstbeherrschungs*-Proben machen zu lassen (siehe oben).

Götterfrevel II

Spezielle Informationen:

Es wird wohl gegen Nachmittag sein, als sich Dawina bei den Helden meldet. Ihr geht es sichtlich besser. Sie hat den gestrigen Tag im Bett verbracht und ist erst heute morgen erwacht. Nachdem sie dem Treiben der Feiernden gewahr wurde, hat sie versucht, die Praios-Geweihte Nerretoll zu finden. Dabei hat sie eine schreckliche Entdeckung gemacht. Sie führt die Helden, ohne Näheres zu erläutern, zum Praios-Schrein des Dorfes, und hier bietet sich zum zweiten Mal den Helden ein götterfrevlendes Bild. Der kleine, hölzerne Altar wurde mit groben Schlägen einer Axt zerhackt, die Sonnenscheibe aus Messing, die den Altar früher schmückte, wurde verbogen, und auf dem Boden des Hauses vor dem Schandwerk liegen zwei geschlachtete Hühner, mit dessen Blut merkwürdige Symbole auf die Wände gemalt wurden.

Meisterinformationen:

Auch hier hat Welkeland sein Unwesen getrieben und den Schrein nach namenloser Kunst geschändet. Die Prais-Geweihte wähnt er auf der Flucht, zumindest hat er sie seit letzter Nacht nicht mehr gesehen. Daher lässt er sicherheitshalber seine Häscher im Dorf nach ihr Ausschau halten.

Sonnenuntergang

Spezielle Informationen:

Dawina wird nun die Helden bitten, nach der Praios-Geweihten zu suchen, denn sie hat mit Recht Angst um Nerretolls leibliches Wohl. Dabei werden sie mehr Glück haben als ihre namenlosen Widersacher. Bei einer genaueren Befragung der

Dorfbewohner (schwierig, aber möglich) haben ein paar von ihnen die Praios-Geweihte in den Wald unweit des Dorfes in Richtung Südwesten gehen sehen wollen.

Meisterinformationen:

Bei einer Verfolgung dieser Spur werden die Helden möglicherweise das erste Mal die Grenzen des Pentagons verlassen. Denken Sie daran, dass sich die Wirkung des Rituals in diesem Augenblick für die Helden verflüchtigt. Nach einigen *Fährtensuchen*-Proben und ca. einer Stunde der Suche im Wald werden sie dann folgendes vorfinden:

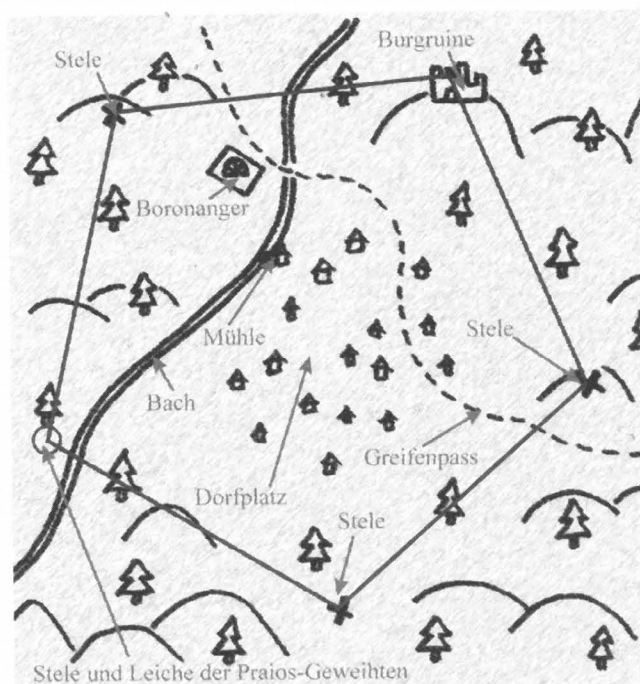
Allgemeine Informationen:

Gerade zwingt ihr euch erneut durch ein enges Buschwerk, als (vorgehender Held) abrupt stehen bleibt. Als ihr anderen euch an ihm vorbei drängt, seht auch ihr, was ihn so plötzlich zum Stehen gebracht hat:

Vor euch liegt auf der feuchten Erde der leblose Körper der Praios-Geweihten Nerretoll. Auf den Rücken gedreht und mit weiten und erschrockenen Augen starrt sie ins Leere, den Mund zu einem stummen Schrei geöffnet. Zwei Schritt hinter ihrem Leichnam seht ihr einen ca. anderthalb Schritt hohen Steinobelisken mit merkwürdigen Symbolen, die euch aber irgendwie bekannt vorkommen. Gerade habt ihr eure Fassung wieder erlangt und wollt euch dem Ganzen nähern, als urplötzlich mit wütendem Gebrüll ein Oger aus dem Gebüsch hervorbricht.

Meisterinformationen:

In der Tat ist der Fichtenwald in den Bergregionen um Wegetal so dicht, dass sich ein Oger bequem im Hinterhalt verstecken kann. Und nicht nur er, sondern auch die fünf Orks, die ihm mit ebenfalls lautem Getöse folgen. Die Orks sind mit Säbeln bewaffnet und der Oger mit einem schweren Ast. Verwenden Sie für den Kampf die normalen Werte von Orks und Ogern aus dem **Bestiarium** und setzen Sie, wenn nötig, die Anzahl der Angreifer ein wenig herauf oder hinab. Die Orks werden so lange kämpfen, bis der Oger fällt, danach werden sie die Flucht ergreifen.



Es handelt sich bei dieser Bande um die oben schon erwähnten bezahlten Wächter der Steine, denen auch die arme Nerretoll zum Opfer gefallen ist. Bei den toten Orks bzw. dem Oger finden sich Geldbeutel mit jeweils etwa 20 Silbertalern, ein sicherer Hinweis darauf, dass die Bande nicht per Zufall hier ist.

Bei der Geweihten entdecken die Helden in einer Umhängetasche, die sie mit sich trug, eine Zeichnung aus ihrer Hand (siehe Seite IX). An den darauf markierten Orten findet sich jeweils eine der vier Stelen, die letzte, an dem die Leiche liegt, ist noch nicht eingezeichnet.

Eine magische Untersuchung der Stele bringt nichts zu Tage: Hier wirken göttliche und keine astralen Kräfte. Die Schriftzeichen auf der Stele kennen die Helden übrigens von der Schändung des Praios-Schreins.

Noch ein kurzes Wort zu der Funktion dieser unheiligen Artefakte. Es bringt leider in diesem Stadium des Rituals nichts mehr, die einzelnen Säulen draußen zu zerstören. Einzig

die Vernichtung der fünften Säule im Tempel selber (siehe auch dort) vermag das Ritual aufzuhalten, denn dort laufen alle Kräfte zusammen.

Zweiter Anschlag

Meisterinformationen:

Was nun geschieht, hängt von dem Vorgehen der Helden ab. Mittlerweile dürfte es schon langsam dunkel werden, und die Suche und Kämpfe der letzten Stunden haben an den Kräften der Helden gezerrt. Trotzdem sollten sie einem zweiten Anschlag durch die Namenlosen nicht entgehen. Diesmal schlagen die Diener des Dreizehnten mit plumper Gewalt zu und schicken vier der im Dorf Verbliebenen gegen die Helden los, darunter Welkeland. Man wird versuchen, die Helden im Schlaf zu überraschen. Scheitert dieser Plan, schreckt man aber vor einem offenen Angriff nicht zurück.

Der vierte Tag: Letzte Ekstase

Meisterinformationen:

Die Helden haben nun mehrere Möglichkeiten. Bei richtigem Spiel sind sie mittlerweile auf die 'Dunkle Vergangenheit' des Dorfes gestoßen, sind vielleicht sogar in das Haus Bogebuilders gelangt und haben durch die Dokumente dort mehr erfahren.

Durch die Karte bei der toten Praios-Geweihten dürfte ihre Aufmerksamkeit auf die Stelen gelenkt worden sein, die, wenn man auch die vierte bei der toten Nerretoll einträgt, ein unvollständiges Pentagon (bzw. auch Pentagramm) ergeben. Mit etwas Geschick beim Kartenlesen, lässt sich leicht der Standort der fünften noch fehlenden Stele herausbekommen: die alte Ruine der Festung. Dort angekommen, werden die Helden nach einiger Suche die Peraine-Geweihte Arissa Belgeberge entdecken, die ebenfalls zur Ruine kommt und die geheime Pforte zu den Katakomben öffnet. So sollte es kein Problem mehr sein, auch den Eingang zu finden. Ebenfalls denkbar wäre es, wenn die Helden die vermeintliche Peraine-Geweihte beschatten, die sie dann zu den Katakomben führen wird. Unter Umständen haben sie sogar schon deren Haus und den Schrein der Peraine durchsucht und dabei festgestellt, dass der Bewohner und der Schrein ganz und gar nicht zwölfgöttergefällig sind.

In Wegetal ist an diesem Tag kein vernünftiger Mensch mehr auf den Beinen, Betrunkene aalen sich hysterisch lachend im Dreck, Nackte rennen über den Dorfplatz, und andere prügeln und randalieren kichernd zwischen den Häusern des Dorfes. Für die Helden gilt eine weitere Erhöhung des Jähzorns um 2 Punkte und ein Malus von +2 auf die oben erwähnten *Selbstbeherrschungs*-Proben.

Die Katakomben: Erstürmung des Tempels

Meisterinformationen:

Wie schon erwähnt, wird Arissa auf dem ein oder anderen Weg den Helden den geheimen Eingang zum versteckten Tempel zeigen. Dieser befindet sich direkt in den Ruinen des alten Bergfriedes in einer Mauernische. Die Helden können Arissa dabei beobachten, wie sie einen der Steine der Mauer verschiebt und dann im Boden verschwindet.

An der Stelle angekommen, können die Helden mit einer *Sinnenschärfe*-Probe den losen Stein schnell finden. Verschiebt man diesen nach hinten in die Mauer, öffnet sich zu den Füßen der Helden eine Falltür, die eine Treppe nach unten frei gibt. Von hier aus hört man schon entfernten Gesang und blitzgleiche, sphärische Endladungen.

1) Treppe nach unten

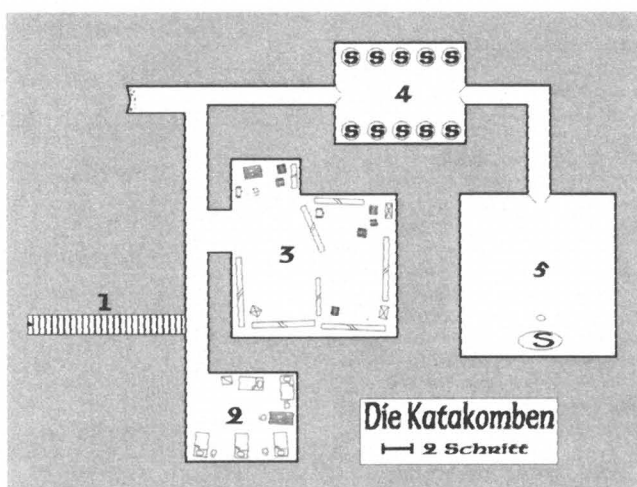
2) Ruheraum

Spezielle Informationen:

In diesem Raum befinden sich Nahrungsmittel und insgesamt fünf Lagerstätten. Auf einer dieser liegt eine Person in schwarz-violetter Gewandung und scheint tief zu schlafen.

Meisterinformationen:

Dies ist ein Ruheraum für die Namenlosen Diener, die das Ritual durchführen. Der schlafende Mann ist einer der Geweihten, der sich völlig erschöpft hierhin zurückgezogen hat, um neue Kraft zu gewinnen.



3) Katakombengewölbe

Spezielle Informationen:

In dem weiten Gewölbe befinden sich Regale, Kisten und Truhen mit unheiligen Schriften und Relikten des Namenlosen. In einer der Ecken steht ein kleiner Schreibtisch, auf dem mehrere Notizen und ein silbern funkelnendes Artefakt liegen.

Meisterinformationen:

Das Artefakt ähnelt einer handtellergroßen, fünfseitigen Silberplatte. Ihre Unterseite ist vollkommen glatt, doch die Oberseite ist mit feinen Gravuren verziert. Das Zentrum dieses Schmuckwerkes bildet eine Rose, die ganz offensichtlich aus Gold gefertigt und dann in die etwa zwei Finger dicke Silberplatte eingelassen wurde. Diese Rose lässt sich niederdrücken, was dazu führt, dass sich die Ornamente um sie herum, die bisher keinen Sinn ergaben, neu anordnen. Nach wenigen Sekunden zeigen sie einen zu einem Kreis angeordneten Schriftzug in einer uralten Magierschrift. Kundige können diesen entziffern und erkennen, dass er nur aus einem einzigen Wort besteht, welches **MATERIALISATE** lautet. Wird dieses in Gegenwart des Artefaktes ausgesprochen, so bildet sich um dasselbe ein flimmerndes Feld und kurze Zeit später befindet sich an der Stelle der Metallplatte ein Buch.

In den Deckel dieses Buches wurde eine handtellergroße, fünfseitige Silberverzierung eingearbeitet, welche ebenfalls Gravuren und eine goldene Rose aufweist. Auch hier kann man die Rose niederdrücken, was dazu führt, dass die Ornamente das Wort **DEMATERIALISATE** in jener alten Magierschrift bilden. Spricht man dieses in der Gegenwart des Buches aus, so erscheint wieder das Flimmern. Sekunden später ist das Buch durch das Artefakt ersetzt worden.

Schlägt man das Buch auf, so erkennt man, dass es sich hierbei um die handschriftlichen Notizen des Erzmagiers Dakorius handelt. In ihnen beschreibt er unter anderem das Ritual, welches hier gerade im Gange ist, die Anrufung des Ala'teh. Die Notizen auf dem Tisch fassen alles noch einmal auf Garethi zusammen, sie entstammen der Hand von Arissa Belgeberge.

