

Aventurischer Bote

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

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

Ansonsten gilt:

Der Hetmann auf dem Hjalding ringt, der Adler in die See bald sticht, der Fürst find' seinen Thron nicht... Um all den Wirrwarr auszuloten, der Depecheur Euch bringt den längst vermissten Boten.

DM 4.--

Ausgabe
Sep./Okt. 2000

PHE/PER 30 Hal

86

Götterurteil zu Erlschwerd

Peraiefurten/Erlschwerd. Nach den tragischen Vorkommnissen auf dem Bauplatz des Zwölfgötterklosters in Erlschwerd, die den Tod des Hesinde-Geweihten Wisrand von Usnaquell zur Folge hatten (der Bote berichtete), hatte Seine Hoheit, Herzog Bernfried von Tobrien, verkündet, dass das weitere Vorgehen in die Hände der zwölf heiligen Kirchen und des Zwölfgöttlichen Konzils gelegt werde, da Opfer und Täter die Weißen empfangen haben und das Unvorstellbare auf zwölfheiligem Boden geschah. In strenger Klausur entschied das Konzil, die beteiligten Veteranen einem Götterurteil zu unterwerfen.

Dem Urteil vorangegangen war die Ankunft Seiner Hoheit Bernfrieds von Tobrien, des tobrischen Herzogs, und seines Kanzlers, Delo von Gernotsborn, sowie einiger hochrangiger Vertreter der betroffenen Kirchen. Nach einer kurzen Besprechung im eiligst von seiner Ehrwürden ibn Dorda errichteten Boronszelt kamen Seine Eminenz, der Illuminatus für Tobrien Luceo de Ghuné, Seine Ehrwürden Perriodan Drachensang, Legat der Rondrakirche im Zwölfgöttlichen Konzil und Ritter im Orden des Heiligen Blutes der Märtyrer vom Theater in Arivor zu Salzsteige und der Erzabt des Heiligen Drachenordens für die Dunklen Lande, Eno Kariolinnen, überein, das Zwölfgöttliche Konzil nach Erlschwerd zu rufen und dann über das weitere Vorgehen zu entscheiden.

Die beteiligten Veteranen wurden auf Anweisung von Eminenz de Ghuné und Ehrwürden Drachensang sofort, aller Ehrenzeichen entblößt, unter Arrest gestellt, den in göttergefälliger Meditation zu nutzen ihnen empfohlen wurde.

Früh am nächsten Morgen brach der Illuminatus de Ghuné mit einem Sonnenlegionär auf, um des Götterfürsten Nähe und seinen Ratschluss zu suchen. Es heißt, er

habe drei Tage in Meditation verbracht, aus der er zwar sichtlich erschöpft, aber mit einem goldenen Funkeln in den Augen zur Sitzung des Zwölfgöttlichen Konzils zurückkehrte. Auch Seine Ehrwürden Drachensang zog sich in die Einsamkeit zurück, um im alten Ritual, welches sein Orden heilig hält, der Sturmheerin nahe zu kommen. Entkräftet und gezeichnet traf der Legat zur Sitzung des Zwölfgöttlichen Konzils ein, ein altes Buch in seiner Hand.

Mit kräftiger Stimme verkündete der Illuminatus seine Entscheidung. Ein Götterurteil müsse herangezogen werden, da Seine Ehrwürden von Usnaquell durch mehr als nur einen Streich verletzt und tödlich getroffen worden sei. Grimmig nickend pflichtete der Legat Drachensang dem bei: nur so sei Gerechtigkeit zu erhalten und all jene Seelen zu retten, die durch die Nähe zu den Schwarzen Landen korrumpiert worden seien.

Lange habe er mit sich gerungen und nur in jenem alten Ritual die angemessene Prüfung gefunden, welches 'der Herrin gefälliger Gang der Zwölfeinheitlichen Paraden der Sühne' genannt wird. Aller Rüstung entledigt, muss der Bußwillige dabei zwölf festgeleg-

Fortsetzung auf Seite 2



'Staat Thorwal' von Hjalding ausgerufen!

Thorwal. Aus der thorwalschen Hafenstadt dringt diese herausragende Kunde vom Hjalding der Hetleute, Jarle und Sippenältesten gen Süden. Aus der durch den horasischen Feuerangriff stark beschädigten Stadt (siehe AB 84) berichtet Jadvina Blautann.

Zu lesen auf Seite 23

Ermittlungen im Fall Hardenfels!

Weiden/Trallop. Kaum hatte sich die traurige Kunde von dem gewaltsamen Tod des kaiserlichen Marschalls der Nordmarken, Wunnemar von Hardenfels (zur Vorgeschichte vgl. AB 83 & 85), verbreitet, wurde im Herzogtum Weiden mit den Nachforschungen begonnen.

Die Ermittlungen umfassen nicht nur die Aufklärung des mysteriösen Mordes, sondern auch das Aufspüren und das Festsetzen der frechen Strolche, die vor wenigen Monden die Statue des Herzogs der Nordmarken in der Rohajaburg nahe Trallop verschandelten. Dabei wurde auch das steinerne Abbild des Reichsrichtschwertes Guldebrand zerstört und durch einen kolossalen Fisch ersetzt, eine Tat, die insbesondere den Reichserzkanzler und nordmärkischen Erbprinzen Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss aufs höchste erzürnte.

Auf Wunsch des nordmärkischen Herzogs und im Einvernehmen mit Herzogin Walpurga von Löwenhaupt wurde der Soldgraf Weidens, Wallbrord von Löwenhaupt-Berg j.H., gemeinsam mit dem Vogt der Stadtmark Trallop mit der Leitung der Ermittlungen betraut. Die Gründe dafür mögen wohl die starken Bande zu den Nordmarken sein, die der Soldgraf hegt, aber auch, dass außer ihm keiner der höchsten Würdenträger Weidens derzeit auch nur ansatzweise große Sympathie für die Nordmänner aufbringt.

Ironischerweise werden die Nachforschungen im Mordfall Hardenfels derzeit v.a. dadurch erschwert, dass sich die Orks des Großen Bundes Wort und Willen des Aikar Brazoragh zu fügen scheinen und zu Dutzenden die Gft. Heldenrutz verlassen haben. Kundschafter des Heldenrutz Grafen Emmeran von Löwenhaupt berichteten jedenfalls einheitlich, einige Orken im Besitz von Armbrü-

sten bei der Überquerung des Finsterkamms gesehen zu haben.

Mike Maurer/Marcus Friedrich

Meisterinformationen:

1. Die Ermittlungen in den zuvor beschriebenen Fällen werden sich einige Zeit hinziehen, dann mangels neuer Spuren und Hinweise langsam einschlafen und schließlich ganz eingestellt werden. Ein Umstand, der die Beziehungen zwischen den beiden alten Herzogtümern auf Dauer belasten wird und Weiden zunehmend zum argwöhnischen Beobachter und Gegner einer nordmärkischen Vormachtstellung im Raulschen Reiche werden lässt.

2. Die in der Heldenrutz verbliebenen Orks ziehen sich tatsächlich (von einigen wenigen Marodeuren abgesehen) über die Pässe des Finsterkamms hinweg in das Gebiet des ehemaligen Svelltschen Städtebundes zurück. Diesen Rückzug zu beobachten, mancherorts voranzutreiben und zu überwachen, dürfte gerade für Helden alten Schlags (Veteranen des Orkriege) eine interessante Aufgabe sein. Wohin ziehen sich die Orken zurück, wird dem Hzm. Weiden tatsächlich eine mehrjährige Zeit des Friedens zugestanden, oder brütet der Aikar Brazoragh im fernen Khezzara schon über neuen Plänen zur endgültigen Eroberung der Zwölfgöttlichen Lande?

Bekanntmachung

Im Namen der Herzogtümer Tobrien und Weiden geben wir Folgendes kund und zu wissen:

Aufgrund eines feindlichen Angriffs in der Baronie Eisenrath, dem zwei Drittel der Baronie zum Opfer fielen, ist der dort verlaufende Abschnitt des Sichelstieges derzeit unterbrochen.

Allen Reisenden von Weiden nach Tobrien wird daher dringend angeraten, statt dessen auf den Goblinpfad auszuweichen, von wo aus sie dann über das Raulsjoch und das Tal der Türme ebenfalls das freie Tobrien erreichen können.

Die Benutzung des Sichelstieges ist, wenn überhaupt, nur noch in kleinen, möglichst beweglichen und bewaffneten Gruppen und unter größter Gefahr für Leib und Seele möglich!

Für das Herzogtum Weiden:
Wallbrord von Löwenhaupt-Berg j.H.
Soldgraf des Herzogtums Weiden

Für das Herzogtum Tobrien:
Delo von Gernotsborn
Kanzler des Herzogtums Tobrien

– Titelgeschichte – Götterurteil zu Erlschwerd

Fortsetzung von Seite 1

te, aber willkürlich vorgetragene Attacken mit den zwölf in Reihen- und Schlagabfolge genau bestimmten Paraden begegnen, auf dass sein vergossenes Blut ihn von seinen Sünden reinige.

Nun war es an seiner Eminenz de Ghuné, grimmig zu nicken. Seine Vision hatte auch ihm ein altes Sühneritual offenbart, allein angetan, diese schwere Prüfung zu vollziehen: den 'feurigen Gang der Läuterung'. Dabei haben die Bűßer, einen Praios-Choral auf den Lippen, eine Gasse von brennenden Scheiterhaufen zu durchschreiten, auf dass die reinigende Kraft des Feuers, so sie die Prüfung überstehen, die Sünde aus ihrer Seele brenne.

Die hitzige Diskussion um die genaue Stunde der Vollstreckung wurde erst durch das Wort des Erzabtes Eno beendet, der darlegte, dass nur zur Stunde des Götterfürsten und in seinem Geiste Recht im Namen aller Zwölfe gesprochen werden könne.

Viele Gläubige aller Zwölfe hatten sich am Tag des Götterurteils eingefunden und einen weiten Kreis um die Urteilsstätte gebildet. In der Mitte des Platzes war der Leichnam Wisrands von Usnaquell aufgebahrt worden, und dahinter stand, leicht zitternd, die Novizin Madaja, von der Prokuratorin Drachentochter gestützt. Um den Leichnam des Drakoniters bildeten die Geweihten des Zwölfgöttlichen Konzils einen Kreis, ließen nur Platz an der linken und rechten Seite des Platzes. Zur Linken waren zweimal sechs Scheiterhaufen errichtet worden, die bereits lichterloh brannten. Dorthin führte die Inquisitionsrätin von Weißensee die zwölf Praiosveteranen, die in reinweiße Gewänder gehüllt waren und sehr gefasst und gestärkt in ihrem Glauben wirkten. Auf der Rechten hatten zwölf Rondra-Geweihte eine Gasse gebildet, die Schwerter blank gezogen. Seine Ehrwürden Drachensang führte die Rondraveteranen, die nur mit dem Novizengewand der Rondrakirche angetan waren, dorthin. Vielen der Umstehenden fiel ihr unsicherer Gang auf, der den Wahrheitsgehalt der geflüsterten Erzählungen zu bestätigen schien, in denen es hieß, dass der Donner, der die fünfte Morgenstunde mit unbändiger Macht begrüßt hatte, die Veteranen habe erblinden lassen.

Hochwürden Angilbert, der Legat der Travia-Kirche, erhob das Wort und erhob seinen Klang seine Stimme, als er verkündete: "Im Namen der Zwölfe zu Alveran! Heute muss vollstreckt werden ein Götterurteil. Um zu sühnen, und um zu retten! Und dieses Urteil gehorcht dem unbeugsamen Rechte des Herrn

Praios. Es wird durchgeführt mit der Zielstrebigkeit der Herrin Rondra. Es steht unter dem wachsamen Auge der Herrin Hesinde und dem ewigen Zeugnis des Herrn Boron. Und es ist beschworen mit dem ehernen Eid vor der Herrin Travia. Gesegnet von ihren Brüdern und Schwestern. Die Zwölfe wollen es, so sei es!"

Der erste der Praiosveteranen schritt in das Inferno und man vernahm laut und klar das "Praios, Fürst der Götter", gedämpft nur durch die Wut der Flammen. Den Choral der Heiligen Aldare auf den Lippen hob der erste Rondraveteran sein Schwert und trat in die Gasse.

Ein erstes und zweites Klirren versprachen gelungene Paraden, doch schien die verstummende Stimme des Praiosveteranen die Kampfgeräusche zu dämpfen. Eine unwirkliche Stille breitete sich aus, als eine dunkle Rauchsäule aus dem Scheiterhaufen hervor stieg, bis auf der gegenüberliegenden Seite das "Dir zu Ehren" erklang, Zeichen einer befreiten Seele. Unbeirrt schritt der zweite Praiosveteran in die Flammen und erneut erklangen die Worte: "Praios, Fürst der Götter." Auch der zweite Rondraveteran schritt voran und das erste Klirren tönte über den Platz. Doch während auf der einen Seite gurvanische Choräle einen Geretteten willkommen hießen, herrschte Stille über der Rondrianer Gasse, Zeichen eines sicheren Todes.

Zwölfmal nahmen und gaben die Götter an diesem Tag das Leben ihrer Diener. Und wie vor der Frau Travia beschworen, wurden alle reingewaschen, die das Urteil überlebten.

Demütig erhoben sich drei der Praioraner und drei der Rondrianer, und stellten sich neben der Bahre auf. Die Stimme des Travia-Geweihten erschallte über die Urteilsstätte: "Die Götter haben gerichtet! Gesühnt ist, was geschehen ist, und befreit von Schuld der, dessen Prüfung bestanden! Nun bleibt uns zu tun, was der Herr Boron uns befiehlt. Gehet hin mit dem Segen aller Zwölfe!"

Die Veteranen hoben die Bahre an, und geführt von seiner Hochwürden ibn Dorda und der Novizin Madaja reihten sich die Versammelten in den Zug ein, dessen Ziel das Zwölfgötterkloster war. Dort sollte der Hesinde-Geweihte seine letzte Ruhestatt im Eingangsportal finden, auf dass er das Kloster vor Zwist und Hader schützen möge.

Nach der Beisetzung Wisrand von Usnaquells kehrten die Geweihten des Konzils zurück nach Perainefurten, um dort ihre Arbeit wieder aufzunehmen. Mittlerweile ist dort auch der neue Legat der Hesinde-Kirche, Erzmagister Erechthon, eingetroffen, und es hat den Anschein, als ob das Götterurteil den Willen der einzelnen Geweihten sogar noch gestärkt habe, auch wenn Seine Ehrwürden Drachensang und seine Eminenz de Ghuné sehr verhalten miteinander umgehen.

Ulrich Kneiphof / Frank Parting / Daniel S. Richter / Marcus Rohrbacher

Das Maß der Dinge

Protestnote des Reiches gen Vinsalt

Gareth. Der Angriff des Horasreiches auf die Stadt Thorwal löste in Gareth unterschiedliche, aber stets heftige Reaktionen aus, während das Reich umgehend eine Protestnote an Vinsalt adressierte.

Die Nachricht vom brennenden Thorwal war kaum nach Gareth gelangt, da tobten bereits die ersten Auseinandersetzungen um die Bewertung dieses kriegerischen Aktes. Der Aventurische Bote will sich bemühen, einige der Reaktionen beispielshalber aufzuführen, um deutlich zu machen, dass Thorwal ein Thema ist, das die Gemüter in der Herzgegend erhitzt: Im Meilersgrund gerieten reisende Thorwaler in fäusteschwingende Rage, als sie eines Gecken in Vinsalter Mode angesichtig wurden, obschon jener ein harmloser Almadaner war. Auf einer Gesellschaft im Hause des Markvogtes Berdin von Vierok spuckte ein Pfalzgraf Garetiens einem Vertreter des Handelshauses ya Strozza horasischen Wein ins Gesicht und beschimpfte diesen als Schnapphahn und Kinderwürger; albernisch-thorwalsche Wurzeln seiner Familie trieben ihn dazu. Garetiens Staatsrat Praiodan von Luring wurde von Mitgliedern des Zedernkabinetts angefeindet, weil er den Akt der Strafe und der Härte als gerecht und notwendig bezeichnete, wie er gefordert war: Strafe für die Freveltat auf der 'Rahjastute'. Das Horasiat werde zu stark, murmelten einige Gardisten des Reichsheeres, andere erwiderten, das Horasiat werde sich zwischen Nord und Süd verzetteln, gut für das Reich. Badilakaner scharten fromme Garethher um sich und beteten und mahnten zur Milde. Bänkelsänger verbreiteten die Nachrichten in Moritaten und ernteten sowohl verdorbenes Winterobst als auch Goldstücke. Von "Horasische Schlächter" bis hin zu "Endlich bekommen die Seeräuber eins über! Prem sollen sie auch noch anzünden!" reichen die Kommentare.