Im Schreibtisch finden sich zudem noch ein kleiner Beutel mit 6 Dukaten und ein reich verzierter Dolch, eine unheilige, rituelle Waffe der Geweihten.

Der Rest der Gegenstände in diesem Raum stammt noch von Baron Isgard und wird von den Geweihten des Namenlosen sorgsam verwahrt.

4) Der Raum der Wächter

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist zehn Schritt lang und sechs Schritt breit. In der Mitte der beiden kurzen Wände befindet sich jeweils ein schweres Holzportal. Entlang der beiden anderen Wände stehen insgesamt zehn steinerne Statuen, die gesichtslose Kämpfer in alttümlichen Rüstungen darstellen. Jeder dieser Krieger hält einen Speer vor sich. Die Spitzen der Speere glänzen metallisch und Energieblitze entladen sich willkürlich zwischen ihnen.

Spezielle Informationen:

Diesen Raum zu durchqueren ist mit einer nicht unerheblichen Gefahr verbunden, die Blitze sind kaum berechenbar und schlagen auch in andere Objekte ein, die sich vom Boden abheben (wie zum Beispiel umherlaufende Helden). Deutlich über den Lärm der Blitze hinweg ist ein lautes Singen und ein abscheuliches Gelächter aus dem nächsten Raum (Raum 5) zu hören.

Meisterinformationen:

Die einzige einigermaßen sichere Methode durch den Raum zu gelangen, ohne von den Blitzen erwischt zu werden, ist

kriechend – oder ein Geweihter des Namenlosen zu sein. Würfeln Sie mit einem W6 und lassen Sie die Helden ebenfalls würfeln. Würfelt einer der Helden Ihre Zahl, so erwischt ihn einer der Blitze trotzdem und verursacht 2W6 Schadenspunkte (+RS bei Metallrüstungen!). Bei einem Hindurchrennen müssen die Helden dreimal würfeln, vom langsamen Durchschreiten des Raumes wird dringend abgeraten. Die Statuen in diesem Raum wurden vor fast vierhundert Jahren von Isgard von Wegetal persönlich dem Namenlosen geweiht, und seitdem schützen sie den Eingang des Tempels.

5) Der unheilige Tempel

Allgemeine Informationen:

Der Raum bietet einen Anblick, der euch bis ins tiefste Mark erschüttert. An der Stirnwand des elf Schritt langen und zehn Schritt breiten Raumes steht eine große, vier Schritt hohe Stein-

statue, die einen knienden, gesichtslosen Mann darstellt. Direkt vor dem Mann befindet sich eine zwei Schritt hohe Steinstele, an der eine unmenschlich lachende, junge Frau angekettet ist, die sich mal in Ekstase, mal in unendlicher Pein hin und her windet. Um sie herum im Halbkreis stehen sieben in schwarz-violette Kuten gehüllte Gestalten und singen einen unheiligen Choral.



Meisterinformationen:

Wahrscheinlich steht auch Arissa hier bei den Rufern des Ala'teh, um dem Ende des Rituals beizuwohnen. Die Stele ist die fünfte Begrenzung des unheiligen Pentagons, und bei der Frau, die an diese Stele gekettet ist, handelt es sich um niemand anderen als die gesuchte Schelmin Driara.

Finale

Meisterinformationen:

Nun sind die Helden zum Finale vorgedrungen und sollten rasch handeln. Noch ist der Ala'teh nicht komplett in den Körper Driaras eingedrungen und das Ritual lässt sich unterbrechen. Der Kampf, der nun entbrennt, sollte sich erst nach einiger Zeit zu Gunsten der Helden wenden, die sieben (mit Arissa acht) Diener des Namenlosen sind zwar erschöpft von der langen Zeremonie, jedoch in ihrem Ziel so fanatisch, dass sie sich erbittert zur Wehr setzen werden. Vier

der Anwesenden sind mit Dolchen bewaffnet, drei auch mit Schwertern.

Gelingt es den Helden, die Namenlosen zu besiegen, was wir inständig hoffen wollen, geht es daran, Driara zu befreien. Diese wird – nur an den Händen angekettet und schon halb besessen – sich mit allen Mitteln gegen ihre Rettung wehren. Wenn die Helden es geschafft haben, die Ketten zu zerschlagen (wozu man eigentlich ein Stemmeisen benötigt) wird Driara mit noch mehr Kraft und Gewalt auf die Helden losgehen. Wollen die Helden die arme Schelmin nicht töten, bleibt ihnen nur eine Wahl: das Ritual endgültig abbrechen. Dies geschieht erst, wenn das unheilige Pentagon nicht mehr aktiv ist, es gilt also, die Steinstele zu zerstören. Ist dies geschehen, so bricht Driara sofort ohnmächtig zusammen, nicht ohne vorher einen unmenschlichen Schrei von sich zu geben. Es bleibt den Helden noch, zu überdenken, was mit dem Heiligtum des Dreizehnten geschehen soll. Driara ist gerettet und die Präsenz des Ala'teh verschwunden.

Abgang

Was weiter geschieht, hängt von den Helden ab. Sie haben ihre Aufgabe gelöst und Driara gerettet. Es wäre sehr heldenhaft, die arme und völlig erschöpfte Frau zurück nach Angbar zu begleiten, zumal dort die Belohnung von Vahldewind auf die Recken wartet.

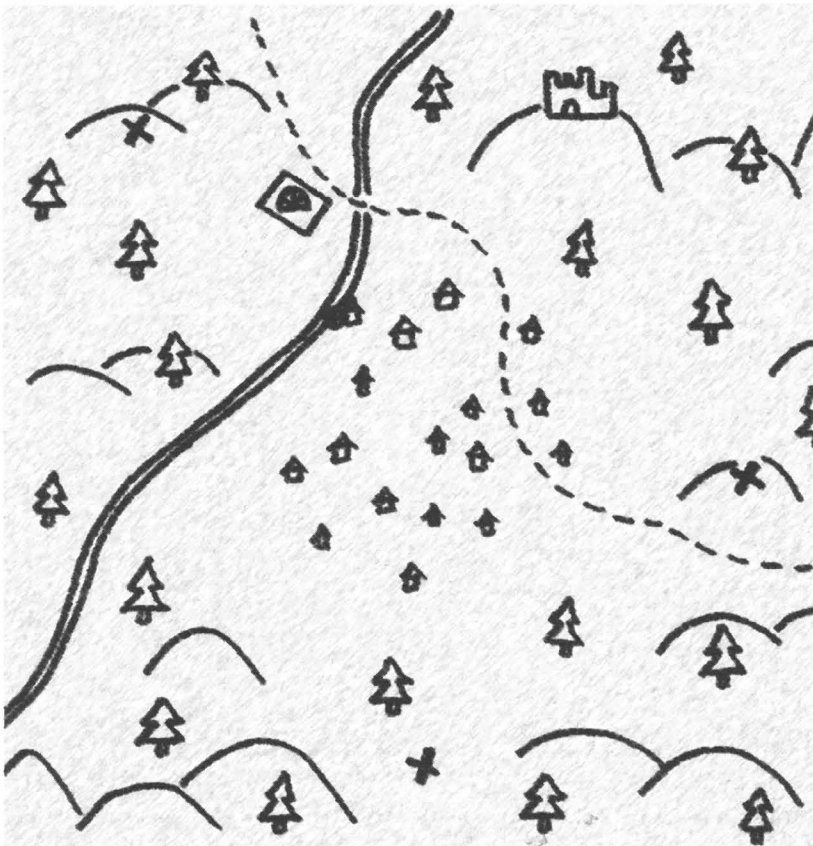
Im Dorf kehrt nun auch wieder Ruhe ein, die Dorfbewohner werden, sobald das Ritual durchbrochen ist, in einen erschöpften Schlaf versinken und erst am nächsten Morgen verkatert wieder aufwachen. Dann allerdings wird das ganze Dorf um ihre getöteten Geweihten und etwaige andere Verluste in tiefste Trauer versinken. Eine Woche später wird, alarmiert von

Händlern und Dorfbewohnern, die Praioskirche einen Inquisitor in Begleitung eines Banners Bannstrahler in die Ortschaft schicken und alles noch einmal auf den Kopf stellen. Der Tempel des Namenlosen wird daraufhin endgültig seine Pforten schließen und die Wegetaler eine neue Praios-Geweihte an die Seite gestellt bekommen. Ob dadurch das Schneeschmelzenfest allerdings je wieder so ein freudiges Ereignis wie früher wird, ist sehr fraglich.

Zum Schluss können Sie jedem Helden noch **100 Abenteuerpunkte** zuschreiben und **weitere 50** für göttergefälliges Benehmen und gutes Rollenspiel verteilen.

Anhang:

Die Umgebung von Wegetal
(Handout für die Spieler)



Bosparanisches Blatt

Horasisch – Praktisch – Gut

Nach langer Wartezeit ist es endlich soweit: Das horasische Magazin geht in die 19. Runde (und die zweite seit dem Redaktionswechsel). In altgewohnter Qualität präsentiert sich das Blatt unter anderem mit folgenden Themen:

- "Jetzt ist es genug!" – Die Dreistigkeiten der Thorwaler • Der Angriff auf Thorwal aus der Sicht der Neuen Brabaker Bilderpostille • zwei Verlobungen und ein Traviabund • "Eklat in Arivor" • "Das Grafendoppel von Grangoria" im Yaquir-Kurier • "Das Horasische im Gildenlandlieber" im Seewind • "Verrat in Thorwal" im Bosparan-Herold • Umtriebe im Wilden Süden in der Märkischen Postille

Zu beziehen ist das 32 A4-Seiten starke Heft bei Gregor Rot,

Gonzagagasse 12/18, A – 1010 Wien

(Bosparanisches.Blatt@vinsalt.de) für nur 5 DM oder 40 ATS inkl. Porto und Versand. Zahlung in bar oder auf eines der folgenden Konten (Verwendungszweck: BB 18 NAME – deutlich schreiben): in ATS auf Gregor Rot, Österreichische Postsparkasse, BLZ 60 000, Konto 00074392005 oder in DM auf Jens Matheuszik, Sparkasse Coesfeld, BLZ 401 545 30, Konto 15 67 379 (wir übernehmen keinerlei Spesen!).

Leseprobe und Abo-Informationen sind auf der Seite www.vinsalt.de/Blatt/ zu finden.

Seine Hoheit Garf I. Herzog von Engasal zu Hohenengasal etc. pp. geben bekannt:

Nach ausgiebigen Beratungen mit der obersten Heeresleitung des Herzogtums Engasal (also Uns selbst) sind wir fernerhin zu dem Schluss gekommen, dass die Intervention des Horasreiches im Hoheitsgebiet unseres westlichen Nachbarn Thorwal keinen Bündnisfall darstellen. Zwar besteht ein direkter Bündnis- und Beihilfevertrag mit dem Horasreich, doch hat das Horasiat keinerlei Unterstützung seitens des Herzogtums angefordert, so dass wir Uns nicht genötigt sehen, die gutnachbarlichen Beziehungen zu Thorwal unnötig durch den Einsatz Unserer Pikeniere zu belasten. Gleiches gilt für die Rückeroberung Kendrars durch das Königreich Nostria, da bereits die Eroberung Kendrars keinen Bündnisfall darstellt. In beiden Fällen erklärt sich das Herzogtum Engasal somit für neutral, bietet aber zugleich seine tätige Unterstützung im Falle von Friedensverhandlungen an.

Kors Meute – Für ihre Dukaten nur die Besten.

An Dillfaner, den schändlichsten Geweihten des Namenlosen!

Eure Hetzen wider die Praioskirche wären ja noch zu tolerieren gewesen, aber nicht die Tatsache, dass Ihr den Engasal-Wein als Folterwerkzeug bezeichnet. Betrachtet Euch als gewarnt. Im übrigen hat der Winzerbund Engasal ein Kopfgeld von 7 1/3 Dukaten auf Euch ausgesetzt. Wenn Ihr von Euren lästerlichen Reden nicht ablasst, wird dieser Betrag verdoppelt. Sehr dann mal zu, wie Ihr die ganzen Kopfgeldjäger wieder loswerdet!

Valpo vom Weinkeller, Hofwinzer Sr. Hoheit Garf I. von Engasal zu Hohenengasal etc. pp.

- SALOME lockt Dich in die erotische, verführerische Welt der Tänzerinnen, Wüstensöhne und reichen Fürsten aus 1001 Nacht.
- In prickelnden Abenteuern werden Deine Sinne verzaubert und ein rahjanisches Lachen perlt über Deine Lippen. Lass Dir das Heft für nur DM 5,- nicht entgehen!
- Wer es ein wenig düsterer und unheimlicher mag, ist richtig bei SUCCUBE in der Welt der Dunkelheit – ebenfalls für nur DM 5,-.
- Beide Hefte kosten zusammen nur DM 9,- und sind erhältlich bei Christel Scheja, Lenbachstr. 8, 42719 Solingen.

An Dragenhard, "Herzog" und Offizier des Garetischen Heeres!

Ich fordere Euch zu einem Duell auf das zweite Blut. Wenn "Eure Hoheit" nichts dagegen hat, findetes am 15. Tsa 2515 Horas statt, vor den Toren Greifenfurts. Fürchtet Savertin von Marvinko, Comto von Sikram, Ritter von Nad Mulach!

Ihr hasset Engasaler Wein?

Nun gut, kippt Crombacher in euch rein.

An Seine Überheblichkeit Staatsadmiral Gilmon Quent!

Eure Proklamation den thorwalischen Hetzleuten gegenüber triff nur so vor Arroganz und Infamie! Nicht genug, dass Ihr allein aufgrund der Einzelaktion einer Gesetzlosen das ganze Thorwalervolk als Mordbrenner und Götterlästerer bezeichnet, nein, in Eurer Dreistigkeit bezichtigt Ihr auch noch den allseits geschätzten Helmann Tronde Torbensson, Initiator jener Aktion gewesen zu sein! Dadurch habt Ihr jedenfalls deutlich gemacht, dass Euer "Entschuldigungsanspruch" nur ein Vorwand für Eroberungen war!

Bjarn Wulfgarsson

Der Monatliche Leitspruch von Söldner Zordan Bagosch: Feuer, ich glaube, es ist Feuer!

Darpatischer Handbote
Die Freie Stimme eines freien Darpatien
Gazette für Darpatien!

Wer mehr erfahren möchte über das Land zwischen Garetien und den Schwarzen Horden, über die Intrigen seiner Barone und die Sagen seiner Völker, der lese den Darpatischen Landboten!

24 Seiten aventurische und irdische Nachrichten aus den Baronien, Geschichten, Lieder und vieles mehr, auch für Nicht-Darpatier (z. B. "Allerley Handwerck").

Demnächst erhältlich: DL 15.

4,- DM pro Heft, Abo (3 Ausgaben) 11,- DM (Ausland: 4,50 DM und 12,- DM).

Noch erhältlich: ab DL 10. Zahlbar in bar und/oder kleinstwertigen Briefmarken, bei Friederike Stein, Käsenbachstr. 19, 72076 Tübingen; E-Mail: friederike_stein@tue.maus.de

Es kann nur eines geben!

– Das Stumbanner –

Höret ihr Recken und Reckinnen!

So ihr göttergläubig und ihr für die Götter und alle guten Kreaturen und wider der Finsternis und deren Schergen streiten wollt, meldet euch bei Magister Magnus Serafin Feuerblitz, Hüter des Wissens des Ordens des Heiligen Zorns der Göttin Rondra auf der Ordensburg Schwertwacht der Barone Gallstein nahe Eselsgrund, oder am Arvepass im Ordenshaus Leuenfels, beim Hochedlen Herrn Herdan Weisenstein von Dunkelbrunn, Höchster Waffenträger des Ordens des Heiligen Zorns der Göttin Rondra. Um sich diesem edlen Ansinnen anzuschließen, müsst ihr nicht unbedingt ein Abgänger einer Krieger- oder arkanen Akademie, sondern lauterer Gesinnung sein. Besonders benötigt werden neben Streitem zu Pferde oder zu Fuß, Pfadfinder, Waldläufer und Baumeister sowie Magi und Magae der Magica Moventia, Communicata und Claborservantia. Der Wille Rondras sei unser Befehl! Interessenten melden sich bei:

Alexander Zdralek, Espenstraße 46, 65933 Frankfurt, oder Adran.Bredenhag@Gmx.de

(Charakterbeschreibung, Heldenbogen, Gründe warum sich der/die Held(in) dem OZR anschließen möchte und ein ausreichend frankierter Rückumschlag)

Semjet Kolchissya, Tabak, der schmeckt. Gepflanzt und geerntet von freien Landarbeitern. Erhältlich in allen gutsortierten Kolonialwarenläden zwischen Havana und Festum.

Gesucht wird: der Norbarde Badschaw Handschellnikow, genannt "der Al'Anfaner". Er wird beschuldigt, im vergangenen Phexmond zu Leikinnen im ehemaligen Svelltschen Städtebund ein Pferd gestohlen zu haben. Auf seine Ergreifung – lebendig oder tot – setzt der ehrenwerte Bürger und Handelsherr Herfried Bomegger eine Belohnung von 10 Batzen aus. Vorsicht! Der Gesuchte ist mit einer großen Axt bewehrt und wurde zuletzt in Begleitung einer Bande übler Herumtreiber und Schläger gesichtet. Mit von der Partie sollen ein Dieb, ein Thorwaler und ein Söldner sein.

An Kjaskar Korinson und Skjörn Garulfson! Solltet ihr Beiden weiterhin Ärger mit Engasalern haben, biete ich euch und Al'Khefir Asyl und guten Wein (eben keinen Engasaler). Wohlgeboren Sandoz von Tolk, Baron von Al'Khefir und Ordensmarschall des Krokus-Drachen

Danke, Danke, Danke

Ich danke Skjörn Garulfson, der kompletten Wellenbrecher Otta, Kier von Falkenhag zum Grauen See, Askirke Olvirson, Hjore Brandason, Bjarni Saldason, Radnar Twyrdynsdotter und Adept Thorsten Hugelson für ihre spontane Bereitschaft, mich bei meinem Zwist wider dem Engasaler Feigling zu unterstützen. Ihr macht Thorwal stolz! Doch bevor ich aufbreche, um diesem Goblin in seine Schranken zu verweisen, richtet sich mein Augenmerk auf das Schicksal unserer Thorwalerfreunde, die von Horasischen Truppen ohne nennenswerten Grund überfallen wurden. Ich werde auch dort versuchen, anwesend zu sein, um möglichst vielen Thorwalern zu helfen, gegen diese horasischen Tuntentummler anzukommen. Ich werde mich auf jeden Fall noch mal melden (außer vielleicht bei Kier, da ich seine Internetadresse irgendwie nicht mehr finden kann ... wäre nett, wenn du mich noch mal anpiepen könntest, Kier).

Swafnirgeweihter Kjaskar Korinson

NASKHEIMER – Nurecht mit 52 Waben!

Lowanger Lanze
die svelltländgazette
Die Postille für das Svelltländ

Jetzt erschienen: **Lowanger Lanze Ausgabe Nr. 12.**

Zum göttergefälligen Jubiläum der Svelltländgazette präsentiert sich diese teilweise in bunter Erscheinung.

Mit Geschichten, Berichten und Illustrationen rund um die Svellmetropole und das Svelltländ. Dieses Mal u. a. "Das 2. Orklandrennen hat begonnen" • "Widerstand der Tzageweichten" • Kurzgeschichte "Leichte Seelen" • Magistratsmitteilungen und selbstredend die "Zitate des Mondes". Voll kompatibel zum offiziellen Aventurien!

Für DM 5,- (als Geldschein oder in 50pf-Briefmarken) zu beziehen bei Kerstin Glodzikski, Obere Donnerbergstraße 95, D-52222 Stolberg.

Bei Rahja, wie's mich sticht, mein Magen sich erbricht, nie wieder trink ich Engasal Wein der der geht dort hinaus wo er hinein und bereitet dabei auch noch Höllepein. Geron Arbagon

PRAIOS hilft!

Ein Geweihter des Praios wird dringend in der Barone Schweinsfeld gesucht! Dienstwohnung (leicht beschädigt) und Dienstpferd (nichtmehr ganz jung) werden zur Verfügung gestellt. Langjährige Kirchendiener werden bevorzugt behandelt. Interessenten wenden sich bitte an Uwe Gehrke, Weberstr. 5, 30449 Hannover.

- **Mirakel#2** bietet Dir Spielmaterial für Universalfantasy (Rätsel, unheimliche Begegnungen), Chthulu (Szenario) & DSA (Inquisitor, Alchimist). Dazu 5 Kurzgeschichten, das Mirakel-Diskussionsforum (u. a. RSP in den Medien und Spalterfilme), diverse Rezensionen, Humor und ein Fantasy-Kreuzworträtsel mit zahlreichen Gewinn!
- Für DM 4,- inkl. Porto (in bar, Briefmarken oder per Überweisung) zu bestellen bei **Martin Becker, Reventlowstr. 1, 25335 Elmshorn.**
- Bankverbindung: Kto. 100431912, SPK Elmshorn, BLZ 221 500 00.

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

Orks sind behaart

gez. Ein Zwerg

Seine Hoheit Garf I. Herzog von Engasal zu Hohenengasal etc. pp. geben bekannt:

Nur um Missverständnissen vorzubeugen sei ausdrücklich erwähnt, dass das Herzogtum Engasal mitnichten – wie unter der Rubrik "Nachrichten aus Selem" publiziert – irgendwelche Waren an Geweihte des Namenlosen, Borbaradianer oder gar den Erzschorken Helme Haffax veräußert.

Weder der gute Engasal Wein, noch sonstige Produkte der Garfolóra-Manufaktur stehen solchen Kreaturen zur Verfügung. Dass in besagten Annoncen Gegenteiliges behauptet wurde, zeugt davon, wie berechtigt die Einsortierung in besagte Rubrik war. Wir wünschen den Brüdern und Schwestern vom Orden der hl. Noiona weiterhin viel Erfolg bei ihren Bemühungen um diese armen Seelen.

Hiermit klagen wir, **Praiodan von Bergelsauen** den selbsternannten Leibschmied, Offizier, Graveur, Goldschmied, Schwert- und Lehrmeister **DRAGENHEARD** der Paktiererei mit Dämonengezücht an. Seine überderischen Fähigkeiten können wir Uns nur so erklären, dassersowohl einen Pakt mit Belialhar, Agrimoth und Amazeroth eingegangen ist. Zur Aufrechterhaltung der göttlichen Ordnung ist es zwingend erforderlich, ihn zur Verantwortung zu ziehen. **Hochachtungsvoll Praiodan von Bergelsauen**

Für Euch – Nur das Original!

– Das Stumbanner –

Fantholi

ist der Name der Gazette für das Herzogtum Weiden, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, über Politik, Kultur, seltsame Vorkommnisse, Neuigkeiten aus den einzelnen Lehen u. v. a. m. aus dem mittnächtlichen Herzogtum zu berichten.

Fantholi erscheint alle drei Monate und ein Einzelheft kostet 3 DM incl. Porto, aber auch die Einrichtung eines Abos ist möglich.

Jedes Heft hat ca. 20 Seiten, auf denen ausschließlich aventurische Nachrichten zu finden sind. Redaktionelles und Irdisches zu Weiden ist auf den Redaktionsseiten zu finden, ein Extrablatt, welches dem Heft beigelegt ist.

Für weitere Informationen sowie Bestellungen wende man sich an:

Jens Arne Kilingsöhr, Nelkenstr. 20, 30167 Hannover

NACHBESTELLUNG von Av. Boten (ab Nr. 80)

1-2 Ausgaben (gegen je
DM 4,- in Briefmarken)
bei:

**Fantasy Productions,
Postfach 1416, 40674
Erkrath**

3 oder mehr Ausgaben
(per Lastschrift portofrei /
bei NN DM 10,- Porto +
3,50 DM Zahlkartengebühr)
bei:

**Fantastic Shop, Postfach
1406, 40674 Erkrath,
Tel.: 0211-9243202**

Abonnenten bestellen die
letzten 6 Ausgaben direkt
bei:

**VKG Hamburg Tel.: 0180-
5313939 (werktags 8-20 h)
Fax: 040-30198182**

Mail:

Kundenservice@bauerverlag.de

FRAGEN ZUM ABO einzig und allein an:

**Arnfried Klipper
arnfried@fanpro.com**

FRAGEN ZU DSA einzig und allein an:

**DSA-Regeltelefon
0211-9243408
Mittwochs 18-20 h**

oder per email an
Thomas Römer

thomas@fanpro.com

KLEINANZEIGEN einzig und allein an:

**Mechthild Henschel
Meidingerstr. 9
76137 Karlsruhe**

oder per email an
Michael Meyhöfer

AVBOTE@aol.com

Auf zum Turniere

*Allen Turnieren ist gemein, dass die
Kombattanten dem Veranstalter eine Kopie
ihres Heldenbogens zukommen lassen soll-
ten, eine Kurzbeschreibung ihres Charak-
ters und eine Liste d. Disziplinen, an denen
sie gerne teilnehmen würden. Was darüber
hinaus an Unterlagen und Entgelt gefordert
ist, bitte den untenstehenden Anzeigentexten entnehmen!*

1. Thorwalsches Turnier zu Orkin

Ich, Thorkill Gairson, Hetmann der Wellen-
stürmer, lade alle wackeren Männer und Fra-
uen, die sich für stark genug halten, gegenein-
ander anzutreten, ein, an diesem Turnierteilzu-
nehmen. Eure Fähigkeiten könnt ihr bei folgen-
den Wettkämpfen unter Beweis stellen:

Im Kampfe mit der Axt, dem Schwert, den
scharfen und stumpfen Hieb- und Stichwaffen,
dem Kampf mit der Waffe seiner Wahl und dem waffenlo-
sen Zweikampf. Dazu kommt noch der Wurf mit
dem Wurfteil und dem Speer sowie dem Schuss
mit dem Bogen. Weiterhin gibt es noch echte
Thorwalsche Wettkämpfe im Amrücken und
Baumstammwerfen, im großen Ringtauchen,
dem Riemenspringen, dem Wettschwimmen und
-angeln und der Regatta im Einer.

Aber auch unsere Skalden sollen nicht zu kurz
kommen. Für sie wird es einen Sangeskunst-
und Dichter- sowie ein Geschichtenerzähler-
Wettstreit geben. Und entgegen allen Erwar-
tungen wollen wir den oder diejenige küren,
der es gelingt die kunstvollste Metamorpho-
se-Gletscherkalt-Statue herzustellen. Als letztes
wird das Große Humpenreißen auf dem Pro-
gramm stehen.

Nach dem Turnier sind alle Teilnehmer einge-
laden, mit nach Thorwal zu fahren, um die
eingekommenen Münzen den Brandopfern des
hinterhältigen Anschlages der Liebfeldler zu
übergeben. Deshalb auch hier mein Aufruf an
alle Teilnehmer: Spendet etwas für die Opfer
dieser hinterhältigen Tat!