Aus dem Kaiserpalast wird kolportiert, dass einerseits Genugtuung darüber herrscht, daß den Seeräubern ihre Freveltat nicht durchgelassen würde, andererseits aber die Grausamkeit der Tat erschütternd sei. Reichsregentin Emer – als Tochter der Familie Bennain mit thorwalschem Blut versehen und als Kriegerin stets Mahnende zu des ehrbaren Kampfes Regeln, wie Rondra sie gebietet –, sie also versammelte eilig die Erzämter um sich und ließ Depesche nach Vinsalt ergehen: »Wahret das Maß der Bestrafung, denn die Götter dulden es nicht, wenn ein Frevel gegen den anderen gesetzt werde, wenn Heimtücke und Grausamkeit an die Stelle der gerecht strafenden Hand treten, wenn wahllos Schuldige und Unschuldige getroffen werden.« Der gesamten Wortlaut muss hier nicht wiedergegeben werden, denn die Aussage ist klar.

Wie der Bote aus gut unterrichteten Kreisen erfahren konnte, gilt die Garethher Protestno-

te selbst hier als zahnlos, aber ausreichend, die schuldige Pflicht des Mahnens nicht zu unterlassen. Immerhin wollte das Reich die Thorwaler vor wenigen Jahren ebenfalls mit Waffengewalt strafen. Ob denn das Reich Thorwal nun unterstützen werde und ob die Strafexpedition der horasischen Schiffe dem Vertrag von Weidleth widersprächen, wollte Reichserzkanzler Hartuwal nicht beantworten. Ebensowenig bestätigte er einen Zusammenhang zwischen der Protestnote und den drastisch gesenkten Ausfuhrzöllen auf alle Waren, die für Thorwal bestimmt sind, insbesondere Erz aus dem Eisenwald und dem Kosch, das die Thorwaler jetzt dringend benötigen. Es scheint aber, als reagiere das Reich in vielfältiger Form auf die Spannungen zwischen den Nachbarn.

Björn Berghausen

INHALT No. 86

Götterurteil zu Erlschwerd

Seite 1

Der Fall Hardenfels

Seite 2

Protestnote gen Vinsalt

Seite 3

Yppolitaner –

Das erste Gefecht

Seite 4

Offener Brief an den Adel

Seite 6

Historisches Hjalding

Seite 23

Ein Exilfürst marschiert

Seite 24

Expeditionsflottille bereit

Seite 25

Alte Bande & Neue Ränke

Seite 26

Al'Anfa –

See des gekrönten Raben

Seite 28

Szenario –

Träume im Ordenshaus

Heftmitte

Almadanische Addenda

Heftmitte

'Yppolitaner' im ersten Gefecht

Magnum Opus in Freudenberg verhindert?

Rommilys/Perricum. Höchlich geheim blieben die Pläne und Truppenbewegungen der Rondrianer hinter wie vor der Grenze, doch nun liegt dem Aventurischen Boten ein vollständiger Bericht über die Geschehnisse in der Baronie Freudenberg und den angrenzenden Gebieten vor.

Aus dem Vorwort des Einsatzberichtes:

»Truppenkonzentrationen in der Baronie Freudenberg gaben auf der Löwenburg, in der Herzogenresidenz in Perainefurten und bei der KGIA Anlass zur Besorgnis, besonders, da die Späher mitteilten, selbst eine oronische Gesandtschaft befinde sich unter den Truppen des Schwarzen Drachen. Eine außergewöhnlich hohe Konzentration an Untoten ließ zudem die untoten Klauen des Verwesers von Warunk erahnen, bis sich aus den vagen Berichten Konkreta herauskristallisierten: Offensichtlich hatte ein Machtwechsel in der Baronie Freudenberg stattgefunden, über die nun der Paktierer und Verräter Belhok der Blutige, ehemals Rondrian Leomar Donnersturm von Donnerbach, Ritter der Leuin im Bund des Schwertes und Teilnehmer des Schwertzuges gen Ilsur, im Namen Galottas sein grässliches Regiment führte (*der Aventurische Bote berichtete darüber in Ausgabe No. 85*). Auf der Burg selbst vermutete man einen Beschwörer, der eine Großzahl hierher verlegter Leichen zu unheiligem Leben erwecken sollte. Später wurde bestätigt, dass es sich um Thelgon von Marvinko handelte.

Ihre Erhabenheit, das Schwert der Schwerter, befahl nun dem Orden der Hohen Wacht zu Ehren der Heiligen Yppolita, der zur Sicherung der Grenzen gen Schwarzobrien gegründet wurde (und der mit großem Aufwand an Ressourcen bedacht worden ist), gen Freudenberg zu ziehen, um den schrecklichen Plan Rhazzazors zu vereiteln, der nur in einem durch nekromantische Heerscharen verstärkten Angriff auf Rommilys enden konnte ...«

—Ysfera Sfallia, Schreiberin

»In Eintracht mit dem kleineren Orden des Heiligen Zorns der Göttin Rondra rückten wir vor. Doch Kundschafter berichteten, dass die versammelten Truppen offensichtlich gewarnt ihr Lager verließen, um sich auf die Burg zurückzuziehen. So blieb dem Heermeister Rondrasil Löwenbrand, dem Hochmeister des Ordens der Hohen Wacht, nur die Konfrontation, wenn er verhindern wollte, dass sich der starke Trupp in der Burg festsetzte. Also sandte er 'Spezialtruppen' auf die Burg, um die unheiligen Beschwörungen, die er dort vermutete, zu unterbinden, indem sie erstürmt, befriedet und bis zum Eintreffen der Truppen gehalten werde. Gemeinsam mit dem Schwesterorden des Heiligen Zorns der Göttin Rondra unter dem Ordensmeister Adran von Bredenhag wachte sich das Heer an den Sturmangriff.«

—ebd.

29. Boron, nachts, Burg Freudenberg:

»Unter Hauptmann-Magister Kenvar vom Weidenthal trafen wir nach langem Marsch im Verborgenen bei Burg Freudenberg ein. Der Name hallte wie Hohnlachen in unseren Köpfen, schien es doch nun eher ein Ort der Qualen zu sein. Unser Trupp war bunt gemischt – zu bunt, um einheitlich agieren zu können, wie ich dachte –, und ich sollte teilweise leider Recht behalten. Wo Diener des Praios auf jene der Rondra und Kriegerinnen der Amazonen treffen, stellen sich ... nun, nennen wir es Kommunikationsprobleme ... ein, welchselbige man auch bei Thorwalern und den Dienerinnen und Dienern der Hesinde findet ... selbst wenn es sich um Mitglieder vom streitsamen Zweig der Draconiter handelt. Doch wo die Kirche der Rondra jene ungesunde Mischung aus Horasiern und Mittelreichern, Boron-Geweihten beider Kulte und Kämpfern des Kor aufgetrieben hat, möchte ich mich nicht im Dunkeln aufhalten ...«

—Hauptmann Geron von Grünau zu Grünfelde in seinem Bericht an die KGIA, von seinem Leichnam geborgen

30. Boron, Frühmorgens:

»Die ersten starben, als wir uns in die Burg hineinschlichen, während der Trupp Thorwaler das Vordertor unter Beschuss nahm. Weder Kämpferinnen noch Krieger fanden wir – statt dessen behüteten wandernde Leichname Wehrgänge und Kammern. Wie von Ungeziefer befallen kämpften sich die streitbaren Damen und Herren durch Gänge und Gewölbe gegen den niemals enden wollenden Strom an Untoten, Geistern und Dämonen der ungehörnten Art – und tatsächlich war ich zum ersten Male wirklich froh, dass unsere Truppe von etwa dreißig

Personen, die es bis in die Burg geschafft hatten, so gemischt war. Während die Diener der Hesinde Beschwörungsglyphen übersetzten, hielten Amazonen und Magi ihnen den Rücken frei. Und es sollte sich herausstellen, daß zwei Boronis bei all den unheiligen und normalen Leichen, die noch folgen sollten, besser als nur einer waren ...«

...

»Erste Konflikte mit den Thorwalern zeichnen sich ab, die sich nicht in die von Hauptmann-Magister Kenvar außerordentlich rücksichtsvoll geführte Befehlskette einzureihen gedenken. Offensichtlich verwechseln sie diese Mission mit einem Plünderungszug.«

—ebd.

29. Boron, nachts, auf dem Schlachtfeld

»Unser plötzlicher Angriff warf den Gegner zunächst überrascht zurück, doch nach Einbruch der Dunkelheit vermehrte sich die Zahl an untoten Kreaturen und sogar einigen Dämonen, deren Zustrom endlos zu sein schien. Schritt für Schritt wichen die Unseren zurück, denn wo die Getöteten fielen, da standen sie auch schon vereint in den Reihen des Gegners wieder auf.

Es war Gunter von Greifenfels, die rechte Hand Löwenbrands, der frühmorgens brüllte: „Sie stehen nicht mehr auf!“ Nun schlug die Stunde des Ordens vom Zorn Rondras: Löwenbrand sandte ihn zum Sturmangriff auf den Feldherrenhügel. Unter großen Verlusten gelang es den Rittfrauen und -männern der Göttin, die Männer der Irrhalkengarde zu besiegen, deren Opfer jedoch den Rückzug Belhoks deckte. Rondrasil fluchte.«

—Y. S.

Gebeine eines unbekannten Geweihten in Rondraheiligtum aufgefunden!

Reliquien in sicherem Gewahrsam

Perricum. Wie aus den Einsatzberichten der Rondrakirche ersichtlich, wurden unter der Burg Freudenberg die Gebeine, das Schwert und das Banner eines hochrangigen Recken der Rondrakirche gefunden. Selbige befinden sich nun auf der Löwenburg, während Ayla die Marschallin dem Erzkanzler Throgrim Sohn des Tuwar und dem Orden zur Wahrung auf dem Rhodenstein Befehle erlassen, die Identität des Helden oder der Heldin zu klären. Verbürgt ist, dass sowohl die Klinge wie auch das Banner bereits jetzt als außerordentlich alt eingeschätzt werden.

falk

30. Boron, Vormittag, Burg Freudenberg

»Die Truppenstärke ist sicherlich um die Hälfte geschrumpft. Zwar wandeln die Toten hier nicht mehr, doch den unheiligen Paktier, der sie schickte, konnten wir noch nicht stellen – keiner der Magi ist in der Lage, seine Schutzzauber einzureißen. Doch während Meuchler und dämonische Gestaltwandler das Mißtrauen unter uns säten, zogen vor dem Tor die verbliebenen Scharen Belhoks des Blutigen auf, den wir doch in der Schlacht wähten! Offenbar waren die Herren Löwenbrand und von Bredenhag mit den Ihren doch erfolgreich. Wir warten stündlich auf Einsatz, während die Blutsäuer und die Schlampen aus Oron draußen die Bauern foltern und hinrichten ...«

—Hauptmann Geron von Grünau zu Grünfelde in seinem Bericht an die KGIA, von seinem Leichnam geborgen

30. Boron, Nachmittag, Burg Freudenberg

»Mit Gunter von Greifenfels schickte mich Rondrasil auf die Burg. Ein Trupp Thorwaler plündert munter die unterirdischen Katakomben, aus denen sie ein Rondrabanner zutage fördern, mit dem die Hauptfrau ihren ruinerten Mantel ersetzt. Amazonen und Rondrianer toben, der Hauptmann-Magister und die Draconiterin schreiten vermittelnd ein. Gebeine, Schwert und Banner eines Rondrianers werden aus einem Sanktuarium unter der Erde geborgen, doch um welchen Recken oder welche Streiterin es sich hier handelt, soll der Orden zur Wahrung herausfinden. Nach einem versuchten Sturm der Belagerer mit Unterstützung eines Irrhalken ist der Zustand der Spezialtruppe katastrophal: Weniger als ein Drittel der Truppe ist noch am Leben, fast alle schwerverwundet, der Hauptmann-Magister ringt mit dem Tod, nachdem er dem Dämon den letzten Stoß versetzte.



Unter den Thorwalern gab es Überläufer, die sich von Gold und Versprechungen der oronischen Züchtigerinnen locken ließen.«

—Y. S.

Fortsetzung auf Seite 6

Freudenberg für den Spielleiter:

Die Verbündeten sind überzeugt davon, dass Rhazzazor geplant hatte, ein Magnum Opus Necromantiae durchführen zu lassen. Die Anwesenheit eines seiner mächtigsten Beschwörer und die Verlegung einer Vielzahl von Leichnamen in die Baronie Freudenberg im Vorfeld des Angriffs sprechen dafür. Der jüngste Beschuss von Rommils und die Anwesenheit großer Truppenteile und besonderer Gesandter an der Schwarzen Sichel ließen einen Angriff auf diese größte Reichsstadt in Grenznähe vermuten. Da die Nacht zwischen Boron und Hesinde natürlich gerade für das Totenreich und die Magie große Symbolkraft besitzt, lag es nahe, dass diese Nacht für die furchterliche Beschwörung dienen sollte, in der Boron und Hesinde gleichermaßen geschändet würden. So entschloss man sich zu dem riskanten Angriff auf Freudenberg, ehe dieser Plan in die Tat umgesetzt werden konnte – um die Beschwörung zu unterbinden, Rommils zu schützen, und freilich auch, um ein aggressives Zeichen des Widerstandes gegen die Heptarchen zu setzen.

Die Verbündeten beweinen freilich die hohen Verluste, stellen die Verstorbenen aber auf das Podest von Märtyrern für die gute Sache. Gleichmaßen betrauert und jubelt, wird ihr Opfer immer ein leuchtendes Beispiel bleiben. Das Debüt des Ordens der Hohen Wacht ist gelungen: Mit einem Sieg über überlegene Feindkräfte hat man seine Kompetenz bewiesen, mit der hohen Verlustrate seine Opferbereitschaft und mit dem raschen und gewagten Vorgehen seine Entschlossenheit. Mit dem Auffinden eines möglicherweise Heiligen der Rondrakirche und dessen uralten Insignien hat der noch junge Orden überdies die Verbindung zu einer alten Tradition geschaffen. Der OZR wiederum hat bewiesen, dass dieser kleinere Orden seinem großen Gefährten ein wertvoller Waffenbruder sein kann, und hat sich sowohl den geistlichen als auch weltlichen Mächtigen für künftige Aufgaben empfohlen.

Auch das freie Tobrien hatte durch Wolfsfährte und Widerstandskämpfer großen Anteil an dem Erfolg von Freudenberg – und war es nicht die KGIA, die als erste die Gefahr erkannte? So können alle Beteiligten das Unternehmen Freudenberg als Erfolg verbuchen. Und trotz der hohen Verluste hat man einen (wenn auch strategisch/politisch unbedeutenden) Sieg verbuchen können und den Krieg zu den Heptarchen zurückgetragen: ein moralischer Erfolg für die Freien Reiche, der schwerer wiegt als alle anderen Erwägungen.

Die Borbaradianer hingegen haben auch nicht viel verloren. Freudenberg ist ein unwichtiger Flecken Erde, und Burgen gibt es an der Grenze wie Sand am Meer. Die getöteten Söldner sind kein Verlust,

im Gegenteil: Man spart sich den Sold, die Leichname aber bleiben im Dienst ...

Galotta hat keinen Schaden genommen, ist sogar gestärkt aus dem Konflikt hervorgegangen. Als Freudenberg noch seine Baronie war, hat es schließlich nie Probleme gegeben, unter Rhazzazor hingegen ... auch sein Befehlshaber Belhok hat überlebt und überdies die Informationen über einen neuen Orden der Rondrakirche unter dem Kommando des Heermeisters mitgebracht. Als ehemaliger Kampfgefährte und Vertrauter Rondrasils ist Belhoks Wert plötzlich deutlich gestiegen.