Schickt eure Heldenbögen mit einem frankier-
ten Rückumschlag nebst 3 DM für den ersten
und 1 DM für den zweiten (alle anderen sind
kostenfrei) n. E. d. AB an: **Dominik Hartmann,
Freiherr-vom-Stein-Str. 24, 35085
Beltershausen oder bei Fragen:
HomeDJ@uni.de.**
Einsendeschluss: 15.9.00

Der Erfolg gab mir, Fsyron ap Thylis, recht,
denn nicht nur die Anzahl der tapferen Recken,
die mich in der Tjoste, im Kampf mit freier
Waffenwahl und auch ganz ohne Waffe her-
ausforderten, überstiegen meine Erwartung,
sondern auch die Tatsache, dass ich unge-
schlagen blieb, überraschte mich sehr. Darum
rufe ich nun zum zweiten Male alle tapferen
Recken auf, sich mir und den anderen Heraus-
forderern in den selben Kategorien zu mes-
sen, um mir zu zeigen, dass kein Kämpfer den
Vergleich mit einem Orken zu scheuen braucht.
Kommt bis 3 Wochen nach Erscheinen des AB
mit 2 DM Startgebühr und bringt eure Unterla-
gen nebst frankiertem und selbstadressierten
Rückumschlag mit zu der folgenden Adresse:
**Benny Briesemeister, Marwitzer Str. 54a,
13589 Berlin**

Nähere Informationen könnt ihr auch unter
Fsyron@gmx.de erhalten. Auch soll ein Bo-
nus veranschlagt werden für all jene, die mir
schon einmal gegenüberstanden. Für sie soll,
wie auch schon damals, die alte Gebühr von
einer DM pro Streiter gelten.

Turnier auf der Zyklopeninsel Mylmas:
Lanzentreiten, Kampf mit Ein- und Zweihand-
waffen nach Wahl. Als Preise winken Prunk-
waffen, Preisgelder und die Ehre, den Sieg

davongetragen zu haben. Schickt Eure Helden
samt Unterlagen, frankiertem Rückumschlag
und DM 1,- für jeden Kämpfer an: **Lukas
Walder, Am Freudenberg 47, 42119 Wupp-
ertal.** Einsendeschluss 4. Wo. n. Erhalt d. AB

• An alle Teilnehmer des 2. Orklandren- nens

Wir sind immer noch dabei. Es wird aber
mindestens solange dauern wie im letzten
Jahr, da wir doppelt soviel Zuschriften be-
kommen haben. Es ist auch ein wenig kom-
plexer geworden, was die Berechnung der
Zeiten angeht usw. Daher bitten wir Euch,
Euch zu gedulden. Torben Ottirasson kann
Euch unter **Orklandrennen@gmx.de** sa-
gen, ob Eure Figuren schon das Zielerreicht
haben.

• Turnier in Andrafall ist fertig gewürfelt

Infos gibt es unter **torgum@ngi.de** oder
pak@ngi.de. Wir werden aber noch ein
wenig brauchen, um alles zu tippen (Ihr
sollt ja Euren Lesespaß haben).

• Ich entschuldige mich noch einmal bei
allen Teilnehmern des AOT 1 (Ahem, unse-
res Wissens im AB 79 – Die Red.) für die
Verspätung und bitte, noch ein Weilchen
zu warten, weil ich im Augenblick sehr viel
Stress habe.

DSA-Material zu verkaufen

**Anmerkung der Redaktion: Zum Schutz des
Copyrights dürfen wir keine Anzeigen ver-
öffentlichen, in denen Kopien von DSA-
Abenteuern feilgeboten werden. Verkaufs-
anzeigen werden nur dann abgedruckt,
wenn sie eine Preisvorstellung des Verkäuf-
ers enthalten.**

Verkaufe Dark Force-Karten – Liste anfordern!
Richard Brosi, rbrosi@t-online.de oder
02644-808501

Löse meine Darkforce-Sammlung auf.

Biete 409 Karten Captains-Pack (450 DM) und
5x Master, Power & Attackpack je Set 650 Kar-
ten (je 500 DM). Bei allen Angeboten verstärkt
C & D Karten enthalten. Preise inkl. Porto.
Anfragen bitte an **Frank Baernreuther** unter
boromil_miljes@firemail.de.

**Christel Scheja, Lenbachstr. 8, 42719 Solin-
gen:** Lied d. Elfen, Ewig ist nur Satinav, Straßen-
ballade, Findet das Schwert d. Göttin, Krieg d.
Magier (je DM 15,-), Die Göttin d. Amazonen
(DM 35,-). Zzgl. Porto. Die Abenteuer sind
ungespielt und in sehr gutem Zustand.

**Mike Hoffmann, Winkelweg 6, 91091 Gros-
senseebach, Tel. 09135/2526:** Sammlungs-
auflösung! Alle Kästen je DM 25,-, Schwert-
meister I+II je DM 50,-, alle Abenteuer je DM
10-50; alles vollständig und fast unbenutzt.
Sämtliche Amalional-Boxen unbenutzt, je DM
25,-, alle DSA-Zinnfiguren, div. Zubehör, Pos-
ter, Bücher, Romane ...

**Patrick Wagner, Töpferweg 8, 55595
Bockenheim, Tel. 06758/7016:** Boxen, Schmidt
Logo: Al'Anfa (ohne Heft Al'Anfa, ohne Karten:
DM 10,-), Basisbox (1992, DM 20,-), MSZ,
Dunkle Städte (je DM 30,-); Abenteuer und SH,
Schmidt-Logo: B15, A6, SH (je DM 25,-), A44,
A66, A43 (je DM 15,-); Die Phileasson-Saga
(Folge d. Drachenhals, Spurd, Wolfes, Wie der
Wind d. Wüste, Inseln im Nebel: zus. DM 50,-),
FanPro-Logo: Alptraum o. Ende, DM 11,-),
Shafirs Schwur (DM 20,-), lose Hefte: Kgr.
Albernia (DM 25,-), DSA-Professional I+II (je
DM 65,-)

**Thomas Grau, Schlingweg 32 a, 45739 Oer-
Erkenschwick, Tel.: 0177/2003214, E-Mail:
ThomasGrau@aol.com**

Boxen: Havena (1986), Magie dSA (1989);
Kreaturen dSA (1989); Orkland (1991), Für-
stentum Albernia (1991), Wüste Khom und
Echensumpfe (1990), Thorwal, ohne farbige
Landkarte Region Thorwal (1990), Land dSA,
Werkzeuge des Meisters (1990), Abenteuer-
ausbauspiel (1985), Abenteuerbasisspiel
(1988) für je DM 70,- zzgl. Porto; Spielhilfen:
SH1 Götter dSA (1989), SH2 Bornland (1989),
SH3 Königreich am Yaquir (1990) für je DM
40,- zzgl. Porto; Brettspiel: Burg des Schrek-
kens (DM 60,- zzgl. Porto).

**Christian Steiner, Fichtenweg 4, 35066
Frankenberg, Tel. 06451/21218**

(Mo-Fr 19-21 h): Ingerimms Schlund, Ewig ist
nur Satinav, Verrat auf Arras de Mott, Zug
durchs Nebelmoor, Firuns Land, Straßen-
ballade, Geheimnis der Zyklopen, Wind über
Weiden, Auf d. Suche nach einem Kaiser (alle
wie neu, je DM 12,-); Grabmal v. Brig-Lo, Strom
d. Verderbens (je DM 8,-); Amalional-Grundbox
(originalverpackt, DM 90,-)

**Lucian Geiger 96450 Coburg Tel.: 09561/
20440 (Mo-Fr 18-22 h)**

Abenteuer: B6, B13, B15, B16 (nur Kopie PdS),
B20, A1, A3, A6, A7, A9, A13, A18 (nur Kopie
PdS), A32, A62 (Schmidt Cover) (Abenteuer
B6 bis A18 40-60 DM, A32 und A62 15 DM)

**Oliver Soltys 08708/922147 oder
osoltys@gmx.de** – Verkaufe alte Thorwal-
Box (30,- DM); Handbuch f. d. Reisenden (alte
Kreaturen-Box 10,- DM); Brogars Blut, Wenn
der Zirkus kommt, Im Spinnenwald, Krieg der
Magier, Unter dem Nordlicht (alte Ausgabe) (Zwi-
schen 10 und 22,- DM); und für Sammler und
Liebhaber den ersten DSA-Roman "Das Eherne
Schwert" (Erstauflage!)

Avent. Boten a.a. zu verkaufen

**Bobby Bla, Tel.: 88553825,
E-mail: harr@casino.com**

Boxen: Lanze, Helm..., Dunkle Städte, Lich-
te..., Land dSA, und Wüste Khom... je 25,- DM;
Spielhilfen: Hzm. Weiden, Königreich am
Yaquir, Abenteuer: Wo keine Sonne scheint,
Goldene Blüten auf Blauem Grund, und Strom-
aufwärts für je 10,- DM; AV 55-77, komplett,
exzellenter Zustand, Preis nach Vereinbarung.

**Philipp Schoßau, Neukölner Str. 125, 46147
Oberhausen, Tel. 0208/672697:** Verkaufe
ganz alte Abenteuer und Boten in Top-Zu-
stand. Preise 25-35 DM, Boten DM 5,-

**Christian und Katrin Gäck, Schwarzdorn-
allee 18, 61203 Reichelsheim, Tel. 06035/
5972:** Verkaufe zahlreiche Abenteuer aus der
A- und B-Serie (DM 15-65), Boxen (DM 40-60),
viele DSA-Romane (je DM 8,-) und ABs (DM 3-
6). Die Ware ist in sehr gutem Zustand.

**Matthias Marschall, Nelkenweg 18, 97437
Haßfurt, Tel. 09521/7686 (ab 17h):** Boxen:
Thorwal (1990, DM 60), Orkland, Kreaturen,
Fürsten, Händler... (je DM 50,-), Götter, Ma-
gier... (DM 65,-), Basisbox (1992, DM 35,-);
Abenteuer (alle sehr gut bis neuwertig): Unst.
Gier, Bishdarels Fluch, Plörte d. Grauens,
Mondsilberkugel (je DM 20,-), Ungeschlagen-
en (DM 25,-), Rausch d. Ewigkeit, Liebl. Prin-
zessin Yasmina (je DM 30,-), Zug durchs Nebel-
moor, Strom d. Verderbens (je DM 40,-), Gra-
ven v. Ranak, Schiff d. verl. Seelen, SH Born-
land (je DM 45,-), Firuns Land (DM 10,-),
AB 80-84 (je DM 3,-), Heyne-Roman Dämonen-
meister (DM 10,-), etliche DF-Karten (100 Stk.
zu DM 10,-)

An Konsul Goblin vom Berg zu Engasal
Ich sehe schon, ihr habt kein Interesse daran,
euch mit mir zu messen. Ich habe auch nichts
weiteres erwartet. So steht es euch dann aber
auch nicht zu, meine Herkunft und Integrität zu
bezweifeln. Ich bin es leid! Ich bin es wirklich
leid, jedes Mal eine Entschuldigung zu verlan-
gen, was ich in den letzten 10 Ausgaben des
Boten gelernt habe ist, dass ich sie nie erhalten
werde. Ein Amtszeugnis für Engasal, davon
mal abgesehen. Ich hätte es nicht für möglich
gehalten, das ein Staat ein so unwürdiges
Verhalten aufweisen kann. All eure Staats-
beziehungen können eigentlich nur auf betrü-
kene oder verwirrte Delegierte zurückzuführen
sein. Kein nüchterner würde mit solch einer
politischen Enttäuschung wie euch ein Bünd-
nis eingehen wollen. Aber Egal, ich gebe euch
ein letztes Mal die Gelegenheit, euch für euer
Verhalten mir gegenüber zu entschuldigen.
Tut dies und ich werde euch nicht weiter belä-
stigen. Und hört mit diesem Nönnemist auf,
das kauft euch nun wirklich keiner mehr ab.
Auf ein Ende des traurigen Spiels hoffend:
Kjaskar Korinson.

Sind wir schon drin (in der Festung)?
Kors Meute

Das Vermächtnis des Reo Rodiak sind sei-
ne "Phexkinder" – "Licht" ist ein messer-
scharfes Rapier, der Korb ist aus Gold, in den
Griff sind Elemente von Drachenschuppen des
Kaiserdrachen Shafir eingewoben. Die Bro-
sche am Knauf ist abnehmbar, darunter ver-
birgt sich ein kleines Messer. Auf der Brosche
ist ein Drache, der mit einem Fuchs tanzt,
dargestellt. Der Drache ist aus Rubinen, der
Fuchs aus Diamanten zusammengesetzt wor-
den. "Schatten" ist ein Degenbrecher. In sei-
nen Griff sind Elemente einer Schuppe des
Drachen Lepitopir, dessen Schuppen schwarz
wie Nacht sind, eingewoben. Auf dem Knauf
ist ein Türkis angebracht. Das Zeichen Phexens
verändert seine Farbe sobald Gefahr droht.
Oberhalb des Griffes blitzen drei dunkelblaue
Saphire auf. "Licht und Schatten" erbt der
Kaiserdrache Shafir selbst. Er wird sie mit
Macht und Magie versehen und damit seinen
Hort verschönern. Doch die Dinge unter
Phexens Himmel gehören dem, der sie sich
nimmt.... Das Auge des Sternbildes des Fuch-
ses wird immer auf den Kindern des Mondes
ruhen, die die Herausforderung annehmen.
Die Phexkirche im Namen Reo Rodiaks
bm@onlinehome.de

Gute Klingen für gutes Gold!
– Das Stumbanner –

An Respo Ibrajeff, Verräter und Feigling!
Wo warst Du denn? Ich habe den ganzen Tag auf
dem Turnierplatz gewartet. Hast wohl die Zeit
wieder in zweifelhaften Einrichtungen verbracht,
wie? Und dann diese 15 Orks (alle zu Boron
gefahren), die mich wohl töten sollten. Sind Deine
Finanzen so erschöpft? Na gut. Eine Gelegen-
heit erhältst Du noch: Am 29. Hesinde zur Stunde
des Ingerimm auf dem Platz der Zwölfgötzen. Ich
erwarte Dich. Komme bitte ohne Mengbilar oder
Peitsche.

Artos, Sohn des Cadrim

BITTE BEACHTEN !
Anzeigenschluss für den AB #86
Freitag, 18. August 2000

Aventurisches Liedgut

Wir lagen im Fjord mit der Mopsendronning

- Ein Thorwalsches Piratenlied -

Den stolzen Drachen voller Beute,
trunken war die ganze wilde Meute.
Grangor hatten wir ganz ausgeraubt,
manch gutes Stück dabei abgestaubt.

Premier Feuer hatten wir 100 Fässer,
unsere Laune, die ward immer besser.
Auch honigsüße Fische hatten wir an Bord,
da kam ein Sturm und spülte alles fort.

Refrain:

Wir lagen im Fjord mit der Mopsendronning,
hatten kein Feuer und keine Fisch mit Honig.
Oh Efferd, oh Efferd, Du kleiner Bösewicht,
solch ein Benehmen gehört sich doch nicht.

Die Fässer tanzten wild auf den Wellen,
wir hörten die Hetfrau Befehle bellen.
Sie fluchte und tobte dann so sehr,
die Fässer, die bekamen wir nie mehr.

So schaukeln wir mürrisch im Fjord,
auch die süßen Fische trieben fort.
Nichts zu fressen, nichts zu saufen,
könnten wir doch im Fjord auflaufen.

Refrain: ...

Oh Efferd, auch Feuer erwärmt die Seele,
und nicht salz'ges Wasser in der Kehle.
Süße Fische erwärmen unser Piratenherz,
und lindern so manchen kleinen Schmerz.

Guter Efferd, gib uns doch die Fässer zurück,
gönn uns doch, so bitten wir, das kleine Stück.
Sei nicht so grimmig, sei nicht so gemein,
gönn uns Premier Feuer und ein paar Fischlein.

Refrain: ...

Und der große Efferd, der war so gerührt,
hat die 100 Fässer zu uns zurückgeführt.
Auch die ganzen Fische gab er uns zurück,
sie waren noch süß, welch ein Glück.

Auch der Sturm hat dann endlich nachgelassen.
Laut tönte auf Deck der Ruf: "Gessen fassen!"
Süße Fische mit Premier Feuer herunter gespült,
noch nie hatten wir uns so wohl wie hier gefühlt.

Refrain: Wir lagen im Fjord mit der
Mopsendronning,
hatten Premier Feuer und Fische mit Honig.
Oh Efferd, oh Efferd, Herr von Wind und Meer,
wir trinken auf Dich und verehren Dich sehr.

Frenjar Torenson
[Irdisch: Frank Schülze]

Die zweite Bärenkron'

Ein Tal. Die Tannen stehen schwarz und schweigen.
Kein Lichtstrahl grüßt den moos'gen Grund.
Nur Dämm'ung selbst zur Mittagsstund' ...
Am Nordhang weicht der Forst vor steilen Klippen,
Dort gähnt ein Spalt im Felsgestein,
Führt tief in Sumus Leib hinein.

Kein Vogel singt hier froh in Zweig und Wipfel,
Doch zischend strömen aus dem Tor
Die Schwaden schwefelgelb hervor.
Dahinter liegt ein Gang, auf hundert Schritte
Umfängt dich Dunkelheit – und Grau'n!
Willst du dich in die Tiefe trau'n?

Vom Urgesteine tropfen klare Tränen,
Zum Rinnal wird ihr Fluß, zum Strom.
Der enge Gang: ein Felsendom.
Die Schritte schallen durch die hohen Hallen,
Es funkelt silberner Kristall,
Die Fackel bricht sich in Metall.

Was ist es, das dort leuchtet, glänzt und schimmert?
Ein Ring, ein Reif, ein goldnes Rund?
Wie wertvoll, prächtig scheint der Fund.
Der sicher liegt im Griff von scharfen Klauen –
Gewaltig, mächtig wie ein Turm
Im grünen Schuppenkleid: der Wurm!

Geschlossen ist das Auge, seine Lider,
Noch bergen sie den Zauberblick.
Noch halten sie den Tod zurück –
Den Tod! Er schlummert in dem breiten Rachen,
Daraus der heiße Odem quillt,
Der bald zur Feuerlohe schwillt.

Doch glänzt der Reif, sein Licht, es lockt dich näher,
Mit jedem Schritt wächst seine Pracht,
In ihm liegt Glück und höchste Macht:
Ein Kronreif ist es, herrlich anzusehen,
Von Steinen und vom Golde schwer,
Und schau! Inmitten prangt ein Bär ...

Die Bärenkron! Verlor'n vor tausend Jahren,
Sie ruht im Hort des Isladir.
Kein Mensch kam lebend fort von hier,
Doch wer es wagt, gewinnt zum höchsten Preise
Ein großes Land, ein stolzes Reich,
Die hehrste aller Frau'n zugleich:

Noch war der Schnee vor Trallop rot vom Blute,
Die Heimat eben erst befreit,
Da schwor die Herzogin den Eid:
"Wer bringt, was Uns verlor'n seit alten Zeiten,
Die zweite Weidner Bärenkron',
Dem wird Walpurgas Hand zum Lohn!"

Wolfhardt von der Wiesen
[Irdisch: Kai Rohlinger]



Die erstmals seit vier Jahren wieder ausgetragene Herzogenturnei zu Trallop¹ war das gesellschaftliche Ereignis dieses Sommers. Grund genug für den Aventurischen Boten, zwei echte Kenner des ritterlichen Turnierwesens zu einem Gespräch zu bitten. Ich begrüße aus Garetien den Grafen von Reichsforst, Danos von Luring, und aus Weiden den vormaligen Sieger der Krönungsturnei zu Gareth und jetzigen Burggrafen zu Baliho, Avon Nordfalk von Moosgrund.

Danos von Luring: Welche Bedeutung das Turnier für den Adel hat? Nun lasst mich Euch antworten mit einigen kurzen Versen eines Weidenen Kriegerpoeten:

*„Zu zähmen meine eigene Natur,
denn wo mehr Kraft ist, muss mehr Wildheit walten,
reitet täglich ich auf's Neue zur Turnei.
Und das allein bleibt mir zum Lohne nur,
aus edler Hand die Minne zu erhalten,
das macht nicht reich, doch es macht frei.“*

Turnieren heißt, den Damen zu gefallen, denn sie machen uns größer, als wir sind. Der ritterliche Kampf im Dienste einer Dame bringt Ehre ein². Deswegen wird nirgendwo soviel turniert wie in Garetien, nicht weil wir das Kampftraining nötig hätten. Das sieht man schon daran, dass der Kampf in der Gruppe nur noch im *Buhurt* stattfindet, vorgezogen wird der ritterliche Zweikampf, die *Tjoste*³. Zweitens daran, dass wir nicht versuchen, uns im Turnier mit Gewalt umzubringen, das ist unhöflich. Deswegen verwendet man hierzulande, wie übrigens auch in Albernien, den Nordmarken und Darpatien, stumpfe Handwaffen und sog. *Krönlein* auf den Lanzen, außerdem trägt man ausschließlich für die Verwendung im Turnier geeignete *Gestechrüstungen*.

Avon Nordfalk (lachend): Gestechrüstungen! Hübsch sehen sie ja aus. Verzierte metallene Ungetüme, die zwar im Gesteck einigermaßen Sicherheit bieten, in der echten Schlacht aber wertlos wären, da sie den Reiter fast unbeweglich machen. Stürzte ein derart gewappneter Reiter in der Schlacht vom Pferd ins Gras, so müsste er unweigerlich in selbiges beißen, aufstehen könnte er jedenfalls nicht mehr.

D. v. L. (bissig): Aus diesem Grunde ist bei uns im Turnier der Zweikampf auch vorbei, wenn es gelingt, den Gegner aus dem Sattel zu stoßen! Eine Fortsetzung des Kampfes zu Fuß verbietet sich von selbst. So kommt in der *Tjoste* also ausschließlich die Lanze zum Einsatz, das Schwert hingegen wird nur

im Gruppengefecht, dem *Buhurt* verwendet. Auch hier hat die Sicherheit Vorrang. Deshalb werden ausschließlich Turnierschwerter ohne Spitzen verwendet, mit denen es die prachtvollen und vor allen Dingen großen Helmzierern der Gegner abzuschlagen gilt. Vor dem Turnier überprüfen die *Turniermarschälle* sogar die Größe und Beschaffenheit der Helmschieren, die meist Wölfe, Eber, Einhörner, Löwinnen, Bären, aber auch Türme, Anker, Waffen, kurz: heraldische Figuren jeglicher Art in allen Farben des Regenbogens zeigen. Entspricht eine solche *Zimier*⁴ nicht den Bedingungen⁵, so wird der Helm zu Boden gestoßen und der entsprechende Ritter vom Turnier ausgeschlossen – ein Gesichtsverlust, wie ihn noch kein garetischer Adliger riskiert hat, wie er aber wohl schon manchem fahrenden Turnierritter unabsichtlich widerfahren ist, als er sein Glück beim *Buhurt* versuchen wollte.

A. N. (dazwischen): Apropos Helmzier! Dies Verslein habe ich von einem almadanischen Barden der Torbenia-Schule:

*Seine Helmzier war ein Bock,
der sich über einer goldenen Krone erhob.
Waffenrock und Pferdedecke,
äußerst kunstreich aus Sammete,
mit güldnen Borten wohl geziert;
dass dem Herrn bloß nichts passiert!*

Gefällt es euch?

D. v. L. (trocken): Solange es Euch nicht trifft ... In Weiden hat man, soweit ich weiß, auch Zimiere und Schabracken. Wo war ich? Ach ja, überhaupt – die Fahrenden! Landlose Hagestolze, meist Zweit- oder Drittgeborene, die nichts besitzen als die Rüstung, die sie am Leib tragen, und das Pferd, das sie reiten.

¹ Vgl. dazu Artikel in der letzten Botenausgabe

² Nicht unüblich, wenngleich weniger häufig: mit vertauschten Rollen

³ auch "Stechen" oder "Gesteck" geheißen

⁴ der Fachausdruck für die Helmzier

⁵ sei es, weil sie zu klein oder aus einem zu harten Material ist

Gesteck, Scharmützel und allerley Kurzweyl

Fortsetzung von Seite 17

A. N. (auffahrend): Und für die es mehr als für alle anderen heißt: Siegen heißt leben! Ich habe größten Respekt vor diesen Männern und Frauen, die sich nicht durch ihre widrigen Umstände von einer ritterlichen Gesinnung abbringen lassen. Ein fahrender Turnierritter finanziert seinen ritterlichen Lebensstil aus dem, was er bei den Turnieren, an denen er teil-

nimmt, erbeutet. Der garetische Adel kann es sich ob seines Reichtums leisten, der Ehre halber zu turnieren. Mitunter kann der Sieger eines garetischen Turniers kostbare Preise aus Gold und Silber erringen⁶, alle Jubeljahre mal die Hand eines oft nicht schönen, aber reichen Edelfräuleins oder -knäbleins, aber schon der Zweitplatzierte wird meist mit einem Schwein abgefertigt. Aus dieser Tradition stammt übrigens der Ausdruck "Schwein gehabt!", der eigentlich wenig schmeichelhaft zum Ausdruck bringt, dass der Schwein-Habende den Sieg verfehlt hat.

D. v. L. (überlegen): Bei unseren Turnieren geht es in erster Linie um den Beweis der ritterlichen Tapferkeit und Ehre, nicht das Gewinnen ist das Ausschlaggebende, sondern der Mut, sich dem Zweikampf zu stellen, und – im Falle der Niederla-

Bedeutende Rittersturniere in Aventurien

Die Zwölfgöttertjoste zu Perricum

Alle zwölf Götterläufe wird dieses unvergleichliche, größte Turnier Aventuriens, das die besten zwölfgöttlichen Streiter versammelt und gegeneinander antreten lässt, in der rondaheiligen Stadt Perricum abgehalten (so geschehen zuletzt im Jahre 16 Hal – im Kriegsjahr 28 Hal hingegen entfiel das Turnier, an seiner Stelle kürte die Kirche der Leuin in einer Heiligen Zwölfgöttertjoste ihren neuen Heermeister).⁸

Das Kaiserturnier zu Gareth

Acht lange Tage vom ersten Praiostag im Praiosmond an währt das alljährliche Turnier des Kaiserhauses im Neuen Hippodrom zu Gareth. Damit einher gehen Bälle für den Adel, Spiele für das Volk, ein wohlbestellter Jahrmarkt, das Immanspiel um die Kaisertrophäe und der Wettstreit der Sänger um den Titel "Sängerkönig".⁹

Die Herzogenturney zu Trallop

Am 15. Ronda treffen sich alljährlich die Streiter der Zwölfgöttlichen Lande (allen voran die Ritter der nördlichen Provinzen), um sich auf der Bärenburg zu Trallop in einem einzigen großen Gestampfe miteinander zu messen und für den Ernstfall einer Ritterschlacht gewappnet zu sein.¹⁰

Das Ferdoker Lanzen

In der Grafenmark vor den Toren der Stadt Ferdok präsentieren alljährlich die nach der Stadt benannten Lanzerinnen ihre Fähigkeiten in einer Tjoste und dem Ringstechen. Im Anschluss daran findet ein Gestampfe statt, wobei die gegnerische Partei der Lanzerinnen aus allerlei

fahrenden Rittern gebildet wird. Es kam in der Geschichte des Ferdoker Lanzens erst ein einziges Mal vor, dass die Lanzerinnen den fremden Rittern unterlagen, was den Fürsten aufgrund einer Wette die Jahresproduktion des bekannten Ferdoker Bieres kostete.

Die Spiele zu Selaque

Die Phantasia¹¹ zu kaiserlich Selaque in der Grafschaft Ragath ist wohl das bekannteste Turnierspiel Almadars.¹² Mit einer Rahmenhandlung versehen (auf mehreren Bühnen, die z.B. einer tobrischen, weidenschen und bornischen Burg nachempfunden sind, wird rund um den Turnierplatz von Schauspielern die Vorgeschichte erzählt), findet ein spielerisches Turnier statt, bei dem mitunter selbst einige Barone in fiktive Rollen schlüpfen und in prächtig verzierten Rüstungen gegeneinander reiten. Die Rahmenhandlung ist stets so angelegt, dass man sich über die archaischen Turniere und Gebräuche im Norden des Reiches amüsieren kann, ohne wirklich jemanden zu kränken. Die angereisten Adligen geben sich am Abend dann meist der Völlerei, dem Spiel und dem Trunk hin.