Rhazzazors Plan wurde vereitelt, es schmerzt nur der Verlust von Thelgon von Marvinko. Rhazzazor hatte zwar vor, ein Magnum Opus durchzuführen, aber erst in mehreren Monaten, während der Namenlosen Tage. Eigentlich wollte er den Winter nur nutzen, um seine Truppen in Position zu bringen, hatte aber nicht mit der Aufmerksamkeit und Paranoia der diversen Geheimdienste gerechnet. Außer Thelgon und einigen Spezialtruppen war aber nichts von Bedeutung vor Ort und letztere sind unbeschadet zurückgekehrt. Dass die Verbündeten aber so viele ihrer Besten dabei geopfert haben, eine Beschwörung zu verhindern, die noch gar nicht stattfinden sollte, entlockt selbst dem Drachen ein hämisches Lächeln.

Eine Frage, die sich viele fortan aber stellen werden, ob nun Rondrasil, Ayla, Dexter Nemrod oder selbst Galotta: Warum ausgerechnet Freudenberg? Die Antwort ist viel einfacher, viel persönlicher, als man erwarten würde. Unter Burg Freudenberg befand sich das Grabmal eines gefallenen Rondrianers, dessen Name noch immer ein Geheimnis bleibt, das den Rhodensteiner Archivaren viel Kopfzerbrechen bereitet. Nur Rhazzazor kann sich noch an diesen Geweihten erinnern: Während der Magierkriege hatte er Rhazzazor gegenübergestanden und ihm furchtbare Wunden geschlagen; Wunden, die den alten Drachen bis heute quälen, von heiligem Stahl geschlagen. Deswegen wählte er Freudenberg als Zentrum der Beschwörung, um endlich Rache an seinem alten Widersacher zu nehmen, indem er dessen erweckten Leichnam zum General seiner untoten Heerscharen erhebt, um das zu zerstören, wofür er einst gekämpft hat.

Rhazzazor weiß, dass das Schwert, das ihm die noch immer brennenden Wunden schlug, nun wieder in den Händen der Rondrakirche liegt, und wenn er nicht gerade von Hass und Wut erfüllt ist, grübelt der untote Drache, ob ihm dieses Schwert wohl wieder zum Verhängnis werden kann ...

Walter Scholger

Yppolitaner

Das erste Gefecht

Fortsetzung von Seite 5

30. Boron, Nachmittag, Schlachtfeld

»Seines Befehlshabers beraubt, strauchelte das Heer der Feinde, doch fing es sich ob der zahlenmäßigen Überlegenheit. So mussten die Yppolitaner und Zorner also wiederum verzweifelt weichen, bis unerwartete Unterstützung zuteil wurde, die man hierzulande wahrlich nicht vermuten konnte: Ein Trupp Widerstandskämpfer, unter dem Zeichen der mysteriösen Wolfsfährte, wie sich später herausstellte, fiel den Borbaradianern in den Rücken. Löwenbrand nutzte diese willkommene Ablenkung, um einen letzten Angriff aller noch verfügbaren Kräfte zu führen, das Ordensbanner selbst in der Hand.

Mit einem doppelten Sturmangriff konfrontiert und ohne die lenkende Hand ihres Feldherren brach der Widerstand der Borbaradianer zusammen. Die Truppe versprengte sich unter schweren Verlusten.«

—ebd.

30. Boron, abends, Burg Freudenberg

»Verzweifelt harrten wir aus – doch kaum eine Kriegerperson steht noch gerade und kraftvoll auf den Beinen. Kommt der Einsatz nicht bald, müssen wir uns über Nacht in die Wälder schlagen, den Truppen Belhoks des Blutigen quasi schutzlos ausgeliefert. Doch für viele ist dies keine Option, da sich das verbliebene Häuflein des Spezialtrupps aufgrund von Verwundungen noch einmal halbieren würde. Denn an eine Flucht mit Verwundeten ist nicht zu denken.«

—ebd.

30. Boron, nachts, in einer Höhle der Schwarzen Sichel

»Rondrasil kam, und das zum rechten Zeitpunkt: Gerade blies Belhok zum Sturm der Burg, deren Barrikaden dem Angriff nicht mehr standhalten konnten, da hörten wir das rondrianische Angriffssignal erklingen. Doch der Tentakeldämon (klassifiziert als Shruuf) fuhr wie ein Schnitter unter uns, bevor der Einsatz in die Burg dringen konnte. Im Dienste ihrer Herrin starben die Draconiter von der Eisernen Schlange und viele andere gute Kameraden. Doch sie nahmen die Kreatur mit in den Tod.

Rondrasil befahl den schnellen geordneten Rückzug unter Schleifung des Gemäuers. Die Gebeine des unbekannten Rondrianers im Gepäck der (Puniner!) Boroni machten wir uns müde und geschunden auf den Weg gen Zwölfgöttliche Lande.«

—Y. S.

Aus dem Abschlußwort des Einsatzberichtes:

»Den Beschwörungen des Thelgon von Marvinko ist Einhalt geboten, welche finsternen Ränke der Drache von Warunk damit auch immer bezweckt hat. Doch sowohl die Präsenz von Truppen Galottas wie aus dem Reich Oron lassen einen Plan größeren Umfangs vermuten. Die Sicherheit der darpatischen Kapitale Rommilys wie sämtlicher nahegelegener Zwölfgöttlichen Lande ist zunächst gewährleistet.

Die Thorwaler wurden bei ihrer Ankunft in Rommilys wegen Befehlsverweigerung, Verrat, Desertation und Frevel wider die Zwölfgötter angeklagt und unter Arrest gestellt.«

—Y. S.

falk

Mit Dank an Christina Waldschütz, Helfried Haider, Walter Haider & Walter Scholger

Offener Brief

an den Adel des Reiches Rauls (wie aller anderen Staaten) von Prishya von Garlichgrötz-Grangor, Convocata Prima der Großen Grauen Gilde des Geistes, Spectabilitas der Academia der Hohen Magie zu Punin et. al.

Den hochgeschätzten Regentinnen und Regenten der Zwölfgöttergefälligen Landen Rauls, cum respecto.

Es ist wahr, dass wir in dunklen Zeiten leben. Es ist wahr, dass Tausende Männer und Frauen für das Wohl eines so ungleich größeren Volkes ihre Leben ließen. Es ist wahr, dass die Bedrohung noch immer nicht von den Grenzen des Reiches und den Leibern und Seelen der Bürger und Vasallen gewichen ist. Wahr ist es zudem, dass ein Großteil jener, die sich als Borbarads Erben sehen, und ihrer Diener, also jener, die das Unheil über die Zwölfgöttliche Ordnung brachten und bringen, über die *vis astralis* verfügen. Weiterhin wahr ist, dass sie diese ihre Macht missbrauchen, um Schrecken und Verdammnis über das Land und seine Bewohner zu bringen.

Daraus *in reversis* zu schließen, dass Zauberkraft und Magie der Ursprung allen Übels seien, hieße in aller Kurzsichtigkeit, das Schwert denn den Kämpfer zu verurteilen. Denn Ursprung ist allein der Geist. Weiterhin einen jeden, der über die *donum astralis hesindiensis* verfügt, als Übeltäter und Schurken zu erachten, als Freiwild für politische Gruppierungen anzusehen und zuzulassen, dass sich selbsternannte Richter dazu aufschwingen, über *ethos* und *spiritus moralis* der solcherart von der Göttin der Weisheit Ausgezeichneten zu urteilen, heißt, Selem zu vernichten, weil ein Frevler sündigt. Schließlich zu richten, dass allein ein Teil dieser von Hesinde Gesegneten den Ansprüchen anderer Götter, *respective* ihrer Diener, genüge, dass jegliche anderen minder vertrauenswürdig, weniger rechtschaffen und in höherem Maße verdächtig seien, heißt nicht nur, zu richten, wo zu richten nicht die Aufgabe jener Richter ist, sondern darüber hinaus Recht und Gesetz zu brechen, das schon im Garethier Pamphlet festgeschrieben ist: Das nämlich die Gilden der Magier richten, wo Unrecht geschehen ist.

Ad finis möchte ich also jene warnen, in deren Landen *de jure* bestimmt ist, dass Magier irgend einer Gilde geprüft, gehindert oder des Landes verwiesen werden, ohne dass der entsprechende Gildenrat konsultiert wird, die *magi* und *magae ordinariae*, die sich *per sigulum* ausweisen können, ohne Vorwurf oder unter dem schlichten Verdacht des Dunkelsinns Untersuchungen unterwerfen, Verhören unterziehen oder unter Vorwänden Nachstellungen aussetzen lassen, dieses dem gültigen Recht zuwiderlaufende Handeln einzustellen.

Fürderhin sei beraten, wer immer solche Maßnahmen für die ihm oder ihr anvertrauten Lande, Städte oder Gebiete erwäge, solche Gedanken von sich zu weisen, da die Große Graue Gilde des Geistes solche Handlungen nicht weiter zu tolerieren gedenkt.

Wie der Große Rat der Grauen auf der Sitzung vom 29. Firun 30 Hal beschlossen hat, sei hier also verkündet:

Jenen Provinz-, Grafschafts- oder sonstigen Herrschern, die in ihren Grenzen verordnete Verdächtigungen, Untersuchungen, Magieverbote oder Ausweisungen von Mitgliedern der Großen Grauen Gilde des Geistes (denn allein für diese können wir sprechen) durchführen oder aber selbige zulassen, ohne *ad ipso* dagegen vorzugehen, sei hiermit und ohne Umschweife jegliche Unterstützung von Magiern der Grauen Gilde entzogen, die angehalten sind, jegliche Aufträge für die Offiziellen der entsprechenden Stellen zurückzuweisen, abzuberechnen und jegliche Zusammenarbeit einzustellen.

Betont sei, dass den Betreffenden damit jegliche kompetente Analyse magischer Artefakte, Personen, Orte oder Vorgänge, die professionelle Anfertigung und gefahrlose Vernichtung magischer Artefakte, die Beschwörung von Elementarmanifestationen jeglicher Art sowie die Unterstützung durch viele Kampf- und Heilmagier abhanden kommt, ganz zu schweigen von den vielen Fachexperten auf den Gebieten der Hellsicht, der magischen Bewegung, der Kontra-Dämonologie, der Heilung und Verständigung sowie der zur Erbauung hoher Herrschaften gerne gesehenen Illusionszauberei.

Prishya von Garlichgrötz-Grangor für die Große Graue Gilde des Geistes *in toto*.

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.

Der C.E.M.A. feiert Jubiläum!

Vor fünf Götterläufen fand sich eine Handvoll Recken zusammen, den aventurischen Kontinent zu erforschen. Seit damals ist der Orden, trotz etlicher Verluste im Kriege wider den Dämonenmeister, stark gewachsen. Im Gedenken an seine noch junge Geschichte und die tapferen Streiter, die für ihn fielen, feiert der Orden am 12. Peraine 30 n. Hal sein fünfjähriges Bestehen! Zu diesem Anlaß sind alle Ordensritter, Knappen und Kadetten des C.E.M.A. geladen. Das Fest wird in unserer Ordensburg nahe der bornischen Kapitale Festum stattfinden.

Die Zwölfe mit Euch!

Gez. Ricardo Andara, 1. Ordensmeister des C.E.M.A.

Swafnirs Segen auf dem EISFALKEN! Mögen zum Wohle des Thorwalschen Volkes die Götter und Gewalten seiner mutigen Fahrt beistehen.

Die Botenredaktion

An Dergej Leikinen!

Schon wieder mußte ich mich meiner Haut erwehren gegen Kopffäger, die Du ausgesandt hast. Ich habe genug, willst Du Dich nicht endlich selbst darum kümmern? Laß uns unseren Zwist mit einem Zweikampf beilegen. Ich werde Dich erwarten, Bruder!

Bjuro der Ausgestoßene

Gebt Euch nicht mit Abklatsch zufrieden, das STURMBANNER – ein Name, der für Erfolg bürgt.

Dergelund-ob-dem-Perlenmeer:

Stadt am Mündungsdelta des Darpat! (800 Ew.) / Sitz der ruhmreichen darpatischen Flotte! (Kern: 3 Fischkutter) / Spannung & Action! (Faustkampf zwischen Fischern und Bauern. Und ein Mord während der Namenlosen.) ... Wird es gelingen, die unheilige Zahl von 13 SpielerInnen und Spielern zu übertreffen? Spiel per Mail und Brief. Kontakt über: Friederike Stein, Käsenbachstr. 19, 72076 Tübingen; E-Mail: friederike.stein@tue.maus.de

An Magistra Caya von Brabak!

Wie sieht es aus mit dem Rückzug der Horasischen Flotte aus den widerrechtlich annektierten Gebieten Thorwals und der großzügigen Reparationszahlung für die angerichteten Schäden an das Volk der Thorwaler? Für Schäden an der Armada des Horasreiches, die vor diesen Ereignissen entstehen, lasse ich mich nicht verantwortlich machen.

Anonym

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

Wiegeachtet anderslautender Gerüchte beabsichtigt das Herzogtum Engasal keineswegs, eine eigene Güldenland-Expedition zu entsenden. Auch stellt sich bislang weder die Notwendigkeit noch die Möglichkeit, daß das Herzogtum das Güldenland als Schutzmacht anerkennt, zumal diesbezügliche Kontakte bislang in keiner Form angedeutet wurden. So aber offizielle Emmissionen des Güldenlandes hinsichtlich der Aufnahme diplomatischer Beziehungen an Uns heranzutreten wünschen, werden Wir Uns dem nicht verschließen.

■ Abenteuer, gehört in einer Taverne in Thorwal, im Goldenen Apfel ...

- ... zusammengetragen und aufgeschrieben
- von Karon Timerlan, seines Zeichens
- Privatermittler. Irdisch jetzt auf 2 HD 3,5"
- Disketten, im Windows 95-Textformat: Ein
- neues Gruppen- und zwei Soloabenteuer!
- Für nur DM 3,- in bar und DM 1,10 in Briefmarken zu bestellen bei: Markus Barthel,
- Gierather Str. 66, 51069 Köln. Münzen bitte
- gutschicken!

Belohnung für die Marboklinge!

Die Hoffnung aufgebend, aus eigener Kraft jenes Schwert wiederzuerlangen, das seit Jahrhunderten im Besitze meiner Familie sich befand, setze ich demjenigen eine Belohnung von zwölfmal zwölf Dukaten aus, der es mir überbringt und damit seiner gerechten Bestimmung zuführt, auf dass es wieder würdiges Signum des Archo-Defensors Mantrash Mor sei! Die wegen seines im Knauf eingelassenen Halbedelsteins auch 'Granatschwert' genannte Waffe wurde von einem gemeinen Dieb entwendet, der auf seiner Flucht nach Velirisch-Unterfels von einem Pfeil getroffen samt Beute in den Yaquir stürzte. Von Klinge und Dieb fehlt bis zum heutigen Tage jegliche Spur. Ein jeder, der sich an der Suche beteiligen mag, wird gebeten, auf Schloß Telodoranya in Coriolenne bei der Cancellaria Nandaia Romeroza (Cancellaria@Mantrash.de) vorstellig zu werden.

Vascal ya Berisac de Mantrash
Archo-Defensor Mantrash Mor und Signor von Mantrash

Zeichnerin und Malerin gesucht!!

An alle künstlerisch Begabten. Unsere Postille "Der Sphärenwanderer" sucht IllustratorenInnen für die nächste Ausgabe oder für Abenteuer und andere Publikationen. Wer interessiert ist, schicke mir doch bitte über die Formel ucurl@gmx.de eine Nachricht oder bemühe die Bellunker Reiter: Maximilian Diener, Im Brückengarten 9, 63322 Rödermark. Beispiele für die unvergleichliche Kunstfertigkeit des Malers/der Malerin sind selbstverständlich gern gesehen.

Baronie Waldenfurt sucht noch Einwohner!

Die Baronie Waldenfurt, gelegen am Yaquir zwischen Vinsalt und Kuslik, sucht noch Bewohner, die in der Lage sind, die Geschäfte anzukurbeln oder das Land mit Leib und Leben zu verteidigen. Interessenten melden sich beim Bürgermeister von Waldenfurt oder bei: Florian Liedtke, Am Kreuzfelsen 5, 59909 Ostwig.

Wahrhafte und getreuliche Verlautbarung des Herrschers von Nordwacht, gegeben zu Hexenhammer am 12. Tage des Firunmondes im Jahre 30 Hal:

Um der steten Bedrohung und fortschreitenden Verarmung des Volkes durch plündernde orkische Marodeure Einhalt zu gebieten, beschlossen die Oberen der Dörfer Hillhaus und Thunata am 1. Praioistag des vergangenen Hesindemondes, sich unter die Schutzherrschaft der freien Ritterschaft Nordwacht zu stellen und seine Durchlaucht Briareon I., Kriegsherr von Donnerfels zu Nordwacht, als obersten Herrn, Richter und Gebieter anzuerkennen. So umfasst nun das Hoheitsgebiet derer von Donnerfels die Weiten der Salamanderwälder westlich des Lorsol mit allen dort gelegenen Dörfern, Gehöften und Handelswegen. Als Folge der Neuordnung werden die Aufgaben der Verwalter in Zukunft durch die Soldaten des Nordwächter Heeres wahrgenommen, um die Siedlungen gegen Überfälle zu stärken und mit der unnachsichtigen Durchsetzung von Recht und Gesetz die göttliche Ordnung wieder unter die Menschen zu bringen. Des weiteren wird ausdrücklich erklärt, dass sich die freie Ritterschaft Nordwacht nicht als Mitglied des schwächlichen Städtebundes versteht und sich unter keiner Macht außer der alveranischen zu beugen gewillt ist. So spricht der Kriegsherr, und so steht es geschrieben für immerdar.

Die Bierbrauerei Bartelbaum tut kund:

Reist du in den tiefen Süden, spürst den Durst tief in dir wüten, trink ein Bier von Bartelbaum, denn ein besseres findest du dort kaum – Bartelbaum Biere, die besten Biere zwischen Chorchop und Sylla.

■ Das STURMBANNER präsentiert:

- Die Geschichte um die Schlacht im Tal der Rondrazahlblumen kurz vor der Dämonen-
- schlacht an der Trollpfote, um die Feste Klein-
- wardstein – aus der Sicht der Söldner des
- Sturmbanners wird erzählt, echte Augenzeugen-
- gerichte!
- 134 Seiten DIN A4, prall voll mit Einzel-
- schicksalen, Heroentaten, tragischen Ge-
- schehnissen. Viele fanden den Tod, ihre
- Bestimmung ... Für DM 18,- in Briefmarken/
- Scheinen zu bestellen bei: Kolja Behrens,
- Riepener Str. 6, 31542 Bad Nenndorf.

Tiefster Dank und höchste Achtung den „Pfeilen von Bjaldorn“,

die uns während beschwerlicher Reise im Eisreiche Gyoranas in größter Bedrängnis wider die Höllenhunde des eisigen Jägers unerwartet zur Seite standen. Unbemerkt aus dem Schnee erhebend und ihre tödlichen Pfeile verschleißend, waren sie so schnell verschwunden wie erschienen – und hatten dennoch die unheiligen Kreaturen in die Niederhöhlen geschickt. Zurück blieben nur ihre Pfeile, ein jeder mit einer tödlichen Inschrift versehen: „Glorana – wir treffen dich!“ Eine Hoffnung, der wir uns innig anschließen wollen. Mögen die Zwölfe mit Euch sein!

Leomar Praiodan und Garian Neetharis vom Bund des Wahren Glaubens

Kors Meute – für ihre Dukaten nur die Besten.

- „Das ist nicht tot, was ewig liegt,
- bis dass die Zeit den Tod besiegt!“
- Nach drei Jahren Pause gibt es jetzt eine
- neue Ausgabe des Schweizer Fanzines
- Seanchaithe der Fremde!
- Aus dem Inhalt von SdF 18:
- „Ewige Jugend“, ein DSA-Kurzabenteuer um
- die Gefahren der Unsterblichkeit – „Wohin
- reitet Wengenhelm“, ein DSA-Abenteuer an
- der Front Darpatiens – „Schweizer Bütz“:
- Shadowrun-Szenarios für Aufträge in der
- Erachten Schweiz. Dazu weitere Artikel,
- News aus der Schweizer RSP-Szene, viele
- Illustrationen und ein sauberes Layout auf
- 36 Seiten A4.
- SdF 18 gibt es für fünf DM/Franken inkl.
- Porto bei: Stefano Monachesi, Hallwylstr.
- 77, CH-8004 Zürich.

Für die Dauer des Krieges Thorwals gegen das Horasreich sucht die NASKHEIMER-Brennerei noch Arbeitskräfte. Ihr solltet über eine abgeschlossene Ausbildung zum Brenner oder Winzer verfügen und bereit sein, auch mal Überstunden zu machen. Bewerbungsunterlagen mit Lebenslauf an: Frenja Kaspajoff, Am Markt 1, Naskheim a.B. (Naskheim@web.de).

Auf Golaris Schwingen enteilt ...

Seine Wohlgeborenen Signor Vascal ya Berisac de Mantrash gibt kund und zu wissen, dass sein geliebter Bruder Ravelian Berisac, Ritterbruder des Stab & Schwert-Ordens, in die Hallen des schweigenden BORon aufgestiegen ist. Der für seine Aufrichtigkeit und seinen Mut bekannte Signorino hauchte aufopferungsvoll seinen Lebensatem in der eisigen Umarmung eines Dämons aus und bewahrte mit seinem beherzten Eingreifen allein so den Signor von Mantrash davor, von ebenjener niederhöllischen Kreatur zerrissen zu werden, den die verfluchte Glorana dem Geschwisterpaar über die gefrorenen Lande nachgejagt hatte.

Höre, Herz, heuer bittre Botschaft:

Eldariel de Bergeret, Schwerbruder, Graf Nad Mulachs, mit dem ich Brust an Brust tritt, Seit' an Seit', sank seelenlos aufs Schlachtfeld, starb. So reißt du Rondra, Rasende, Mächtige, meinen Mann an dich! Loriel Valkyre Dornennest, Schwertschwester

Ihre Feinde – von denen es zu viele gab – haben sich gewünscht, dass sie eines Tages zur Hölle fahren sollten; nun sind sie von dort nicht mehr zurückgekehrt: Eine Pforte des Grauens hat verschlungen:

Dr. Magus Damon Jeriba, Freiherr von Brabak
Corgano Löwenhaupt-Montefalcone, Graugraf des Seerosenthrons,
Ritter von Rechthag und Morbal
Dr. Irion Hayet, Hauptmann der Adlgerarde (ruht)
Es trauern die Hinterbliebenen: Morgennen Idra von Löwenhaupt-Montefalcone und ihr neuer Gemahl Parn Alrik Löwenhaupt von Brig-Lo, die Kinder, Familie Montefalcone, Hohensteyn, Falkenberg, Rabenmund, ya Dracone und Morricone, Almarren Melladorond, genannt die "Hammerherin", Diane von Gareth, die Ottas von Thorwal, der Kult der Herrin PERaine, Kherde Idra, Drachenei-Akademie Khunchom und Al-Achami zu Fasar, Tempel der Geschenken Freude zu Khunchom, Caldabog bu Cernach, die Gilde des Roten Salamanders, die Hühnerzüchter West- und Mittl'aventuriens, die Krachwurst-Manufakturen Weidens etc.

Eldariel de Bergeret –
Er fiel mit Brin ins Totenbett.
Er steht nicht auf, auch nicht sein Schwert,
Von seiner Buhle meist begehrt.
Ach, Loriel von Wehrheims Schmerz ...!
Die Ritterin fasst sich ans Herz:
"Wer kost die Trollzackberge hier?
Wer stürmt die sturmreif' Trollpför' mir?
– Wo es wohl Trost und Lind' rung hat?"
– Komm! Ich mach' s dir. – Schein Nebachat.

Das Schicksal stand nicht auf seiner Seite!

Im ungleichen Kampf ist unser ritterlicher Begleiter und Frauenheld Wanrum Retho Galderon v. Drachenbanner von uns gegangen. Von drei Alligatoren gleichzeitig bedrängt mußte er einsehen, daß ein Zweihänder schwimmend nur unzureichenden Schutz gewähren kann. Wir werden deine Frauengeschichten in Ehren halten!
Loran, Mad Martigen, Dirion und Rowena

10. Dreieicher Rollenspiel Treffen

11. UND 12. NOVEMBER 2000 IN DREIEICH-BUCHSCHLAG



mit fantastischen
Spielrunden,
Workshops,
Läden,
Gästen und
vielmehr.
Aventurier aller
Länder, Rassen
und Stufen sind
herzlich willkommen.

... alle anderen
natürlich auch!

Infos unter:
www.wiric.de

Ihr Geweihten des Götterfürsten, fällt nicht auf Werben aus den Nordmarken herein! Die Leute tragen wohl den Namen des strengen Herrn Praisos auf den Lippen, ihre Herzen aber gehören der Frau Ronda und ihre Seelen dem listigen Phex. Und, ach! Maulgläubig sind die Adligen hierzulande, dass es sogar dem gerechten Wahrer der Ordnung Pagol Greiffax ein Greuel ist! Wohl achten sie das Gesetz genau, aber nur nach seinem Wortlaut, nicht nach seinem Sinne, welchen sie sich so legen, wie's ihnen am besten nutzt. Man sollt meinen, nicht in einem Herzogtum zu weilen, sondern in einer großen Drahtzieherei, wo ein jeder danach trachtet, aus dem dünnen Erz möglichst große Maschen zu ziehen, um möglichst viel Land für seinen eigenen Besitz abzustecken. So kann ich Euch nur davon abraten, in den Nordmarken zu predigen. Allzu gerne schenkt man Euch zwei offene Ohren: Zum einen fahren Eure Worte hinein, zum anderen aber sogleich wieder aus. Praisos erbarm! Welferich Uldebor Scheffelstein

Raulsches Reich und Bornland werden wieder verbunden (s. "Das Tor zum Bornland wird immer weiter aufgestoßen", AB 82): In Weiden wird der zwischen Roter Sichel und Drachensteinen gelegene Goblindpfad zur Lebensader des Bornlandes ausgebaut! Das gesamte Spielerprojekt ist jetzt in einer **Spielhilfe** zusammengefasst worden, die nicht nur für Weiden- und Bornlandinteressierte spannend ist. Sie umfasst 56 Seiten, zahlreiche s/w-Detailkarten und eine A4-Farbkarte und ist für 5,- inkl. Porto und Versand erhältlich. Bestellungen entweder schriftlich an **Jens Arne Klingsöhr, Nelkenstr. 20, 30167 Hannover** und Bezahlung in Briefmarken zu höchstens 1,10 DM, oder mit Email an **jame@http-tel.de** und Überweisung auf das Konto 246 560 97 bei der SSK Hannover, BLZ: 250 501 80.

Endlich enthüllt: Der wahre Name des Namenlosen! Frei erhältlich für alle Leser des Aventurischen Boten! Hier ist er: (Bedauerlicherweise hat der Verfasser an dieser Stelle derartig geschmiert, dass der Name des Namenlosen unlesbar wurde. Schade, Herr al' Mazed.)

Wir verwenden auch gepolsterte Ausdärmsäbel! Windwimpel – die etwas anderen Söldner

Das STURMBANNER und die FANTHOLI-Redaktion kündigen an: Zeugenaussagen, Berichte, Geschichten um die Geschehnisse während der Kämpfe um die Reichsstadt Auen. Was passierte wirklich, warum wurden die Silberfalken zurückgeschlagen? Was war die Rolle der Nordmarker dabei? Ungeschönt, offen, schonungslos! Ein Hurra auf den nächsten, der stirbt! Demnächst zu bestellen bei der Fantholi-Redaktion! Ca. 44 S. DIN A4, DM 5.-

An die Crombacher-Brauerei! Was fällt Euch ein, im Aventurischen Boten den Werbespruch "Ihr haßt Engasal-Wein – nun gut, kippt Crombacher in Euch rein!" abzu drucken? Mag sein, daß Euer zweitklassiges Thorwalergesöff Werbung nötig hat, aber dann nicht auf Kosten des auf ganz Dere geschätzten Engasal-Weins! Leider spielt hierbei die Redaktion des AB auch keine sehr vorbildliche Rolle, sonst würde sie solche Hetzreden im Keim ersticken und gar nicht erst drucken. Also, sehr geehrte Crombacher-Alriks: Was haltet Ihr davon, in Eurem Werbespruch den Engasal-Wein durch Yaquirtaler zu ersetzen? Dann wären alle zufrieden, und vielleicht wäre irgendjemand auch mal so blöd oder mitteilsvoll, Euch ein Fäßchen abzukufen! Gez., Valpo vom Weinkeller, Hofwinzer seiner Hoheit Garf I. von Engasal zu Hofienengasal etc. pp.

Jetzt reicht's!

Adel der Nordmarken, wollt Ihr Euch diese Untaten noch länger bieten lassen?! Der Weidener Pöbel tanzt Euch auf der Nase herum, und Ihr haltet still und lasst Euch alles gefallen?! Damit muß Schluss sein!

Bedenkt, was der nordmärkische Adel für Weiden getan: Als Frau Walpurga in höchster Not ob des Usurpatoren Baeromar, da eilte Ihr der Herzogin zu Hilfe. Der verräterische Prinz konnte zu einem Rondaanteil gezwungen und weiteres Blutvergießen vermieden werden – zum Wohle Weidens, seines Adels und seiner Bürger. Und wie dankt es Euch Weiden? Ein Vogt droht mit Waffengewalt, ein Baron verweigert nordmärkischen Rittern Travia's Gastrecht und erhebt Straßzölle. Niedere Knappen greifen auf Seiten der schwächlichen, Weidener Ritter in das Tralloperturnier ein und entehren die siegreichen Nordmarker. Das Statut unseres edlen Herzogs wird auf wahrlich ungeheuerliche Weise geschändet und beschädigt. Zuletzt bringen Weidener – niemand sonst war es, bei Praisos, das wissen wir doch alle! – den kaiserlichen Marschall der Nordmarken auf niederträchtigste Weise um und überbringen der guten Landgräfin Calderine den halbverwesten Leichnam ihres Bruders.

Was muß noch geschehen, bevor der nordmärkische Adel endlich wieder geschlossen wie ein Mann, wie ein Krieger aufsteht und diesem abscheulichen Treiben des verbrecherischen Haufens Einhalt gebietet?! Bis hierher, und keinen Schritt weiter! Diese Botschaft müssen wir in Worten und Taten den Schmähungen von Weidener Seite entgegenstellen! Wenn sich der nordmärkische Adel – und auch die aufrechten Bürger des Herzogtums am Großen Fluss – nicht einmütig gegen die Frevel und Mord zur Wehr setzt, wer im Neuen Reich sollte das einst wegen seiner Härte und Entschlossenheit bekannte Herzogtum Nordmarken noch ernstnehmen?

So fordere ich: Verteidigt mit Worten und Taten den Ruf der Nordmarken! Lasst keine Beleidigung und keine Missetat ungesühnt! Schlagt die Weidener, wo Ihr sie trefft! Trefft sie hart, wann immer Ihr sie schlagt! (Aber wohlgeachtet nicht mit dem Schwerte, denn dies wäre gegen den Reichsfrieden.)

Koromar Leuenhardt von Liobas Zell, Ritter auf der Hirschschau

Zwärg tressän Steinä.
Yarrik, Khordochai

Bei Swafnir!

Hat man so etwas schon erlebt? Eine ganze Stadt und ein Tempel der Zwölfe wurden vernichtet und ein Teil des Reiches einfach geklaut! Und das alles nur, weil eine bei allen Niederhöhlen verfluchte Piratin ein Artefakt stehlen musste! Doch warum, frage ich mich, lassen wir uns das gefallen? Wir sind Thorwaler! Wir sind die Herren der Meere!

Ich werde dagegen aufstehen, und wer nur ein klein wenig Stolz und Mut im Blut hat, soll sich mir anschließen! Dieses Hranngargezücht von Horasiern soll für die Tat schwer büßen! Volk der Thorwaler: Sitzt nicht weiter vor Eurem Herdfeuer und trinkt Milch, sondern zieht mit mir in die Schlacht, auf dass wir den Horasiern jeden Tropfen Blut und jedes zerstörte Haus heimzahlen und das Lied der Wogen erklingen lassen! Nehmt Eure Skraja und Feuer in die Hände und kommt nach Prem zu Olvir Torbenson in den Premier Hof. Weiter sage ich Euch, dass jeder, der daheim bleibt, in meinen Augen nicht mehr Thorwaler zu nennen sei, denn wer eine solche feige Henne ist, kann nicht zu unserem Volke gehören! Das wohl! (Irdisch: Christoph Stahl, Sealestr. 7, 91052 Erlangen, Tel. 09131/14970; bitte legt Rückporto bei!)

Die Geschichte der Söldner ist eine Geschichte voller Mißverständnisse... – Kors Meute

Klein ist nicht genug!