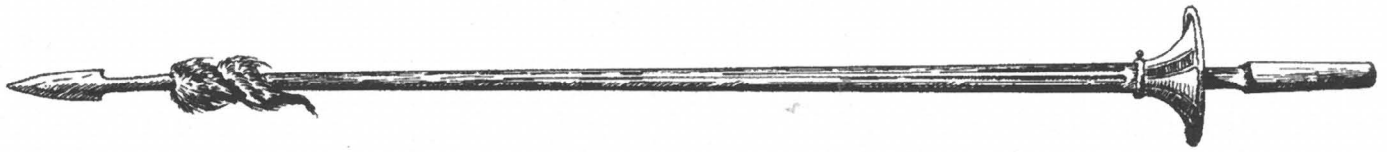
Das Feenreiten zu Abagund

Bekannt wurde dieses Turnier ob der Phantasienamen der teilnehmenden Ritter, die sich für die Dauer des Turniers die Namen von Feen und Holden albernischer Märchen zulegen und sogar ihre Schilde mit prächtigen (Phantasie-)Wapen schmücken. Gerüchteweise soll sich jedesmal in einer der prächtigen Rüstungen auch ein Geschöpf aus der Anderwelt befinden. Das Abagunder Feenreiten

findet einmal pro Götterlauf vor der Burg oder dem Gut des Vorjahressiegers statt. Sollte je einmal ein Fremder das Turnier gewinnen, so wird er wohl seinen Wohnsitz in das Abagund verlegen oder von seinem Sieg zurücktreten müssen.

Weitere bekannte Turniere:

Das **Turnier zu Eslamsgrund** eröffnet traditionell am 1. Ingerimm die garetische Turniersaison; das **Grafenturnier von Reichsforst** ist stets von besonderer Fröhlichkeit geprägt und lockt viele Schausteller, Gaukler und Barden an; das **Schützenfest zu Gratenfels** entwickelte sich in den vergangenen Jahrzehnten vom reinen Bogenschusswettbewerb immer mehr zu einem der größten Turniere im Westen des Neuen Reiches; das **"Treffen der Besten"** wird das Turnier der Familie Stepahan auf Burg Draustein geheißen, zu dem ausschließlich albernische Ritter eingeladen werden; das **"Festenländisches Gesteck"** geheißenes Turnier von Riwilauken findet ebenso wie die **Rittersturniere von Andergast und Nostris** im Wonnemond Ronda des aventurischen Rittertums statt; die ritterliche Hochburg und Enklave des Horasreiches, die Erzherrschaft Arivor, richtet vom 20.-25. Rahja alljährlich ein großes **Turnier in Arivor** aus, zu dem sich neben der Rondrageweihtenschaft alle Vertreter und Freunde des Rittertums im Horasreich einfinden; was für die Westküste das Turnier von Arivor, ist für die Ostküste das **Ritters Turnier in Baburin** vom 12.-14. Ronda, das seinen Abschluss traditionellerweise in einem Streitwagenrennen findet.



ge – diese ebenso ritterlich zu akzeptieren. Fredegast von Gauternburg, der berühmte 'Grüne Ritter', hat seinen legendären Ruf dadurch errungen, dass er noch nicht ein Turnier für sich entscheiden konnte, und trotzdem unverdrossen Jahr für Jahr zu jedem Frühlingsturnier in der Goldenen Au antritt – und von denen gibt es viele⁷.

A. N. (ereifert sich): Seien wir doch mal ehrlich: Wer es sich leisten kann, wie der garetische Adel, für den mag Sieg oder Niederlage vielleicht nebensächlich sein. Ein Fahrender muss sich zweimal überlegen, in einem Turnier anzutreten, das womöglich seine Gesundheit (sein einziges Kapital), auf jeden Fall aber seine teure Ausrüstung in Mitleidenschaft zieht, ohne dass er einen Heller Gewinn macht. Siegt er nicht, so muss er über kurz oder lang seinen ritterlichen Lebensstil aufgeben.

D. v. L. (spitz): Aus diesem Grund sind die Turniere in den inneren Provinzen und in Albarnia, wo eine ähnlich hochentwickelte Turniertradition besteht, auch in erster Linie *Adelsturniere*. Um genau zu sein, ist das Merkmal, den Sieg nicht nötig zu haben, eine bessere Sicherung für den exklusiven Anspruch unserer Adelsturniere, als jedes Verbot für Bürgerliche oder fahrende Ritter. Anders kann man sich dieses Geschmeiß ja nicht vom Leib halten.

Betretenes Schweigen: Unser Korrespondent versucht, die Situation zu retten.

AB: Eine ältere Traditionslinie besteht im Norden des Reiches, in Greifenfurt, Weiden und Tobrien (übrigens auch im Bornland und in Andergast), während das Fürstentum Kosch zwischen den beiden Traditionen steht. Wodurch zeichnet sich diese ältere Turniertradition der Nordprovinzen aus?

A. N. (sachlich): Deutlichster Unterschied ist die Tatsache, dass das Turnier bei uns noch als Kampfabübung zu erkennen ist. Die Ritter tragen meist die Rüstungen, die sie auch im echten Kampf tragen, und noch zu Kaiser Pervals Zeiten wurden selbstverständlich auch scharfe Waffen eingesetzt.

D. v. L.: Pffffh!

A. N. (lauter): Woran übrigens nichts Anstößiges war, immerhin sollten die Ritter ja unter Kampfbedingungen trainieren. Außerdem war es mit scharfen Waffen bedeutend leichter, den Gegner zur Aufgabe zu bewegen, ihn zu *zäumen*, wie es in der Turniersprache heißt, und ihn gefangen zu nehmen, um ein Lösegeld zu erwirken. Darin besteht auch der eigentliche Reiz für die armen Turnierreiter, nicht in der unwahrscheinlichen Hoffnung auf den Gesamtsieg. Noch heute wird in Weiden vor einem Turnier vereinbart, ob ein Besiegter alles verlieren soll, 'was er an sich hat', also Pferd, Rüstung und evtl. die Waffen (oder den entsprechenden Gegenwert in Gold), oder alles, 'was er aufbringen kann', d. h., ein *gezäumter* Ritter muss sich gegen Lösegeld freikaufen. Somit muss ein armer Turnierreiter auf einem solchen Turnier also nur zwei Gegner besiegen, um einen Gewinn zu erzielen, selbst wenn er selber besiegt wird. Dafür erfordert das *Zäumen* des Gegners großen Mut und große Anstrengung, da anders als in den inneren Provinzen der Kampf mitnichten beendet ist, wenn ein Gegner aus dem Sattel gestoßen ist, im Gegenteil: Ist der Ritter noch kampffähig, dann geht der Kampf zu Fuß mit Schwert oder Zweihänder weiter, "bis einer tot ist, aufgibt oder nicht mehr kann".

D. v. L. (spitz): Das erste ist häufig genug, weil das zweite zu selten ist.

A. N. (fährt fort): Zum Glück überwiegt das dritte.

AB: Müssen wir uns diese Kämpfe wie in den inneren Provinzen als Einzeltjosten vorstellen?

A. N.: Im Norden ist ein Ritter häufig genug auf sich allein gestellt, so dass er sich auch alleine gegen einen oder mehrere Gegner, die meist ebenfalls Ritter sind, durchsetzen können muss. In Weiden z. B. gehört es zur Hauptbeschäftigung fahrender Ritter *auf aventure*, sich an Engstellen zu plazieren (meist in Hohlwegen, auf engen Passstraßen oder an Brücken) und jedem vorbeikommenden Ritter die Passage zu verweigern, wenn er sich diese nicht erstritten. Sind viele derartige *Questritter* unterwegs, kann das die Durchquerung Weidens für einen Ritter arg verlangsamen. Aber im Turnier geht es eigentlich nach alter Tradition nicht um die Übung des Einzelkampfes – den sollte sowieso jeder Ritter beherrschen –, sondern um die Übung des Kampfes im geschlossenen Reiterverband, das ist der eigentliche Grund für das Treffen zum Turnier. Aus diesem Grund steht in den Nordprovinzen, anders als im zentralen Mittelreich, wo das Turnier aus einer Fülle von *Tjosten* besteht und der *Buhurt* nur den Abschluss eines Turniers bildet, das *Gestampfe* absolut im Mittelpunkt. Zwar wird mitunter ein Vorturnier, eine sog. *Vesperie*, bestritten, in dem einzelne *Tjosten* ausgetragen werden, allerdings hat dieses Vorturnier bei weitem nicht die Bedeutung des *Gestampfes*. Häufig lassen die berühmteren Turnierreiter die *Vesperie* sogar aus, um sich auf den Hauptwettbewerb zu konzentrieren, so dass sich nur die Heißsporne in Einzelkämpfen messen. Die große Herzogenturnei zu Trallop z. B. dauert normalerweise nur einen Tag und besteht aus einem einzigen großen *Gestampfe*.

AB: Ihr spracht nun schon wiederholt vom *Gestampfe*, Graf Danos am Anfang von *Buhurt*. Was hat man denn darunter eigentlich zu verstehen?

A. N.: Sind einmal – meist auf Einladung – Kämpen zu einem Turnier versammelt, so werden sie in zwei etwa gleich große Gruppen eingeteilt, wobei aber durchaus darauf geachtet wird, dass Landsmannschaften nicht auseinandergerissen werden, außerdem kann man ja niemanden zwingen, auf einer Seite zu streiten, die er hasst wie die Zorganpocken.

D. v. L. (grinsend): Die andere Seite von der Medaille ist, dass schon Turniere abgesagt werden mussten, weil eine Partei sich

⁶ Noch heute legendär ist das sog. „Schenkungsturnier von Eslamsgrund“ des Götterlaufes 391 v.H., bei dem ein künstlicher Baum mit goldenen und silbernen Blättern neben dem Turnierfeld eingepflanzt wurde. Die Blätter wurden den Siegern und Verlierern der Tjoste zum Geschenk gemacht.

⁷ Und Anlässe gibt es stets genug, seien es Hochzeiten, Schwertleiten, Trauerfeiern oder Hofstage, um nur einige zu nennen.

⁸ Mehr über die Zwölfgöttertjoste und die Heilige Zwölfgöttertjoste erfährt der geneigte Leser in dem Abenteuerband "Siebenstreich" auf S. 15f.

⁹ Eine ausführliche Beschreibung des Kaiserturniers erhält man in dem (vergriffenen) Abenteuer *Die Verschwörung von Gareth*.

¹⁰ Auch hier sei beim Wunsche nach weiteren Informationen der Verweis erlaubt, dass sowohl im *Boten* #84, als auch in der kürzlich erschienenen *Fantholi-Sonderausgabe* näheres über die Tralloperturney nachzulesen ist.

¹¹ Die Phantasia wird Teil der Fortsetzung dieses Artikels in der nächsten Botenausgabe sein.

¹² Turniere im klassischen Sinne kennt Almada hingegen nicht.

Gesteck, Scharmützel und allerley Kurzweyl

Fortsetzung von Seite 19

aufgrund zu großer zahlenmäßiger Unterlegenheit nicht aus ihrem Schutzbezirk getraut hat.

A. N.: In diesem *Schutzbezirk*, auch *hamit* genannt, darf nicht gekämpft werden, hierhin werden die Gefangenen und die Verwundeten gebracht. Häufig sind die Schutzbezirke so gewählt, dass der der einen Partei in einer Stadt, der andere in einem Zeltlager außerhalb liegt, so dass die Parteien der Einfachheit halber auch als "innere" und "äußere" bezeichnet werden. Der Kampf wird, wie gesagt, in zwei geschlossenen Verbänden durchgeführt, beim *garetischen Buhurt* allerdings ausschließlich mit Turnierschwertern, mit denen nach der Helmzier des Gegners geschlagen wird. In den Nordprovinzen ist es hingegen durchaus üblich, die erste Attacke mit Lanzen zu reiten, und erst, wenn es zum Handgemenge kommt, zu Schwert, Streitkolben oder Morgenstern zu greifen.

D. v. L.: Es dürfte klar sein, dass diese altertümliche Art des Turniers höchst gefährlich für die Teilnehmer ist, selbst wenn

heutzutage *Krönlein* auf den Lanzenspitzen sitzen.

A. N.: Gefährlich ist es vor allem für die Knappen, die Kopf und Kragen riskieren müssen, um zu verhindern, dass ihr gestürzter Herr unter den Hufen der Streitrösse zermalmt oder von gegnerischen Knappen *gezäumt* wird. Überhaupt ist in den Nordprovinzen die Beteiligung von Fußvolk am *Gestampfe* durchaus üblich, schließlich simuliert man eine Schlacht, und keine Schlacht ohne Fußvolk. Das reicht von den Knappen, die ihre Herren bergen und verarzten, bis hin zu den gefürchteten *Kippern*, die genau das tun, was ihre Bezeichnung andeutet: Ist die Reiter Schlacht im Handgemenge zum Stillstand gekommen, so greifen sie mit langen Keulen und Flegeln in den Kampf ein, entweder um ihre Ritter zu unterstützen oder um gegnerische Ritter aus dem Sattel zu kippen und als Gefangene ihres Herren in den *Schutzbezirk* zu bringen.

D. v. L. (schnippisch): Barbarisch!

A. N. (erhitzt): Es reicht Graf Danos! Wenn ich nicht Turniarmarschall wäre...

D. v. L. (ebenso): Wenn mich nicht meine Verletzung hindern würde...

AB (entnervt): Ich danke den hochwohlgeborenen Herrschaften für das Gespräch!

Jan Liedtke, Jens Arne Klingsöhr & Mike Maurer
(mit Dank an viele)

Berühmte Turnierstreiter in der jüngeren Vergangenheit und Gegenwart

Jast Gorsam vom Großen Fluss, Herzog der Nordmarken

Der anerkannt beste Lanzenreiter unter den Großen des Reiches ist nicht mehr gefordert worden, seit er auf dem Weg zum Großen Hofstag zu Gareth 21 Hal den gefürchteten Raubritter Grimm vom Roten Felde auf einer Brücke über den tosenden Fluss Galebra stellte und diesen durch seinen Lanzenstoß an einen Baum nagelte.¹³

Der Schwarze (Weiße) Ritter

Seit alters her ist es das Recht eines Ritters, unter anderem Namen zu streiten.¹⁴ Immer wieder sieht man diese geheimnisvollen Ritter auf den Turnierfeldern Aventuriens, meist gänzlich schwarz oder weiß gewappnet, das Anlitz unter einem Helm verborgen und den Schild verhüllt. Sie treten in die Schranken, um eine alte Schmach oder begangenes Unrecht wiedergutzumachen oder für die Schwachen und Wehrlosen zu streiten.

Blasius vom Eberstamm zu Angbar, Fürst vom Kosch

Die Liebe des ritterlichen Fürsten für Turneien ist trotz seines meist glücklosen Auftretens noch immer ungebrochen. Viele fahrende Rittersleut' messen sich gerne mit ihm, denn durch seine 'Gefangennahme' im Gestampfe lassen sich viele goldblitzende Dukaten verdienen, zumal sich der 'gefangene' Fürst stets als ritterlicher Verlierer erweist, der seine Bezwinger gar des öfteren noch zu sich auf die *Thalessia* nach Angbar zum Gastmahl lud – was die einen freute, weniger jedoch diejenigen rauen Gesellen, welche die ausschweifende Erzählkunst des hohen Herren nicht zu schätzen wussten. Und natürlich richtet der Fürst alljährlich (meist zu seinem Tsatage am 15. Travia) ebenfalls ein großes Turnier zu Angbar aus.

Die Königinnen der Amazonen

Es scheint die Sitte der Amazonenköniginnen zu sein, sporadisch bei den bedeutenden Turnieren Aventuriens inkognito aufzutreten – und fast immer

hervorragend abzuschneiden. Die derzeitige Königin Gilia scheint da sowohl ihrer Mutter Yppolita, die mehrmals das Kaiserturnier in Gareth gewann, als auch ihrer Urgroßmutter, die mit einem Amazonsäbel ebenfalls das Turnier zu Gareth gewann und dabei das Schwert Kaiser Pervals zerschmetterte, durchaus nachzueifern.

Raidri Conchobair, Markgraf von Winhall

Der unvergessene Schwertkönig gewann das Kaiserturnier von Gareth häufiger als irgendein anderer Mensch und bedarf eigentlich keiner weiteren Vorstellung.

¹³ Noch heute soll an dieser Stelle der – inzwischen wahnsinnige – Knecht des Raubritters sein Dasein fristen und jeden Reisenden des Zorns und der strafenden Hand des Herzogs vom Großen Fluss gemahnen.

¹⁴ So geschehen beim legendären Götterurteil um Leben und Tod der Baronin Duridanya und des jungen Prinzen Rabenmund auf dem Hofstage zu Gareth 21 Hal, wie auch unlängst beim ruhmreichen Tode des Barons Nordhag in der Tralloper Turnei.

WUNDER DER BAUKUNST

Seit das Menschengeschlecht Stein auf Stein zu Gebäuden aufschichtete, schuf es immer wieder mit Ehrgeiz, Fleiß und Kunstfertigkeit architektonische Meisterwerke, die jeden Betrachter in Ehrfurcht erstarren lassen. Zur Rohalszeit stellte man in der Hoffnung, dass es durchaus göttergewollt sei, dass Menschen Wunder vollbringen können, eine Liste der glanzvollsten Bauwerke auf, wobei man auf die magische Zahl sieben kam. In den letzten Jahrhunderten wurde die Anzahl auf die göttergefällige Zwölf erweitert, so dass man heute von den Zwölf Menschenwundern spricht.

Die Originalliste der sieben alten Wunder, aufbewahrt in den Hallen der Weisheit zu Kuslik und angeblich von Rohal selbst stammend, bricht jedoch nach dem vierten Monument ab, so dass bis heute etliche Auflistungen kursieren, die – je nach Herkunft des Verfassers – Bauwerke aus allen Ecken Aventuriens als Wunderwerk bezeichnen.

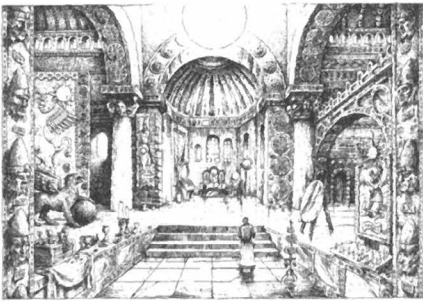
Eine weitverbreitete Volkssage behauptet, dass die Menschenwunder der Schlüssel zur Herrschaft der Götter über Aventurien seien: Sollte es den Jüngern des Namenlosen (oder Magierphilosophen ...) jemals gelingen, alle zwölf Wunderwerke zu schänden, so würden die Zwölfgötter jegliche Macht über den Kontinent verlieren und die betenden Völker nicht mehr erhören.

DIE SIEBEN ALTEN WUNDER

Den vier Menschenwundern des Originalpergaments wagt kaum ein Gelehrter zu widersprechen, so dass sie Kanon sind: Das eherne *Zwölfgöttermonument von Mantrash'Mor*, wo bislang fünf titanische Götterbildnisse aus dem Feuersteinfelsen der Goldfelsen gehauen wurden. Nach einer Berechnung Grangorer Grundsteinbrüder wird das zur Zeit der Klugen Kaiser begonnene Monument erst im Jahr 1760 BF vollendet sein ...

Der unter Fran-Horas errichtete *Leuchtturm von Sylla*, dessen Licht seit 16 Jahrhunderten ununterbrochen über die Meerenge vor Altoum strahlt.

Der *Sonnenpalast in der Stadt des Lichts* im Zentrum der Menschenwelt, erbaut von 412–451 BF, ist der größte Sakralbau Aventuriens und schlicht das prächtigste Bauwerk, das eines Sterblichen Auge je schauen wird.



Die zwölf *Schwarzen Pyramiden von Al'Anfa*, die sich, zusammengesetzt aus unzähligen dunkelschimmernden Basaltblöcken, seit archaischen Zeiten an den Hängen des Visra erheben.

Eine komplette Auflistung sämtlicher Bauwerke, die irgendwer irgendwann einmal als Menschenwunder apostrophiert hat (einschließlich der *Krummen Mühle von Sjepengurken*), würde ein ganzes Buch der Schlange füllen. Die respektabelsten Ansprüche erheben folgende Bauten: Der *Koloss von Al'Anfa*, der dem alten *Zyklopenleuchtturm von Rethis* den Rang abgelassen hat, wird nach seinem Einsturz 702 BF bereits zum zweiten Mal

errichtet (und darum oft auch als Neues Wunder bezeichnet). Mit 40 Schritt Höhe die wohl größte Statue Aventuriens.

Die *Große Bibliothek von Bosparan*, deren Vernichtung im Inferno von Bosparans Fall das Wissen von eineinhalb Jahrtausenden guldengländischer Siedlungsgeschichte ins Vergessen riss. Erst dieser Tage erreicht die Bibliothek der *Hallen der Weisheit zu Kuslik* wieder den Bestand des antiken Vorbilds.

Der *Rondra-Dreitempel zu Baburin*, das Sanktuarium der Donnersturmfelder, das vor allem aufgrund der Statue der *Sechsbarmigen Rondra von Nebachot* berühmt ist.

Um die Würde als mächtigste Bewallung Deres konkurrieren das Zauberwerk *Bastrabuns Bann* an den Grenzen der Echsen-sümpfe, die von schwärender Dunkel-macht besetzte *Ogermauer* (deren älteste Teile jedoch vermutlich nicht von Menschen stammen) und der *Horaswall* (Neues Wunder), letztenendes ein großwahn-sinniger Traum liebevoller Patrioten geblieben. Genannt werden häufig auch die *Bunten Mauern von Methumis*, das *Madamaltor von Rashdul*, die 220 Schritt lange *Bastrabunbrücke* über den Mhanadi bei Mherwed, das obskure *Septahengon* in Ysilien und der *Tempel der Zwillinge zu Jergan*.

DIE FÜNF NEUEN WUNDER

Obwohl es keinerlei Originalmanuskript gibt, ist die Benennung der Neuen Wunder weniger strittig: Für fünf Posten gibt es nur acht ernstzunehmende Kandidaten. Als Legitimation wird stets angeführt, dass Rohal dieses Meisterwerk sicherlich in seiner Liste erwähnt hätte, wenn es damals schon existiert hätte.

Die *Festungsstadt Harben*, die wohl einzige Stadt, die komplett mit ihren ursprünglichen Bauplänen übereinstimmt, gilt als Musterbeispiel wehrheimscher Ordnung. Manchmal wird statt ihrer auch die almadanische Festung *Neu-Süderwacht* genannt, die ebenfalls ob ihrer mi-

litärischen Vollendung gepriesen wird.

Der *Königspalast zu Mirham* wurde vor über 300 Jahren buchstäblich aus dem Dschungel gestampft, um seitdem als größte und weitläufigste Palastanlage Aventuriens zu erstrahlen.

Der *König-Therengar-Kanal* zwischen Sikram und Onjet zeigt, dass der Mensch sich sogar über den Lauf von Flüssen hinwegsetzen kann. Das konkurrierende Projekt des *Kaiser-Hal-Kanals* musste hingegen aufgegeben werden.

Obwohl (oder gerade weil) noch kaum jemand im Innern des *Labyrinths des Bal Honak* war, wird es doch als Menschenwunder angesehen: Selten wurde eine verwirrendere Höhlenanlage geschaffen, um Schätze und Geheimnisse zu bewahren.

Die *Praiossakrale von Beilunk* mit der weithin sichtbaren Kuppel gilt vor allem als Meisterwerk der Harmonie, deren Ebenmaß in jedem Detail ersichtlich ist.



An der anderen Küste spannte sich bis vor kurzem die bewegliche *Prinzessin-Emer-Brücke* bei Havena über den Großen Fluss. Ohne den Genius von Meister Leonardo geht der Wiederaufbau nur schleppend voran.

Die *Hesindekatakomben von Gareth*, der größte Hort Aventuriens, sind derart groß, dass man kaum glauben kann, sie seien von Menschen ausgeschachtet.

WUNDER DER BAUKUNST

Fortsetzung von Seite 21

Tatsächlich scheint vieles auf frühere Erbauer hinzudeuten, so dass sie von Gelehrten mittlerweile nicht mehr als *Menschenwunder* bezeichnet werden.

WEITERE MONUMENTE

Vielerlei Bauwerke sind Zauberhand, Götterwunder oder wurden von längst dahingegangenen Völkern errichtet. Sie verwischen sich mit den Mirakeln der Natur und der Sphären.

Die Zwerge schlugen *Xorlosch* und das verlorene *Umrazim* Stein für Stein aus dem Gebein der Erde. Glaubt man den Erzählungen der Foggwulf-Expedition, existiert im Eismeer ein gewaltiger *Himmelsturm* der Hochelfen, um den sich das ganze Firmament dreht. Vom *Konzil der Elementaren Gewalten* in *Drakonia* weiß man nur, dass die Erbauer ganz si-



cher keine Menschen waren. Die *Pentagramm-Akademie von Rashdul*, das *Zauberschloss Al'Ahabad* in *Gorien* und das *Pentagrammaton* in *Punin* sind *Dschinnenwerk*, während *Borbarads Schwarze Feste* in der *Gorischen Wüste* von Dämonen aufgetürmt wurde. Der *Kristallpalast von Bjaldorn*, die *Wehrmauer von Vallusa* und der *Tempel der Rauschenden Wasser zu Albenhus* gelten als göttliche Wunderwerke.

Legenden berichten von der *Zitadelle der Geister* und der wuchernden *Dämonenzitadelle*, die uns zu den sphärenübergreifenden *Zitadellen der Elemente* führen und schließlich zum größten Bollwerk des Kosmos: Den *Mauern von Alveran* und dem *Sternenwall* ...

sk / Anton Weste / hvw

Aufbruchstimmung

Getreu unserem Grundsatz, unseren Lesern die ganze Wahrheit zu bieten, auch wenn wir selbst uns nicht über ihre Natur einigen können, präsentieren wir hier Auszüge einiger anderer Druckwerke. Dabei entschuldigen wir uns für den teils etwas zurückliegenden Berichtszeitraum. Die wenigsten Schreiberlinge, die auf die neuartigen Möglichkeiten des maraskanischen Buchdruckes zurückgreifen, können brandaktuelle, keine zwei Monde alte Nachrichten über den halben Kontinent verbreiten, wie es der *Aventurischer Bote* vermag.

Auf den Bazaren und Bardentreffen verbreitet sich das Gerücht, die *tulamidischen Drachenzauberer* und *Dschinnenbeschwörer* des *Raschtulswalles* hätten eine einzigartige Belohnung ausgelobt: Wer als erster jenen Ort fände, der der Ursprung allen Feuers, alles Humus, alles Wassers, allen Eises, allen Erzes oder aller Luft ist, erhalte, so heißt es, einen Zauberring, mit dem man in jedem Mond erneut einen *Dschinn* rufen könne, einen Wunsch zu erfüllen; sechs solche Ringe gäbe es zu erringen. Immer öfter verlautet aus Kreisen der *Magieryilden*, *Hesindegeweihten* und *Derographen*, dass nach einer oder sogar sechs der sogenannten *Elementaren Zitadellen* gesucht wird. Die Redaktion hat sich hier laienhaft das Bild einer Zaubenburg mit einer magischen Quelle darin gemacht. Wer Herr und Gesinde solch einer Burg sein mag, entzieht sich freilich unserer Vorstellung.

hvw

Aus: YAQUIRBLICK, Punin

Löwenritter nach Schrotenstein entsandt

Punin. Die *almadanische Baronie Schrotenstein* war kürzlich das Ziel einer Investigation durch die *Löwenritter*. Nachdem in Erfahrung gebracht worden war, daß der *Reichsverräter Rakolus der Schwarze* die *Zitadelle des Erzes* lokalisiert haben könnte, wurde versucht, auf *Schrotenstein* (wo der *Verfluchte* einst *Baron* war) *Anhaltspunkte* über seine *Forschungen* zu finden.