Schweinsfeld, die unmordmärkischste aller nordmärkischen Baronien, sucht noch Mitspieler. Wer Interesse hat, wende sich bitte an **Uwe Gehrke, Weberstr. 5, 30449 Hannover**.

Ob Mauerwerk, ob störrische Gegner – so schafft man alles! Sturmbanner und Engasal-Wein – gemeinsam noch besser, noch stärker!

Magistra Layane Peridan, 25 Jahre, Hesinde-Geweihete (9. Stufe), sucht Magier, Geweihte oder andere Gelehrte zwecks Briefwechsel. Philosophie über alles, natürlich im Rahmen der zwölfgöttlichen Gesetze. Meine Fachgebiete sind Magietheorie und Theologie, auch im Bereich der ehsischen Mythologie bin ich interessiert. (Björn Jennert, Viktorialstr. 35, 47198 Duisburg)

Kjaskar Korinsson hat es in seinem Brief gesagt: Wir Thorwaler dulden keine Einmischung! Doch Ihr Walschänder aus dem Hoarsereich wolltet nicht hören. Jetzt ist die Zeit des Redens vorbei, und die Äxte werden sprechen. Ihr habt Euch eines der schlimmsten Verbrechen schuldig gemacht. Greise und Kinder wurden von Euch dahingeschlachtet. Die Skalden sagen uns, was wir nun zu tun haben. Ihr gehört's äuft, geköpft, erhängt! Laßt uns die Mörder unserer Mütter und Kinder richten! Erinnert Euch an die Jurga, und nehmt Rache! Dem Boten kann ich nur raten, sich zu überlegen, was er schreibt. Die Olportsteine sind thorwalsch und werden es immer sein, egal was Ihr druckt. Asgar Thorwulfdottir

Das STURMBANNER – dann klapp't's auch mit dem Nachbarn!

Sie haben die Probleme, wir haben die Lösung!

Egal ob auf der Blutigen See, auf Yetiland oder im Regenwald des Südens. Kors Meute steht immer und überall ihren Mann und für IHRE Interessen ein. Zu finden in Leugrimmsau, Darpatien und vielen einschlägigen Kneipen. **Rene Heider, Hauffgasse 27/210, A-1110 Wien, E-Mail: fasar@netway.at**



Es ist soweit: Die göttergefällige 12. Ausgabe des Gareth & Märker Herold ist erschienen! Wie immer erwarten den geneigten Leser die neuesten Geschehnisse aus dem Königreiche Gareth und der Markgrafschaft Greifenfurt. So lest Ihr:

• Von der Reise zur Herzogenturney • Von Wilderern auf zwei wie auf vier Beinen • Von eigenartigen Pferdenennen zu Gareth • Von Quacksalbern, Magistern und Heilkundigen im Greifenfurtschen • Von einem Feldzug in die Schwarzen Lande • ... und vielerley Nachrichten mehr!

Erhältlich ist dieses treffliche, 28 Seiten starke Werk aus der Capiale des Neuen Reiches bei **Christoph Daether, Birkhuhnweg 1-3, 23879 Mölin, christoph@daether.de**. Die Einzelausgabe kostet 5,00 DM inkl. P&V, das Abo über vier Ausgaben 20,00 DM, zahlbar in kleinen Briefmarken, als Bargeld, per Scheck oder durch Überweisung auf das Konto 6 340 798 bei der NORD/LB Schöningen (BLZ 250 500 00). Alte Ausgaben sind auch noch zu haben, als da wären die Nummern 4, 8 und 9 (je 2,50 DM), 10 und 11 (je 3,50 DM) sowie die Sonderausgabe 1 (0,50 DM), zuzüglich 1,50 DM für P&V je Bestellung, sofern nicht ein laufendes Abo besteht bzw. gleichzeitig bestellt wird.

Der HEROLD im Internet: <http://www.vinsalt.de/Herold/> sowie herold@vinsalt.de oder herold@garetien.de

Träume im Ordenshaus

Ein Szenario von Heike Kamaris und Jörg Raddatz

Überblick

Die Helden werden in Brabak gebeten, einem in seinem Wunschtraum gefangenen Magier zu helfen. Dazu müssen sie einerseits in seine Träume vordringen und seinen Willen erregen, aufzuwachen, und zum anderen bei den Alchimisten des Roten Salamanders ein Gegenmittel zu den Traumsteinen (siehe *Kasten auf Seite 18*) beschaffen, die das ganze verursacht haben.

Prinzipiell gibt es keinen Heldentyp, der per se ungeeignet für dieses Abenteuer ist.

Auftakt

Brabak im Tsamond. Die Stadt wird wie fast jedes Jahr im Frühling vom Hochwasser des Mysob heimgesucht, und die Gassen und Wege beiderseits des Flusses sind verschlammmt und stehen teilweise knietief unter Wasser. Die unzähligen Mücken und Fliegen sind eine Plage, und ein Anstieg von Krankheitsfällen ist bemerkbar, auch wenn es auch noch zu früh ist, von einer Epidemie zu sprechen.

Die Helden sind in Brabak zu Besuch – nicht weiter ungewöhnlich, da hier fast jedes Schiff auf der Reise zwischen Ost- und Westmeer einige Tage Aufenthalt hat, während leichte Sturmschäden repariert werden. Angesichts der Lage in den Straßen haben sie sich Unterkunft im Hotel „Güldener Mysob“ gesucht, das, von hohen Flutmauern geschützt, auf einer Mysobinsel und doch im Herzen der Stadt liegt: Neben leidlich kühlen und sehr sauberen Zimmern bietet dieses Hotel den Vorteil eines großzügigen Gartens und eigener Wasserversorgung. Das Publikum ist gehoben, aber durchweg langweilig: bornische Kornhändler, ein Kusliker Kerzenhändler, ein Vinsalter Aktenbote, der sich zum „Diplomaten“ hochstilisiert, und dergleichen, so dass die Helden gewiss auffallen.

Es ist um die Mittagsstunde, als ein abgekämpfter Mann in mittleren Jahren den Speisesaal des Hotels betritt, wo sich auch die Helden aufhalten. Seine teuren rotgrauen Roben sind an den Knöcheln schlamm-bespritzt und verraten trotzdem seinen Stand als Graumagier. Der Fremde schaut sich um und tritt dann zu den Helden.

Besonders einfach wird es für Sie, wenn Sie Magister Coragon zum alten Bekannten eines Helden erklären – je nach dessen Alter als Studienkollegen eines Graumagiers oder als Freund der Familie. Denn dann wird er sogleich seinen Bekannten überschwenglich begrüßen und in seine Sorgen einweihen. Ansonsten wählt er die Gruppe, weil sie die einzigen Ortsfremden sind, die etwas erfahrener aussehen und er den örtlichen Stellen nicht traut.

Mittlerweile ist Coragon der Leiter des örtlichen Ordenshauses der Grauen Stäbe und kann von Vorgängen von höchster (gildenpolitischer) Brisanz berichten:

Seit einigen Wochen weilt eine Gesandtschaft aus dem oronischen Elburum in der schwarzmagischen „Dunklen Halle der Geister“: Die dämonologisch-borbaradianische „Schule der Schmerzen“ zu Elburum wünscht die Aufnahme in die Schwarze Gilde und bearbeitet nun schon seit Monaten die örtliche Akademieleitung, ihrem Antrag zuzustimmen, da die zentrale Führung der Schwarzmagier sich bislang abwartend verhält. Sollte die Akademie sich auf die Seite der Borbaradianer stellen, hat die Weiße Gilde ihr den offenen Krieg angedroht, während die Graue Gilde zumindest sämtliche Kooperationen einstellen will. Um die Entschlossenheit der Grauen Gilde deutlich zu machen, vor den Gefahren einer oronischen Einflussnahme zu warnen und allgemein die oronischen Pläne zu durchkreuzen, hat die Gilde zudem niemand geringeren als den Hochmeister der Grauen Stäbe nach Brabak geschickt. Magister Maximus Tarlisin von Borbra logiert seit einigen Tagen im örtlichen Ordenshaus. Nach einigen Anschlägen durch Borbaradianer

in den letzten Monaten ist der Hochmeister sehr vorsichtig geworden und hat auch in Brabak umfangreiche Sicherheitsmaßnahmen ergriffen, dennoch scheint ihm etwas zugestoßen zu sein: Vor zwei Tagen hat sich der hohe Gast zur Mittagsruhe gelegt und ist seitdem durch nichts zu wecken.

Der Hochmeister hat sich in den einzelnen borbaradianischen Heptarchien zahlreiche persönliche Feinde gemacht, und gerade die Oronier haben ein erhebliches Interesse daran, ihn zur Strecke zu bringen. Magister Coragon ist der Verzweiflung nahe, daher wird er darum bitten, ob die Helden die Angelegenheit möglichst diskret untersuchen können.

Wenn es nun darum geht, finanzielle Belohnungen auszuhandeln: Magister Coragon wird pro Person und Tag 10 Silbertaler bieten und wird bis zum dreifachen erhöhen, wenn man ihn sehr drängt.

In den Straßen von Brabak

Unterwegs können die Helden (wie jedes Mal, wenn sie in diesem Abenteuer durch die Stadt laufen) die leicht faulige Luft atmen, die vom Mysob herüberweht, und die riesengroßen Unterschiede zwischen reich und arm sehen: Wer es sich leisten kann, nennt ein steinernes dreistöckiges Wohnhaus oder gar eine große Villa mit ummauertem Park sein Eigen, während dazwischen immer wieder ganze Straßenzüge aus hölzernen Mietskasernen bestehen, in denen auf engstem Raum unzählige Menschen ihr Dasein fristen. Kleine Garküchen bieten billige Nahrungsmittel, denn in den Häusern ist das Kochen nicht gestattet. Da jedoch die Ärmsten, die sich selbst die paar Heller für das Essen nicht leisten können, doch kleine Herdfeuerchen entzünden, gibt es immer wieder Feuersbrünste, bei denen eine der Mietskasernen niederbrennt. Es ist gut möglich, dass die Helden Zeugen eines derartigen Schauspiels werden.

Im Ordenshaus der Grauen Stäbe:

Das Ordenshaus ist ein dreigeschossiges, steinernes Gebäude, dessen Eingang stets von zwei Wachposten in Grau und Rot bewacht wird. Im Untergeschoss befinden sich die Versorgungs- und Dienstbotenräume. Im ersten Stock liegen die Wohn- und Diensträume des Meisters und der Garde, während das Obergeschoss zwei Suiten für hochrangige Gäste und einen kleinen Schlafsaal enthält. Der Hochmeister bewohnt hier eine Suite aus Arbeits- und Schlafraum:

Im vorderen *Arbeitszimmer* (zwei Stühle, ein Schreibtisch) hält sich in den Nachmittagsstunden Mudrabar ibn Mhukkadil (siehe *Personen*) auf. Der tulamidische Sekretär wird den Helden den Zutritt zum Schlafzimmer seines Herrn gewähren, nachdem Magister Coragon sie vorgestellt hat.

Im *Schlafzimmer* hält sich außer dem Schlafenden seine Mätresse Caeslyn ni Dermod (siehe *Personen*) auf, die der etwas prüde Coragon als des Hochmeisters „Begleiterin“ vorstellt. Auch wenn die Helden das Zimmer durchsuchen, werden sie keine vertraulichen Ordensunterlagen oder ähnliches finden, denn Meister Mudrabar hat alles Geheime in Verwahrung genommen. Es sollte den Helden außerdem deutlich sein, dass es sehr unklug wäre, unter den wachsamen Augen der Leibwächterin irgend etwas vom Eigentum der Bewohner einzustecken. Frau Caeslyn wird den Schlafenden nicht mit den Helden allein lassen und notfalls dafür sorgen, dass der Sekretär Mudrabar oder der Leibdiener Lucardos sie ablöst. Auf Fragen der Helden kann sie berichten, dass sie den Hochmeister vorgestern am Abend in seinem Bett schlafend vorgefunden hat, wobei er offensichtlich von einem plötzlichen Müdigkeitsanfall betroffen wurde. Sie betont, dass auf Reisen Nahrungsmittel und Getränke magisch gereinigt werden, bevor man sie ihm serviert, und er daher nicht vergiftet worden sein kann.

Szenario – Träume im Ordenshaus

Tarlisin von Borbra ist ein gut aussehender dunkelhäutiger Mann, der ruhig in dem breiten Himmelbett in der Mitte des Zimmer liegt und schläft, mit einem glücklichen Lächeln auf den Lippen. Er ist mit einem langen seidenen Hemd bekleidet, die hüftlangen blauschwarzen Haare sind zu einem Zopf zusammengefasst. Außerdem trägt er eine Halskette mit einem Medaillon, das von der Dame Caeslyn als sein langjähriger Besitz identifiziert werden kann. Der Handrücken der rechten Hand zeigt das Hochmeistersiegel des Ordens, die Handinnenfläche das normale Ordenssiegel; von der linken Hand ist nur ein halber, verbrannter Stumpf mit verkümmerten Daumen und Zeigefinger übrig. Der übrige, wohlgeformte Leib weist einige Narben und Male, jedoch keine frischen Einstiche oder Verletzungen auf. Der Hochmeister ist bereits mittels eines ODEM ARCANUM untersucht worden. Ein neuerlicher Versuch zeigt keinerlei wirkende Magie. Zauber, die in die Gedankengänge des Schlafenden eindringen (MR 18), zeigen Bilder von einer grünen Wiese und lachenden Kindern. Eine gelungene Seelenheilkunde-Probe ergibt die Erkenntnis, dass der Hochmeister höchstwahrscheinlich in einem sehr lebhaften Traum gefangen ist und gar nicht den Willen hat, wieder aufzuwachen.

Neben dem Bett steht ein Schränkchen, auf dem ein großes Orchideenbukett zu sehen ist. Auf einer Frisierkommode stehen zahlreiche Fläschchen und Tiegeln bereit. In einer offenen Truhe sind die durchweg kostbaren Gewänder des Hochmeisters und seiner Begleiterin untergebracht. Eine Suche unter dem Bett fördert eine prächtige Orchideenblüte zu Tage, und die Untersuchung des Orchideenbuketts ergibt, daß die mittlere Blüte des Gestecks fehlt. Der Orchideenstrauß besteht aus weißen und roten Orchideen, die eine leichte aphrodisierende Wirkung haben. Der Blumenstrauß wurde am Vormittag des Tages an dem der Hochmeister in Schlaf fiel, von einem Boten abgeliefert. Der Strauß wurde von Adeptus Lucardos in Empfang genommen und mittels eines AB- VENENUM gesäubert. Beigelegt war eine parfümierte Karte mit dem folgenden Text, die jetzt noch auf dem Nachtschränkchen liegt:

„Werte Magnifizienz,

ich bin seit vielen Jahren Eure größte Bewunderin und würde Euch gerne persönlich kennen lernen. Vielleicht wäre es Euch möglich, in drei Tagen zur achten Abendstunde ins Hotel ‚Brabaker Admiral‘ zu kommen?

Eure Sarina Geraucis.“

Eine Pflanzenkunde-Probe zeigt, dass der Geruch der Blüten einerseits zu stark ist und auch nicht dem natürlichen Duft der Orchideen entspricht, die an sich teure, aber nicht ungewöhnlich Zierblumen im Süden Aventuriens sind. Wenn ein Held zu ausgiebig (1 SR) an der Blüte schnüffelt, wird er ebenfalls ins Reich der Träume entschwinden und ist in einem eigenen Traum gefangen, in der er seine tiefsten Wünsche erfüllt findet. In diesem Falle sollten Sie den Spieler bitten, mit einem anderen Helden weiterzuspielen.

Im Ordenshaus gibt es keinerlei alchemistischen Einrichtungen, und wenn nun keiner der Helden auf den Gedanken kommt, die Blüte oder

den ganzen Strauß in der örtlichen Alchimistenwerkstatt des *Roten Salamanders* untersuchen zu lassen, können Sie diese Idee Magister Coragon in den Mund legen. Er wird den Helden in jedem Fall ein Empfehlungsschreiben aufsetzen und im Namen des Hochmeisters unterzeichnet und mit dessen Siegel versehen. Der Brief bittet die Alchimisten, die Blumen schnellstmöglich zu untersuchen und, wenn nötig und möglich, ein Antidot für das möglicherweise darin enthaltene neuartige Gift herzustellen.

Allgemein bittet Magister Coragon die Helden, niemandem von der „Befindlichkeit“ des Hochmeisters zu berichten.



Der Rote Salamander

Das zweigeschossige Gebäude besteht nicht nur aus den alchemistischen Werkstätten, sondern berherbergt auch die Druckerei, die die gildenmagische Quartalschrift „Salamander“ herstellt. Ein kleiner Laden ist der Hauptzugang zu den Werkstätten und dient zum Verkauf der Produkte wie dem berühmten Brabaker Vitriol.

Auf einer Bank in diesem Raum halten sich immer ein oder zwei Wachposten auf.

Wenn die Helden hier ankommen, ruft Alamud, der picklige Jüngling hinter dem Verkaufstresen, Doctor Risidoro herbei (siehe *Personen*). Der geckenhafte Schönling wird sie in Augenschein nehmen. Wenn er ihr Anliegen kennt, versucht er, sie abzuwimmeln und auf einen Termin in der übernächsten Woche zu vertragen, da derzeit viel zu viel zu tun sei.

An dieser Stelle sollten Sie ihn so darstellen, dass er den Spielern als unangenehmer Wichtigtuer erscheint und im Gedächtnis bleibt, nicht aber als möglicher Schurke des Szenarios.

Nach einigem Hin und Her erscheint die Laborleiterin, Meisterin Peradysia (siehe *Personen*), auf der Bildfläche. Die höherrangige Alchimistin erkundigt sich nach dem Anliegen der Helden, liest den Brief und weist Doctor Risidoro zurecht, der als rückgratloser Speichellecker immer wieder betont, er habe nur dem Salamander übermäßige Arbeit ersparen wollen.

Meisterin Peradysia nimmt den Auftrag an, macht den Helden aber direkt deutlich, dass auch sie keine Wunder bewirken könne und das Laboratorium mindestens bis zum nächsten Tag brauchen wird. Sobald sie etwas näheres weiß, wird sie einen Boten zum Ordenshaus schicken (das übliche Prozedere, da der Bund Elixiere und ähnliches nur gegen Bezahlung aus dem Hause gibt und keine Lust hat, selber den aufwendigen Transportschutz durch die unsichere Stadt Brabak zu übernehmen).

Hinter den Kulissen

Kaum haben die Helden das Labor verlassen, beginnt Doctor Risidoro mit der Niederschrift einer kurzen Nachricht an die oronische Delegation. Einige Spielrunden später schickt er den jungen Verkäufer Alamud zur Dunklen Halle der Geister, um den Brief dort abzugeben. Nur wenn die Helden das Labor beobachten oder zufällig gerade am Eingang der Akademie sind und dem Boten mit Gewalt, Drohungen oder einem Trick* den Brief abnehmen, können sie dessen Inhalt in Erfahrung bringen. Falls die Helden mit dem Brief zum Roten Salamander gehen, wird Meisterin Peradysia mit der Untersuchung des Buketts beschäftigt und daher verhindert sein. Wenn es ihnen durch einen guten Einfall gelingt, die

Leiterin dennoch von dem Brief in Kenntnis zu setzen, wird sie Doctor Risidoro für seinen Vertrauensbruch schwer tadeln. Für noch härtere Maßnahmen reicht ihr das Material nicht aus, und – wie sie spitz bemerkt – eigentlich sollte sie doch erst den Blumenstrauß untersuchen.

„Werte Meisterin A., gerade haben einige Abgesandte des Hochmeister der Grauen Stäbe einen Blumenstrauß vorbeigebracht, der nun zur Zeit von Magistra Peradysia analysiert wird. Ich dachte, dies würde Euch angesichts Eurer Vorhaben interessieren. Ich erwarte weitere Instruktionen und bin zuversichtlich, dass Ihr meine Informationen zu schätzen wisst.
Dr. R.“

*In einer Testrunde wirkte die Behauptung, die Dämonen innerhalb der Akademie hätten schon manchen nichtmagischen Boten gefressen, so dass der Junge regelrecht froh war, dem Magier das Zustellen des Briefes überlassen zu können ...

Der Besuch der jungen Sklavin

Sobald die oronische Delegation informiert ist (sollten die Helden den ersten Brief abgefangen haben, wird es Doctor Risidoro nach Ausbleiben einer Antwort einige Stunden später erneut versuchen), verlässt eine junge, durchschnittlich gekleidete Frau (die Sklavin Minastyra, siehe *Personen*) die Akademie und begibt sich geradewegs zum Ordenshaus der Grauen Stäbe.

Dort erklärt sie dem Hausleiter, dass sie sofort mit dem Hochmeister persönlich sprechen müsse, da sie eine wichtige Nachricht über seine Amtskette habe. Magister Coragon versucht, sie abzuwimmeln, da der Hochmeister sehr beschäftigt sei. Da die Fremde nicht abläßt, verlässt er zum Schein den Raum, um „nachzufragen“ und kehrt mit der Auskunft zurück, er selbst solle die Nachricht entgegennehmen. Nun gibt die Fremde nach und berichtet, dass der Hochmeister die Amtskette nicht anlegen solle, und verlässt das Gebäude, um direkt zur Akademie zurückzukehren.

Wenn jemand die Hochmeisterkette untersucht, sind keinerlei magische oder sonstige Veränderungen festzustellen. Das ganze Hin und Her war ein Manöver der Oronier, die wussten, dass der Hochmeister eigentlich die Nachricht in jedem Falle persönlich hätte hören wollen und nun sicher sein können, dass ihr Anschlag gewirkt hat.

Im Hotel „Brabaker Admiral“

Hinter diesem Namen steckt das zweitgrößte Haus am Platze, ein teures Hotel am Großen Markt, in dessen Gaststube eine auch bei Brabakern beliebte Küche serviert wird. Wenn die Helden zu der auf dem Kärtchen am Bukett angegebenen Zeit anwesend sind, stellen sie fest, dass niemand erscheint, der „Sarina Geraucis“ sein könnte.

Nachfragen beim Begrüßer ergeben, dass eine Dame vor drei Tagen eine Nacht lang unter diesem Namen hier logiert und auch einen Pagen mit einem teuren Orchideenstrauß losgeschickt hat. Der Botenjunge kann eine halbwegs präzise Beschreibung geben – es war die Sklavin Minastyra mit einer auffälligen blonden Perücke. Das Zimmer ist noch nicht wieder vermietet, eine Untersuchung fördert in dem plüschigen Bett eine „vergessene Nachricht“ zutage, mit dem Wortlaut:

„Alles läuft perfekt nach Plan. Macht weiter wie besprochen.
Die Freunde Galottas“

Die Handschrift ist dieselbe wie auf dem Kärtchen beim Blumenstrauß.

Wer ist Sarina Geraucis?

Wenn die Helden sich in der Stadt erkundigen, können sie herausfinden, dass die Reederfamilie Geraucis zu den sieben einflussreichsten Familien der Stadt zählt und sogar einen Vertreter in die „Audienzia“, den Kronrat des Königs, entsendet. Es gibt jedoch nur ein Familienmitglied mit dem Namen Sarina (eine gut neunzigjährige blinde Großtante) und keine Frau, die der beschriebenen ähnelt.

Wer sind „Die Freunde Galottas“?

Wenn die Helden dieser Spur nachgehen, können sie erfahren, dass der selbsternannte Dämonenkaiser einige Jahre lang als Flüchtling in Brabak lebte, es jedoch als sehr unwahrscheinlich gelten darf, dass seine treuen Anhänger noch hier leben und nicht an seinem Hofe im tobrischen Yol-Ghurmak weilen. (Natürlich ist diese Karte eine bewusst ausgelegte falsche Fährte.)

Die dunkle Halle der Geister

Das Gebäude ist ein großer Granitbau mit winzigen Fenstern und zahllosen Wasserspeiern. Der einzige Zugang liegt hinter einer bronzenen, mit Dämonenfratzen verzierten Tür in der Mitte der 70 Schritt breiten Fassade. Neben der Tür öffnet ein basaltener gehörnter Vogeldämon seinen scharfen Schnabel, in dem es ständig feucht-blutrot glänzt. Legt man seine Hand hinein, kann man die Zunge wie einen Türklopfer bewegen, und nach geraumer Zeit, in der unsichtbare Augen die Besucher betrachten, wird ihnen möglicherweise die Tür aufgegan.

Dahinter liegt der dunkle Flur, der von einer Jadestatue des Erzdämonen Iribaar beherrscht wird, neben der eine hübsche blonde Frau in einem hochgeschlossenen schwarzen Samtkleid schon auf sie wartet, die schlanken Hände um ihren Ebenholzstab gestützt: Nicht- und Weißmagier werden jedoch energisch gebeten, die Akademie zu verlassen, Graumagier werden je nach Verhalten zugelassen und Schwarzmagier fremder Akademien mit leichtem Misstrauen willkommen geheißen.

Magistra Yarasia wird sich um die Besucher kümmern, und dabei sollte sie durchaus versuchen, mit einem charismatischen Helden zu schäkern. Sie ist eine Schönheit von scheinbar zwanzig Jahren, die in der Art zerstreuter Gelehrter eine Brille in die Stirn geschoben hat. Erst bei näherem Hinsehen kann der Betrachter feststellen, dass die Augengläser nicht einfach nur hochgeschoben wurden, sondern vor dem zweiten, anscheinend etwas schwächeren Augenpaar auf ihrer Stirn sitzen: Die achtzigjährige Maga hat ihre vier schönen grünen Augen, seit sie einen Pakt mit der Erzdämonin Asfaloth geschlossen hat.

Wenn die Helden auf die Oronier zu sprechen kommen, wird sie andeuten, dass die Akademieleiterin Demelioë Nandoniella Terbysios nur deshalb noch mit dem Antrag der Oronier liebäugelt, weil sie hofft, durch deren Zauberkünste zu einer unsterblich jungen Lamijah zu werden. Es ist hingegen nicht möglich, die oronische Abgesandte auch nur zu sehen.

Auf Bishdaricls Rücken

Während die Alchimisten des Roten Salamanders das Ihrige tun, um das Geheimnis der Traumsteine zu entschlüsseln, bietet es sich an, auf die ein oder andere Weise zu erforschen, was der Träumer erlebt, und vielleicht Einfluss auf diesen Traum zu nehmen.

Zur Erkennung des Traumes sind die Zaubersensiblar (eher in vagen Eindrücken) und in dein Trachten geeignet, während der Traumgestalt sich anbietet, um den Traum des Hochmeisters (MR 18) zu betreten. Da jedoch nur wenige Helden über diesen Zauber verfügen (auch die Hexe Caeslyn kennt ihn leider nicht gut genug), ist es eine naheliegende Idee, den örtlichen Boron-Tempel um Hilfe zu bitten, wo man sich gut auf das Erforschen und Deuten von Träumen versteht. Gerade weil man hier zwar die Alanfaner Liturgien verwendet, aber dem Puniner Raben gehorcht, ist sowohl die Kenntnis der Traumwelten wie der Gebrauch von Traumkräutern sehr fundiert.

Die nötigen Vereinbarungen werden, falls sich keiner der Helden dafür anbietet, von Magister Coragon getroffen, und einige Zeit nach Sonnenuntergang werden die Helden gebeten, die Dame Caeslyn, den Leibdiener Lucardos und den Kranken in den Boron-Tempel zu begleiten. Dieser Transport wird in einem verhängten Wagen stattfinden, und es ist eine gute Idee, das Ganze so zu gestalten, als sei der Hochmeister bereits verstorben und solle nun im Tempel aufgebahrt bleiben. Zusätzliche Vorsichtsmaßnahmen, die zugleich eventuelle Beobachter täuschen, verdienen zusätzliche AP.

Der Weg führt über drei Mysobbrücken und vorbei am Hotel *Güldener Mysob*, ehe das östliche Ufer mit dem Boron-Tempel erreicht ist. Von

Szenario – Träume im Ordenshaus

dem Gotteshaus ist von außen nur die eigentliche Andachtshalle sichtbar, während die halbkreisförmigen Gänge mit den verschiedenen Ritual-, Wohn- und Vorratskammern unterirdisch liegen (eine Tempeldarstellung finden Sie in der DSA-Spielhilfe **Tempel, Türme und Tavernen** auf Seite 109).

Im Tempel werden die Helden von Vater Celestos erwartet, einem blinden Mann in mittleren Jahren.

Er erklärt den Helden, dass sie in der Traumkammer neben dem Schlafenden liegen und den Duft geweihten Räucherwerkes einatmen müssen, um in den Traum einzudringen. Dabei macht er auch deutlich, dass das ganze ein riskantes Unterfangen ist und manche Traumgänger schon dabei gestorben sind oder ihre Seele verloren haben. Wer vorher noch ein Gebet in der Andachtshalle sprechen will, hat dafür die Gelegenheit. Helden, die sich nicht in den Traum wagen, können in der Andachtshalle oder vor der Traumkammer warten; Caeslyn und Lucardos werden auf jeden Fall in der Wachen Welt bleiben und den Hochmeister bewachen.

Die Traumkammer ist ein Raum, der von acht mit stilisierten Rabenfedern geschmückten Säulen gestützt wird. Der Boden ist mit Teppichen ausgelegt und diverse Räuchergefäße sind in einem symbolischen Muster verteilt; die dunklen Wände sind mit einzelnen Sternen verziert. Nachdem alle Reisenden und der Hochmeister in der Kammer sind und auf den bereitgestellten Bänken liegen, kniet der Geweihte im stillen Gebet nieder. Nach einigen Atemzügen fühlen sich die Helden sehr leicht. Das Rauschen von Schwingen ist zu hören, und man fühlt, wie alles unter einem zurückzubleiben scheint. Der Raum, die Stadt, ja, selbst Dere scheint winzig und unbedeutend, während sie das Gefühl haben, dass auch ihre Körper sich auflösen.

Nach einer Zeit von unbekannter Dauer finden sie sich am Rande eines friedlichen Dorfes wieder.

Im Traum des Magiers

Der Inhalt der Traumwelt des Hochmeisters wird für die meisten Helden recht überraschend kommen: Denn Tarlisin von Borbra gilt allgemein als leichtlebiger Laffe, dessen enorme magietheoretischen Kenntnisse tief unter einem oberflächlichen, eitlen und verspielten Äußeren verborgen liegen. Daher haben die Oronier auch vermutet, dass ein Traum, der seine geheimsten Wünsche zu erfüllen scheint, eine Ansammlung von Macht- und Lustphantasien ist.

Statt dessen entspringt dieser Traum den Wünschen eines Veteranen der Borbaradkriege nach Ruhe und Frieden, zusätzlich verstärkt durch die Gläubigkeit, die der Hochmeister gegenüber Tsa empfindet: Die junge Göttin rettete ihn vor vielen Jahren aus dämonischer Verdammnis.

Daher ist das Traum-Ich des Hochmeisters überhaupt kein Magier, sondern ein Tsageweihter, der hier, in einer idealisierten Version des aranischen Dorfes Borbra, ein einfaches Leben als Dorfpriester führt. Ruhm, Ehre oder gar Kampf sind ihm völlig zuwider, und er hat nur vageste Erinnerungen an ein anderes Leben voller Kriege und Verwundungen.

In diesem Teil des Abenteuers geht es ganz um das Rollenspiel: Die Helden sehen sich einem Menschen gegenüber, der im Traum seinen inneren Frieden gefunden hat, und sollen ihn nötigen, all dies – die glücklichen Bauern, das friedliche Dörfchen, die paradiesische Natur – aufzugeben und das Ringen gegen die Dunklen Lande erneut aufzunehmen.

Versuchen Sie, Borbra als friedlich und heimelig zu schildern, ohne dass es in Kitsch abgleitet: Die Temperatur ist angenehm, der Himmel strahlend blau. Kinder spielen auf den Gassen zwischen weißen Häusern. Die Menschen in den Straßen sind gesund und scheinen auch sehr glücklich, in der Dorfmitte erhebt sich eine riesige, schattenspendende Eiche, unter der der (körperlich unversehrte) Hochmeister in der bunten Tracht eines Tsa-Geweihten einige Jugendliche unterrichtet.

Die Realitätsdichte des Traumes ist so hoch, dass es den Helden nicht möglich sein wird, ihn mit ihrer eigenen Willenskraft zu verändern. Die

einzige Möglichkeit, die ihnen offensteht, ist ein Gespräch mit dem Traum-Ich des Hochmeisters, um ihn zum Aufwachen zu bewegen.