Mit der Untersuchung wurde *Dare* der *Löwe* betraut, ein in *Almada* beheimateter *Veteran Ysilias* und der *Trollpforte*. Dieser scharte sogleich einige *Bewaffnete* um sich und brach aus *Perricum* gen *Schrotenstein* auf, um nicht nur möglicherweise den Standort der *Zitadelle* zu ergründen, sondern auch zu prüfen, ob sich der *Verdacht* erhärten ließe, daß *Rakolus* den *Stab des Schwarzmagiers Alg'Orton* besitzt, den vor beinahe 2.000 Jahren der *almadanische Sagenheld Caralus* erschlug.

Nach einer *Audienz* beim *Hohen Inquisitionsrat Amando Laconda* da *Vanya* drang der *Löwenritter* mit den *Seinen* zur *Burg Schrotenstein* vor. Kaum angekommen, stießen sie auf einige *Eindringlinge*, deren *Identität* noch ungeklärt ist,

aber in die *Schwarzen Lande* weist. Zwar bewies *Dare* mit *Sicherheit*, dass sich der *Stab Alg'Ortons* im Besitz des *Verräters* befindet, doch fanden sich in den *Unterlagen*, die der *Verräter* zurückließ, keinen Hinweis bezüglich der *Erzzitadelle*. Ob *Rakolus* dieses Wissen auf seiner *Flucht* mit sich nahm oder nie besaß, bleibt damit weiterhin im *Dunkeln*.

Tobias Radloff

Aus: JAHRESBERICHT DER KSL. DEROGRAPHISCHEN GESELLSCHAFT 30 Hal

Expedition ins Tal der Elemente

Ein Bericht von

Kara ben Yngerymm zu Angbar

Finsterkamm. Im Namen der *Kaiserlich Derographischen Gesellschaft* brach ich im Frühsommer 29 Hal ins *Greifenfurt'sche* auf. Neben *Mitgliedern* des *Aves-Klubs* in *Vinsalt* war unser *ehrwürdigstes Mitglied* wohl der über *siebzigjährige Hesindegeweihte Hexander Scherenschleifer*, der unsere etwa 20köpfige *Schar* führte. Von dem *wiederholt* *ruinierten Kloster* des *Hüters Arras de Mott* drangen wir zur *Goldspitze* vor. Ein *heiliger Eid* verbietet mir, *genauere Angaben* zu machen, doch erlaube ich

mir zu berichten, dass wir unterirdische Anlagen entdeckten, die sowohl zwergische Minenkunst als auch Elementarmagie geschaffen hatten – ein Rätsel für sich, wie jeder Gelehrte bestätigen wird. Nach gefährlicher Passage drangen wir zu dem Ort vor, von dem es heißt, dass die Elementarherren selbst ihn als Treffpunkt erklärt haben. Vielerlei Entdeckungen enthüllten uns einen der wohl mächtigsten Orte, an dem die natürliche Ordnung Aventuriens bewahrt wird. Dennoch konnten wir in der Fülle nicht mehr denn Hinweise auf die Existenz der sogenannten Elementarherren wie auch der Zitadellen der Elemente finden, die für Sterbliche wohl unauffindbar und unerreichbar bleiben müssen.

Aus: HESINDESPIEGEL, Kuslik

Das allenthalben beobachtbare Expeditionsfieber erreicht, so scheint es, gerade in Kreisen Magiebegabter besondere Verbreitung. Angetrieben von alveranischen Prophezeiungen, unheiligen Hinterlassenschaften und den Erfolgsmeldungen verschiedener Reiche und Institutionen, werden immer mehr Berichte über Abenteurer laut, die im hesindianischen Geiste über die räumlichen und zeitlichen Grenzen Aventuriens hinaus vordringen.

Dass die Expeditionsflotille Guldland mehr als nur einen merkantilen Auftrag hat, zeigt, daß Orchit von Hirschfurten, Leiter des Institutes der Arkanen Analysen zu Kuslik, von der Magisterin der Magister für die zweite Harikafahrt bereitgestellt wurde. Ebenso sickerte durch, dass der berühmte Derograph Alessandrian Arivorer die Expedition begleiten will.

Der kaiserliche Orden vom Auge hat das Schwarze Auge von Rommily aktiviert, um es weiter schweifen zu lassen als je zuvor. Die Drachenei-Akademie läßt in ihren Gewölben nach Spuren eines sagenhaften goldenen Drachen suchen, der vor Urzeiten Wächter der Elemente war. Die Hohe Magie zu Punin sowie das Konzil der Elementaren Gewalten bereiten Expeditionen in das unerkundete Herz der Wüste Khôm vor. Der berühmte Druide Archon Megalon soll das Tal der Elemente, vor wenigen Jahren von einigen der sogenannten Sieben Gezeichneten wiederentdeckt, aufgesucht haben. (Wie uns ein Kollege der Havena-Fanfare versicherte, sei aber nachgewiesen, daß Megalon bereits seit Jahren tot sei.) Zugegeben, das meiste, was man ver-

nimmt, muß wohl als Gerücht gelten. Als Konfabulation wurde bezeichnet, dass eine bereits seit Jahren andauernde Suche nach einer Dunklen Pforte ins Guldland zunehmend Erfolg zeige. Bereits vor Borbarads Rückkehr soll eine Expedition des Ordens vom Auge die Schwarze Feste des Dämonenmeisters in der lebensfeindlichen Gorischen Wüste durchkämmt haben und dabei ein unabhängiges Netz Dunkler Pforten bestätigt haben. Und schon vor Kaiser Hals Inthronisation sollen Erzmagier Rakorium und Schwertkönig Rajdri Conchobair auf Maraskan eine Pforte nichtmenschlichen Ursprunges aufgespürt haben.

Von der Akademie zu Khunchom ist zudem zu hören, daß Ruban der Rieslandfahrer eine neue Überfahrt plane, die allerdings nicht wie auf den legendären Sieben Reisen dem Ostkontinent gelte. Reines Gerücht ist bislang, daß auch der Bau des Zauberschiffes *Sulman Al'Nasori* weniger der Verteidigung der Handelsrouten im Perlenmeer als einer interkontinentalen Expedition diene. Gesandte des Konzils wurden in Olport, Kuslik und Khunchom bei Verhandlungen mit

Reedern gesehen. Ja, sogar Hetmann Asleif Phileasson, von den Thorwalern auch Foggwulf oder König der Meere genannt, soll auf seiner Fahrt ins Guldland weniger nach dem Ursprung der Hjaldinger als dem der elementaren Gewalten suchen.

Unbestätigt, aber wahrscheinlich bleibt schließlich, dass auch die Schwarzen Lande auf diese Questen aufmerksam werden. Von dem selbsternannten Dämonenkaiser Galotta ist bekannt, dass er den Elementen auf widernatürliche Weise gebieten kann. In Yol-Ghurmak oder Es-lamsbrück sollen Sklaven und Golems unter Anleitung des seines freien Willens beraubten Meistermechanicus' Leonardo von Havena eine neue Art eines Fluggerätes montieren. Auch die tobrischen Rebellen, denen wir diese Nachricht verdanken, können freilich nicht sagen, ob dieses Gerät den Zweck hat, Gareth, das Guldland oder die Sterne zu erreichen. Einhellig sind sich jedoch Rachemönche und andere Kultisten, dass Galotta hofft, damit einen Ort zu erobern, der seine magische Macht ins Unermessliche steigert.

hvw

* Mehr über die Hintergründe erfahren Sie unter anderem in dem Heyne-Roman *Elementare Gewalten II: Erde und Eis* (August) sowie dem Abenteuer *Reise zum Horizont* (September)

In jüngeren Tagen, wie geschaffen für unser Thema, begegnet einem im Horasreich vielerorts folgender spektakuläre Aufruf:

Mit dem Segen ihrer Kaiserlichen Majestät Amene III. Firdayon von Vinsalt, Kaiserin des Horasreiches, Königin zu Vaquiria & Dröl & Südmeer, durch Beschluss der Horaskaiserlichen Admiralität und mit Unterstützung der Derographischen Gesellschaft sei hiermit folgendes kundgetan:

Guldlandexpedition geplant!

Gesucht werden noch für diesen Frühling unerschrockene Kämpen von untadeligem Gebaren zur aversgefälligen Erkundung der unbekannten Gestade jenseits des Meers der Sieben Winde.

Imprimis:

Gelehrte mit arkaner und derischer Reputation, erfahrene Seeleute, Abgänger anerkannter Kriegerakademien, tatkräftiges Handwerkvolk und erfahrene Glücksritzer anderer Professionen, die der Expedition zu Ruhm und Ehre gereichen mögen.

Gez.

Flago ya Dascovia,

Director der horaskaiserlichen Rekrutierungs-Cammer zu Grangor



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 23,- DM.

Nähere Informationen finden Sie unten auf dieser Seite

Kendrar hat (endlich) einen neuen Herrn!

Zahl(en)reiche Herrscher

Nicht eben einfach gestaltete sich die Belehnung eines nostrischen Adligen mit den jüngst zurückeroberten Gebieten um Kendrar. Denn nachdem der ursprüngliche Anwärter Muragio Ansfinion überraschend auf seine Ansprüche auf die Krone des Edelgrafen verzichtet hatte (AB 84), äußerte der in der Erbfolge nächste Anwärter ähnliche Absichten.

Doch die Verzichtserklärung des Erbkronedelings Orasilas von Lerpin, der zuletzt als Laie in den Diensten der Traviakirche stand, entsprang wohl eher einem Missverständnis, da er von offenbar schlecht unterrichteter Seite in den Glauben versetzt worden war, ein Edelgraf Orasilas, der als fünfter der Zählung sein Amt anträte, damit mit einer höheren als der regierende König Kasimir IV., stelle eine Beleidigung des Herrschers dar. Dieser unsinnige Eindruck konnte schnell korrigiert werden. Doch offenbar aufmerksam geworden auf mögliche Sonderregelungen in der Kendrarer Erbfolge, wusste nun das von Graf Droderon von Ingvalsrhoden geleitete Uffiz für Nostrische Belange einen achthundert Jahre alten Erlass Andaryns II. zu präsentieren, demzufolge ein Kronvasall über neues Gebiet verehelicht zu sein habe, was auf den Herrn Orasilas zu diesem Zeitpunkt noch nicht zutraf.

Über die Frage, ob das Kendrarer Land als *altes* oder wegen der Rückeroberung als *neues* Gebiet zu zählen sei, hätten sich die Gelehrten wohl lange streiten können. Doch kaum machte das Wissen um den Erlass die Runde, wurde der als äußerst umgänglich geltende Orasilas von Lerpin zum begehrtesten Junggesellen des Tommelreiches: Sage und schreibe

sieben edle Fräuleins aus Thurani und dem Seenland sowie eine Nichte des Grafen von Salza hielten innerhalb zweier Tage um seine Hand an. Ein Schatten verdüsterte jedoch die Hochstimmung des designierten Grafen, der auf den ersten Blick Gefallen an einer als durchsetzungsfreudig bekannten Seenländer Freifrau gefunden hatte. Die, die diesen Schatten warf, war keine andere als die nostrische Marschallin Fürstede von Sappenstiel. Sie brachte das bedenkenswerte Argument auf, dass Fürst Andaryn II. wohl kaum einen Erlass unterzeichnet habe, weil er so viel Gefallen daran gefunden habe, dass alle seine Vasallen glücklich vermählt seien. Bestimmt sei es ihm doch darum gegangen, dass Herrscher über *neue Gebiete* einen Nachkommen vorweisen könnten, am besten gleich zwei!

Diese Bedingung hätte der künftige Edelgraf, der schon mit den Vorbereitungen zur Schließung des Traviabundes beschäftigt war, vorerst gewiss nicht erfüllen können. Doch da stellte sich zu seinem Glück heraus, dass der fragliche Erlass zwar von Andaryn II. stammte, jedoch vom falschen.

Die nostrische Geschichtsschreibung kennt nämlich in der Tat zwei Fürsten Andaryn II., zählt aber nur einen, da der erste Andaryn II., der Wahnwitzige, von seiner Schwester Andaryn II. dem Prächtigen abgesetzt wurde, die (der?) anschließend alle Erlasse aus der Zeit des Vorgängers für ungültig erklärte. Somit stand also der Belehnung des neuen Anwärters nichts mehr im Wege, wiewohl im Umfeld des nostrischen Hofes kolportiert wird, dass ganz am Schluss noch ein Mitglied des Königshauses Stellung genommen, aber umgehend Redeverbot erhalten habe.

Pikanterweise lief just zu der Stunde, als der frischvermählte Edelgraf Orasilas V. von Kendrar seinen Lehnseid ablegte, das Schiff aus, das seinen Verwandten Muragio Ansfinion an die Stätte künftigen Wirkens bringen soll, nämlich nach Neu-Bosparan. Er wurde begleitet von drei Kleinadligen aus dem Seenland, die sich – seinem Beispiel folgend – in Chorphop, Brabak und Port Corrad für die Dauer eines Jahres und eines Tags über die dortigen Bräuche kundig zu machen wünschen.

khw

Richtigstellung

Auf Drängen der Nostrischen Gesandtschaft weisen wir auf einen Fehler in unserer letzten Ausgabe hin. Hier war von König Kasimir VII. die Rede, anstatt von König Kasimir IV., wie es richtig ist. Wir beteuern ein weiteres Mal, dass es sich hierbei um einen Druckfehler handelte und keinesfalls angedeutet werden sollte, das Königreich Nostria sei einmal von Königen Kasimir V. resp. VI. regiert worden, die durch keinerlei Leistungen aufgefallen seien.

Wir bitten um Entschuldigung.