Ein Angriff auf das Traum-Ich des Hochmeisters ist wenig aussichtsreich – immerhin ist dies sein Traum, und alle Zauber gegen ihn sind (außer ggf. um die MR) auch um 30 Punkte erschwert. Der Kampf mit Waffen ist völlig sinnlos, da das tsageweihte Traum-Ich keine dauerhaften Verletzungen erleidet und sich seine Wunden sogleich wie durch ein Wunder wieder schließen.

Wie schon gesagt – der einzige erfolgversprechende Lösungsweg liegt im Rollenspiel: Wenn es die Helden mit guten und geschickt vorgebrachten Argumenten schaffen, das Traum-Ich des Hochmeister davon zu überzeugen, dass es nötig ist, wieder aufzuwachen, dann wird er ihnen zusichern, sich einer Rückkehr in die Wache Welt nicht zu widersetzen.

Versuchen Sie bitte, die Situation aus der Sicht eines frommen Dorfpriesters zu sehen: Wenn die Fremden gar zu aufdringlich werden, versucht er, sie zu ignorieren; und falls sie ihn regelrecht in seinem Werk für die Göttin und seine Schutzbefohlenen behindern (sich sozusagen aufführen wie eine Räuberbande, die ein Dorf voller wehrloser Bauern schikanieren), wird er zornig.

Der Zorn des Hochmeisters äußert sich jedoch auf unerwartete Weise: Urplötzlich verdüstert sich der Himmel, als Wolken aus rotem Staub herbeigeweht werden. Der Boden reißt an vielen Stellen auf, und überall schimmern die Gebeine von bestatteten Toten. Dann bricht die Hölle los: Mit dem Sandsturm naht eine Manifestation des untoten Kaiserdrachens Rhazzazor, darum bestrebt, alles Leben im Traum-Borbra zu vernichten.

Selbstverständlich ist der Drache nicht real und nicht einmal ein 'echter' Eindringling in die Traumwelt Tarlisins: Er ist 'nur' aus dessen schlimmsten Erinnerungen heraufbeschworen, um die Helden zu beseitigen. Der Träumer hat keine direkte Kontrolle über das Phänomen – es ist einfach ein Reflex, mit dem er die Störung aus der Welt schaffen wollte. Im Traum gelten andere Gesetze als in der Wachen Welt – so müssen die Helden auch mit veränderten Eigenschaftswerten zurechtkommen: Während die geistigen Eigenschaften (MU, KL, IN, CH) unverändert bleiben, entspricht die 'geträumte' KK dem MU, die FF der KL und die GE der IN. Der halbe CH-Wert bildet die GS, während der halbe MR-Wert als RS angesetzt wird. Grundsätzlich erzeugt ein Traumbesucher im geträumten Kampf 1W TP, doch kommt für je 5 Punkte, die die Summe seines MU und CH über 15 liegt, ein weiterer Punkt hinzu.

Der Kampf gegen den viele Dutzend Schritt langen Albraumdrachen sollte etwas sehr unheimlich-irreales haben. Letzten Endes haben die Helden keine Chance (und sie haben sich ihren Tod im Traum ja auch durch rüdes, unheldisches Verhalten selbst eingehandelt), doch versuchen Sie, das so lange wie nur möglich zu verbergen: Im Traum ist alles möglich, und so mag selbst der Erdboden unter den Füßen zerbersten und sich der Kampf in eine Alptraumwelt verlagern, wo die Helden auf Felsbrocken und Erdschollen voller Leichen und Trümmer stehen, die durch eine Leere fliegen, in der der untote Drache auf zerfetzten Schwingen einher gleitet.

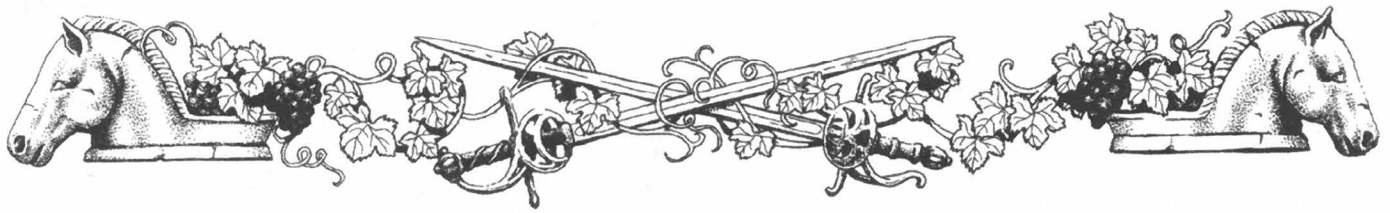
(Um die Handlung auf der Spur zu halten, sollten Sie annehmen, dass diese gewalttätige Erinnerung den Träumer hinreichend an die Gefahren und Verpflichtungen der Wachen Welt gemahnt, dass er nun doch aufwachen will – doch das ist dann nicht mehr direkt den Helden zu verdanken.)

So oder so: Spätestens bei Sonnenaufgang endet der Traum und die Seelen der Helden kehren in ihre Körper zurück, ohne dass der Hochmeister erwacht – denn um die körperlichen Folgen der Traumsteine zu besiegen, ist immer noch das Antidot des Roten Salamanders nötig.

Im Labor des Roten Salamanders II

Am Vormittag des zweiten Tages trifft im Ordenshaus die Nachricht ein, dass die bestellte Analyse und das erbetene Elixier abgeholt werden können. An der Alchimistenwerkstatt angekommen, werden die Helden schon erwartet und von einem Gehilfen in das persönliche Laboratorium von Meisterin Peradysia gebracht. Die Alchimistin sitzt an ihrem Schreibtisch, auf dem unter anderem der Untersuchungsbericht

Fortsetzung auf Seite 17



Das Königreich Almada:

Ergänzungen zur DSA-Regionalbeschreibung

Vorwort

Werte Leserin, verehrter Leser, infolge redaktioneller Geschäftigkeit an den Abgabeterminen der Regionalbeschreibung **Almada** gingen leider einige Texte unter, die hier im Aventurischen Boten (und demnächst auf der DSA-Homepage von FanPro) zum Herausnehmen nachgereicht sein sol-

len. Weiterhin folgt ein Text über den almadanischen Jahreslauf, der für den Band geplant war, jedoch aus Platzgründen keinen Eingang in das Heft finden konnte.

Lena Falkenhagen

Weitere Persönlichkeiten

Madalya Traumweberin

»Im Schein des vollen Madamals auf dem Friedlichen Fluss erkannte ich ihr Angesicht – es war wie der Strom, in dem sie sich spiegelte, ruhig und fern, aber doch von blasser Schönheit. Ihre Stimme wispernte Worte in die Stille und flößte mir eiskalten Schrecken in die Glieder, und dazu wandelte sich die unantastbare Landschaft am Fluß zu einem Ort des Schreckens: Ratten, Ratten, überall Ratten, die mich bei lebendigem Leib begruben, Katzen, die sie abzuwehren versuchten, lebendes Pflanzenwerk – und über all dem ein Sturm. Doch wer mag es sein, der mir solche Gesichte schickt? Mich zu warnen versucht?«

—Gräfin Naheniel Quellentanz auf der Eslamidenresidenz

»Seit vielen Generationen kennen wir Madalya Traumweberin, Die-in-den-Träumen-zu-uns-spricht. Niemand sah sie je in der Wirklichkeit, allein im Traum spricht sie zu uns, und die Träume sind Wahrheit. Manchmal warnte sie, manchmal beruhigte sie, immer jedoch trat ein, was sie geweissagt hatte. Ob man wollte oder nicht.«

—Yarhaliel Schießt-über-den-Fluss, Jäger der Flußtänzer-Sippe

»Madalya Traumweberin ist in uns allen, die wir das Blut des Schönen Volkes in unseren Adern tragen. Selbst in mir, die ich neun von zwölf Monden in der Stadt lebe und die Wasser des Yaquir nur im Hafen zu sehen bekomme. Wir kennen sie alle, und ich bin noch keinem Elfen zwischen den Amhallassihkuppen und dem Eisenwald begegnet, der nicht wüsste, von wem man spricht. Selbst jene, die fast so weit von den Salamandersteinen und Quillauen entfernt sind wie die Menschen, und nur die tiefgründigen Augen oder leicht spitzen Ohren meines Volkes geerbt haben, wissen und träumen von ihr – und meist fürchten sie sie, wie die Menschen alles Unerklärliche fürchten.«

—Noiona Abendwind, Bogenbauerin in Punin

Die Alte Zarpa

Die Mhanahi der Zahori (die Älteste der Ältesten) treibt laut der Steckbriefe diverser Barone schon seit Jahrzehnten ihr Unwesen in Almada. Sie sei die Klügste, die Gerissenste, ja, die Königin der Zahori – so heißt es unter den Kennern dieses Volkes.

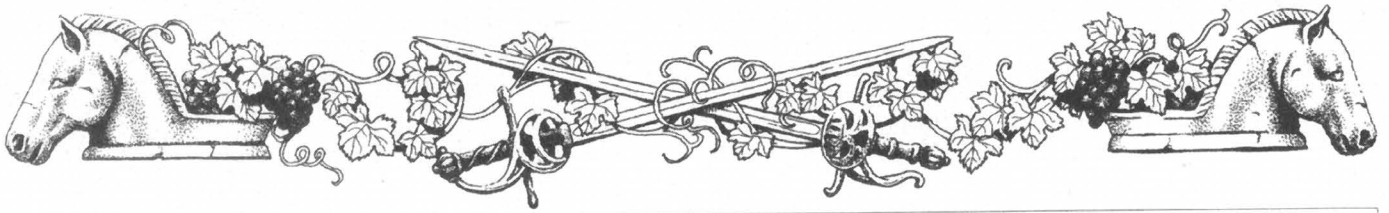
Die alte Zarpa ist über einhundert Jahre alt und hat sich noch immer nicht von den offiziellen Stellen erwischen lassen, die sie wegen vielfachen Diebstahles, mehrerer Kindesentführungen, Beihilfe zur Landflucht in den Fällen etlicher Leibeigener und Schwarzhexerei suchen. Sie selbst erzählt noch von den Erbfolgekriegen in Almada und der Annexion der Reichsmark Amhallas (Südalmada), wenn sie einmal am Lagerfeuer erscheint, denn sie zieht, so sagen die Zahori, allein mit ihrer Tochter umher und gesellt sich nur selten zu den ihren.

Früher soll sie eine der schönsten Frauen des Freien Volkes gewesen sein, die die Rahjarra vollendet zu tanzen wusste und sich an den Feuern so manchen Jüngling erwählte. Doch mit den Jahren zog sie sich mehr und mehr zurück und blieb für sich, auch wenn sie den Kontakt zu den ihren (der Sippe al'Zarpa – die Pranke) niemals verlor, sei es, dass sie ihre Tochter (oder inzwischen ihre Großtochter?) entsendet oder, wie so manche Hazaqi* es vermag, in Traumgesichten zu ihnen spricht ...

Längst ist die Alte Zarpa Quell vieler Mythen und Redewendungen. Almadanische Bauernkinder schreckt man mit ihrem Namen, dass sie die Suppe auslöffeln mögen, während die offiziellen Stellen von einer 'Zahori-Verschörung' unter ihrer Führung fabulieren. Den Kindern ihres Volkes ist sie ein Begriff wie keine andere der ihren, und in so manchem Geschäft soll sie ihre spindeldürren Finger haben.

Die Wahrheit liegt, wie so oft bei diesem Volk, hinter vielen Schleieren verborgen – womöglich ist von allem etwas wahr.

* Bezeichnung für die magischen Tänzerinnen und Tänzer der Zahori



Zarpa

Geb.: ???

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: grün

Kurzcharakteristik: brillante Hexe und meisterliche Geschäftsfrau

Herausragende Eigenschaften: Charisma 20, Intuition 18

Herausragende Talente: Tanzen 12, Betören 13, Lügen 14, Bekehren/Überzeugen 13, Prophezeien 14 (Kristallkugel oder Inrahkarten)

Herausragende Zauberkünste: Schleier der Unwissenheit 13, Traumgestalt 15, Harmlose Gestalt 16

Besonderheiten: Die Alte Zarpa ist eine egeborene Hexe.

Verwendung im Spiel: Als verschrobene Kräuterfrau, düstere Prophetin oder schöne und jugendliche Liebhaberin, aber auch als rettende Hand im letzten Augenblick, wenn es im Sinne ihres Volkes oder des Allgemeinwohles zu handeln gilt. Vor ‚Verbrechen‘ im Reichssinne schreckt sie dabei nicht zurück und kann so ebenso gut als Gegenspielerin Verwendung finden.

Zitat: (über die Kristallkugel gebeugt:) „Ich sehe, dass Ihr viel Leid erfahren werdet, Hochgeboren, seeehr viel Leid – wenn Ihr nicht innehaltet in Eurem Tun. Welch Unrecht Ihr auch immer gerade über Euer Land zu bringen gedenkt – haltet Ihr nicht ein, werden Fuchs und Stute es an Euch rächen.“

Der Jahreslauf im Almadaner Land

Natürlich verläuft in Almada kein Jahr wie das andere, gerade in einer so bewegten Provinz lässt sich der Hof nicht in ein festes Korsett schnüren. Doch auch hier gibt es Fixpunkte wie etwa nationale, regionale und religiöse Fest- und Feiertage, die jedes Jahr ähnlich begangen werden.

Im **Praiosmond** beginnt eigentlich nicht das kulturelle Jahr in Almada – die brütende Hitze des Himmelsauges lässt die Edlen und Gemeinen aus Punin fliehen und auf die Land- und Jagdgüter einkehren. Trotz alledem begrüßt man wie überall den 1. Praios als *Jahresbeginn* und Ende der Namenlosen Tage, die man meist noch

vom Rahjamond feiernd und in freundlicher Gesellschaft verbringt. In Punin selbst findet der *Neujahrsball* im Rathaus statt, wo sich hauptsächlich Patrizier und Künstler einfinden. In der Nacht der ersten Mondphase des neuen Jahres wird hier von Phex- und Madagläubigen der *Madatag* zelebriert, der besonders unter den Zahori als eine Nacht der teils besinnlichen, teils ausgelassenen Feierlichkeiten gilt. Der 7. des Mondes, *Horas Erscheinen*, sorgt stets für Unruhen an der Grenze zum Horasreich und wird von vielen Südpfortlern gerne als Tag der Schlachtung von Schweinen und Schafen genutzt. Ein weiterer denkwürdiger Tag in diesem Mond, der 30. Praios, wird eher gedämpft, allenfalls voll Zorn begangen –

Über die Charakteristika von Meisterpersonen

Wie in *Fürsten*, *Händler*, *Intriganten* mit Finanzkraft und Beziehungen eingeführt, nahm die Weltbox diese Siebenerteilung bei den Personen auf. Ganz absichtlich beschreiben die solcherart kategorisierten Fähigkeiten keine Einzeltalente, sondern umfassen größere Bereiche und damit mehrere Talente. Zum Beispiel könnte eine Umschreibung „brillanter Intrigant“ oder „meisterliche Waldläuferin“ lauten. Ersterer verfügt sicherlich über entsprechend hohe Werte in Staatskunst, Überreden/Überzeugen, Lügen und Feilschen, letztere eher in Spuren lesen, Wildnisleben, Fallenstellen, Orientierung und Pflanzen- sowie Tierkunde.

Die Talentwertangaben bei den Klassifizierungen beschreiben den Rahmen, in dem sich die Talentwerte eines Charakters gemäß des Attributes etwa bewegen.

Hier sei erläutert, welche Bedeutungen die einzelnen Attribute mit sich bringen:

Unerfahren

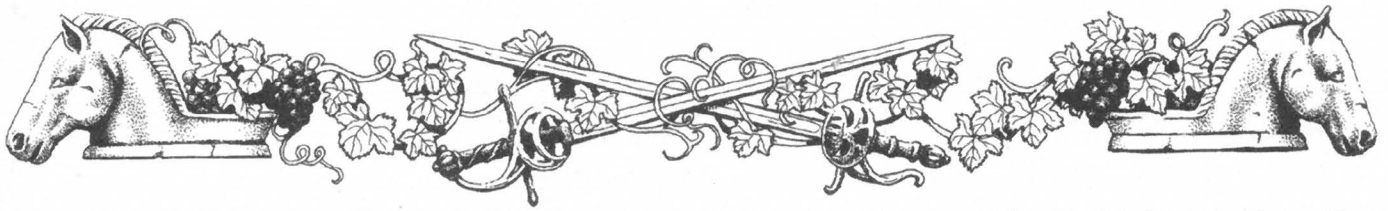
Ebendas. Der Charakter besitzt keine bis kaum Erfahrungen in dem angesprochenen Bereich, bemüht sich aber möglicherweise darum, sein Wissen zu verbessern. Talentwerte 0 bis 2.

Erfahren

Offensichtlich hat sich der Charakter mit diesen Themenbereichen bereits auseinander gesetzt und einige Erfahrungen gesammelt. Trotz alledem bleibt er ein Laie, der mit den Studien oder Übungen erst begonnen hat. Talentwerte 3 bis 4.

Durchschnittlich

Ein Charakter, der z.B. ein durchschnittlicher Kämpfer ist, übt regelmäßig, aber nicht häufig, oder besitzt das Durchschnittswissen eines halbwegs gebildeten Alrik Normalhelden. Der Charakter könnte z. B. ein Mitglied der Stadtgarde sein oder aber ein eben von der Akademie entlassener Magietheoretiker aus Punin. Talentwerte 5 bis 7.



viele Gläubige pilgern nach Brig-Lo, wo der *Jahrestag der 2. Dämonenschlacht* begangen wird und viele Mitglieder des Hofes den Göttern Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm ein Dankesopfer beim großen Viergötterdienst bringen.

Während im **Rondramond** die Pflücker an die Obsternte gehen, findet die *Gladiatorensaison* in Punin am 3. Rondra ihren finalen Höhepunkt mit den *Endkämpfen*. Der *Schwurtag*, der 5. Rondra, wird auch in Almada zur Weihe von Novizen der Kirche und Schließung rondrianischer Ehebindnisse genutzt. Anlässlich des *Falles Bosparans* wird am 8. Rondra im ganzen Land, ganz besonders aber in der Südpforte gefeiert – sehr zum Unmut der Horasier selbstverständlich. Am 29. Rondra schließlich begeht man den *Jahrestag der Schlacht von Yrosien* und zugleich den *Todestag* der legendären Gräfin Hadjinsunni. Üblicherweise ist dies auch der Tag, an dem die meisten Duellforderungen des Jahres ausgesprochen werden.

Im **Efferdmond** werden bereits einige frühe Rebsorten von den Winzern eingebracht, noch immer wird Obst und Gemüse von den Feldern geholt. Am 1. Efferd wird der *Tag des Wassers* entlang des Yaquirs mit Gebeten für einen guten, dem Wein, Korn und Getier zuträglichen Regensegen für den Rest des Jahres begangen. Am 9. begehen die Novadis mit dem 4. *Rastullahellah* den Ruhetag ihres Gottes. Das geheime *Nebelfest* am 16. Efferd wird von den eingeweihten Phexgläubigen des Königreiches zur *Schleierweihe* verwendet, eines Talismanes, der den Gläubigen bei heimlichen Vorgängen und Handelsabschlüssen zur Seite stehen möge. Vom 25. bis zum 30. Efferd schließlich erlangen viele der

Novizen der Academia der Hohen Magie in ihrer Abschlussprüfung die Magierweihe, die am traditionellen *Prüfungsfest* der Hesindegläubigen durchgeführt wird.

Der Mond der gütigen **Travia** hält auf dem Lande den Höhepunkt der Weinernte für Winzer und Pflücker bereit, denn die Trauben werden in Mengen gepflückt, in die Kellereien gekarrt, gepresst und in die Fässer gegeben. Vom 1. bis 3. Travia feiert man auf dem Land das *Fest der eingebrachten Früchte*, während die Perrainepriester die vollen Scheuern und königlichen Notkornspeicher segnen. Am 15. Travia begeht man derweilen in ganz Almada, besonders aber im Yaquirtal und in der Südpforte, die *Probe des Heurigen*. In Punin wird an diesem Tag der Sieger des *Kaiserlichen Hofreitfestes* gekürt, bei dem an der Hofreitschule aus den Reitkünstlern Aventuriens der Beste ausgewählt wird. *Weinprämierungen* und *Festumzüge* gehen häufig einher mit der Wahl der örtlichen Weinkönigin als Abbild Rahjas und des Weinkönigs als ihren Gemahl Khabla. Der *Gilbornstag* am 29. Travia gedenkt dem Praiosheiligen mit Gottesdiensten und innigen Gebeten der Gläubigen. Währenddessen findet zu Punin der *Gilbornslauf* statt, ein Pferderennen durch die Straßen der Stadt.

Im **Boronmond** werden die Nuss- und Mandelernten eingebracht, die Tage werden dunkler, der Regen häufiger. Am 1. Boron gedenkt ganz Almada am *Tag der Toten* seiner Verblichenen. Auf dem Platz des Schweigens segnet der Rabe von Punin die in großer Zahl versammelten Gläubigen. Die Gebeine der Heiligen Etilia werden im *Prozessionszug* unter heiligen Gesängen durch die Stadt getragen. Selten ist die große Stadt so still wie an diesem

Kompetent

Dieses Attribut bestätigt, dass der beschriebene Charakter sich mit einem großen Teil seiner Kräfte den bestimmten Fähigkeiten widmet und den Durchschnitt überflügelt hat. Entweder hat er sich in akademische Bereiche weiter eingearbeitet oder übt sich mit Erfolg weiter an der Waffe. Ein kompetenter Charakter ist in der Lage, anderen bereits Unterweisungen in seinem Gebiet zu geben und weiß im allgemeinen, was er oder sie tut. Talentwerte 8 bis 9.

Meisterlich

Dem Meisterbrief eines Lehrberufes entsprechend, ist der Charakter ein Meister seines Bereiches. Ein meisterhafter Kämpfer besiegt die meisten weniger geschickten Krieger im Duell, während eine meisterhafte Beherrschungsmagierin die Spezialzauber dieses Gebietes auf der Meisterschaft beherrscht, sich mit dem Spezialgebiet hervorragend auskennt und eventuell Magistra an einer Akademie ist. Geschick und Wissen des Charakters sind weithin bekannt und werden bewundert oder gefürchtet. Talentwerte 10 bis 12.

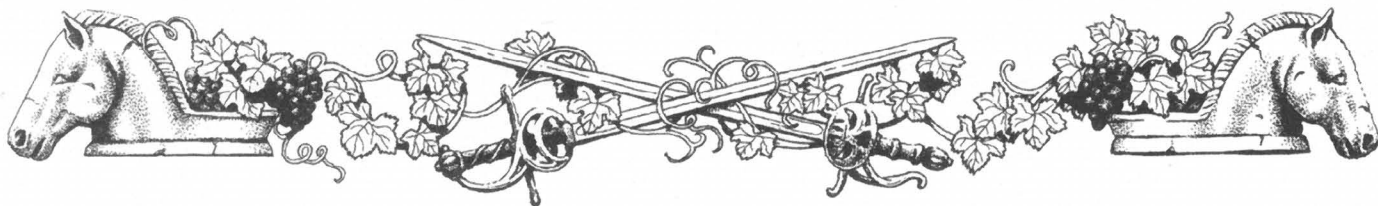
Brillant

Als Koryphäe auf dem gewählten Gebiet wird der Charakter

häufig um Rat gefragt oder um Unterweisung gebeten. Der Zauberer sticht durch Vorträge, Fachkenntnisse oder möglicherweise sogar Bücher aus der Masse der weniger Begabten heraus, ist weithin als Experte bekannt oder als kaum zu bezwingender Gegner gefürchtet. Der Intrigantin ist kaum auf die Schliche zu kommen, ihre Netze umfassen viele Mirhamionetten, die meist noch nicht einmal ahnen, von wem oder wofür sie da benutzt werden. Der Kämpfer gilt als nahezu unbezwingbarer Schwertmeister, der viele fremdartige Manöver kennt oder sogar selbst entwickelt hat. Die Staatsfrau weiß ihr Imperium exzellent zu führen, mit der Alltagspolitik zu jonglieren und sich gleichzeitig der meisten Intrigen von Höflingen und Politikern zu erwehren bzw. sie entsprechend umzustricken und zu kontern. Talentwerte 13 bis 16.

Vollendet

Rohezal vom Amboss als Zauberer, Yppolita von Kurkum als Kämpferin, Helme Haffax als Heeresmarschall und Amene-Horas als Staatsfrau haben erreicht, was menschenmöglich ist. Nur wenige Heilige, Erzmagier und Erzschorken dieses Wissen oder dieser Fertigkeiten existieren, darüber hinaus gibt es nur noch Legenden wie Nahema ai Tamerlein oder Geron den Einhändigen. Talentwerte 17 bis 18.



Tag. Mit dem 20. Boron wird in Punin die *Theatersaison* vom kronverweserlichen Paar eröffnet, die dann auch mit dem Hof an der Premiere des neuen Stückes der Yaquirbühne teilnehmen. Zwei weitere Termine sollen noch erwähnt sein, die jedoch eigentlich nicht in Almada selbst begangen werden: Der 8. Boron, nämlich der *Tag der Horaskränzung*, sowie der 22. und 23. Boron – der 5. *Rastullahellah der Novadis* und der *Tag des Erscheinens Rastullahs* – führen immer wieder zu Tumulten in der grenznahen almadanischen Bevölkerung, ja, in Punin selbst patrouilliert die Garde an letzterem besonders durch die novadischen Viertel, um zu verhindern, dass sie bei der Ausübung ihres höchsten Feiertages von zornigen Anhängern der Reconquista erschlagen werden. Ausgelassene Feiern und Reiterspiele gehen eventuell einer *Wahl des Hairans* der einzelnen Sippen voran, so der alte gestorben ist oder abgesetzt wurde.

Der kühlere **Hesindemond** zeichnet sich hauptsächlich durch Schlachtungen und die Olivenernte und -presse aus, die Wanderarbeiter strömen in die Elendsquartiere der größeren Städte, während die Zahori wieder mit ihren kunstfertigen Aufführungen durch die Städte und Dörfer ziehen. Der 8. Hesinde, *Rohals Verhüllung*, hat unter den Magiern und Gläubigen der Stadt neue Bedeutung erlangt und wird zur inneren Einkehr genutzt.

Im **Firunmond** wird in den Wäldern Holz geschlagen und Jagd auf Wildvögel gemacht. Am 1. Firun, dem *Tag der Jagd*, eröffnet der Kronverweser traditionell die *Fasanen- und Rebhuhnjagd* in der königlichen Fasanerie zu Tolshidur.

Der **Tsamond** bringt Almada bereits einen Frühling mit Meeren von Frühblüheren auf den Wiesen. Viele Adlige kehren auf ihre Landsitze zurück, um nach dem Rechten zu schauen. Zum 5. Tsa, dem 1. *Rastullahellah*, zeichnen sich die Straßen durch die Pilgerreisen der almadanischen Novadis in die Khôm aus, wo sie fasten und beten. Bemerkenswert ist der *Tag der Erneuerungen* am 30. Tsa bis 1. Phex, an dem die Priesterschaft der Tsa viele der Göttin gefällige Verbindungen und Schwangere segnet und so manchen Treueschwur wieder scheidet.

Im **Phexmond** treiben meist die Steuereintreiber das Geld der Königin ein, während das Yaquirtal am 12. Phex den *Geburstag seines jungen Grafen*, des kaiserlichen Prinzen, feiert. Am 18. Phex kommt es in Punin am *Basiliskentag* zu Gemetzeln der Stadtjugend unter den harmlosen Schleichen und Schlangen – selbst die Priesterschaft Hesindes versucht seit Jahren vergebens, dagegen vorzugehen. Der Brauch ist vermutlich ein Vermächtnis der tulamidischen Urahnen, die vor den Echsenwesen flüchteten. Die Nacht des Vollmondes im Phex wird von den Kultisten, die hier Mada und Phex verehren, als *Madakhachal* gefeiert, dem *Hohen Fest der ewigen Mada*. Hat ein Phexmond sogar zwei Vollmonde

(alle 28 Jahre), gilt der Mond als besonders heilig (*Madakhachallah*), was sich auch in den entsprechenden Ritualen in beiden Nächten äußert (zuletzt in den Jahren 24 und 25 Hal).

Im **Perainemond** kommt es im ganzen Land zur Aussaat von Obstbäumen, Gemüsepflanzen und Feldfrüchten. Deshalb besitzt das *Saatfest* am 1. Peraine besonders in Ragatien und im Yaquirtal ungebrochene Beliebtheit, während in Punin in der ersten Perainewoche wieder die Karawanen aufbrechen, um über den schneefreien Raschtulspass nach Mhanadistan zu gelangen. Am 18. des Mondes begehen die Novadis den 2. *Rastullahellah*, den Schwurtag.

Der **Mond des Ingerimm** zeichnet sich durch die Hege von Feldern, Weinbergen und Hainen aus. Der *Tag des Feuers*, der 1. Ingerimm, ist hoher Feiertag der Zwerge im ganzen Land, bei den Menschen besonders in Taladur und Punin. Am 8., dem *Tag des Aufbruchs*, gehen viele Handwerksgehlen dem Ingerimmsohn Simia zu ehren auf *Wanderschaft*. Vom 17. bis 20. Ingerimm entscheiden sich die besten *Wagenrennen* auf der berühmten Maquammeile in Punin, während der 21. des Mondes unter den Zwergen als höchster Feiertag gilt, der als Tag der Waffenschmiede besonders in Punin und der Waldwacht feierlich begangen wird. Am 22. Ingerimm wird unter den Hesinde-, Phex- und Nanduspriestern sowie den Magiern *Rohals Entrückung* mehr betrauert denn gefeiert.

Der **Rahjamond** ist in Almada wie anderswo der fröhlichste des Jahres. Schafschur und Heuernte sorgen zwar besonders in Caldaia für hektische Betriebsamkeit, doch jeder, der etwas auf sich hält, reist zum *Fest der Freuden* vom 1. bis 7. Rahja nach Punin. In der zweiten Rahjaswoche treffen sich die Pferdezüchter des Landes zur *Hengstkörung und Fohlenschau* auf dem Gut Diamant des Reichserzmarschalls Leomar vom Berg, während die Pferdehüter damit beschäftigt sind, die *Taufe der Einjährigen* in der Yaquirquelle vorzunehmen. Zum 24. geht es dann nach Jassafheim, wo der größte *Pferdemarkt* der Region stattfindet. Gegen Ende des Jahres, am 30. Rahja, finden große und ausschweifende Feste statt, um die Namenlosen Tage zu vergessen und sie nicht allein verbringen zu müssen. Der Hof und viele geladene Adlige verbringen diesen und häufig die folgenden Tage auf dem *Jahresendball* auf der Eslamidenresidenz.

Der 1. der **Namenlosen Tage** gilt bei den Novadis als 3. *Rastullahellah* und damit als Tag der Blutrache, so daß die Garde trotz der Unheiligkeit dieser Zeit in den novadischen Gegenden und Vierteln Punins aufmerksam und gewappnet bleibt. Junge und hitzige Novadis brechen zu dieser Gelegenheit meist Zweikämpfe mit 'Ungläubigen' vom Zaun, die in Almada schnell blutig enden.

Szenario – Träume im Ordenshaus

Fortsetzung von Seite 12

und ein Goldfläschchen mit dem Gegenmittel bereitstehen.

In dieser Situation kommt es zum Angriff Doctor Risidoros: Der Alchimist hat den Befehl erhalten, Bericht und Antidot zu zerstören und Meisterin Peradysia zu ermorden, da sie zu viel weiß. Die Helden soll er töten und möglichst als die Mörder der Laborleiterin hinstellen.

Doctor Risidoro ist kein Kämpfer, daher greift er völlig auf alchimistische Mittel zurück – Fläschchen mit Elixieren, die er gegen seine Feinde schleudert. Risidoros Wurfaffenwert ist 12.

- Von *Hylailer Brandöl* hat er fünf Glasfläschchen mit Lunte, eines davon benutzt er direkt in der ersten KR, um Meisterin Peradysia in helle Flammen zu setzen. Von den übrigen schleudert er die nächste gegen den Schreibtisch und dann die restlichen gegen die Helden.

Wirkung wie *Hylailer Granatapfel*: 4W6 TP, für 2W6 KR noch eine Folgeschaden von je 1W6 TP. Proben auf Wurfaffenwertabelle Äxte, alle Ziele gelten als eine Kategorie größer.

- Fünf weitere Fläschchen enthalten reinen Alkohol und stellen ebenfalls Brandgeschosse dar. Sie erzeugen 3W6 TP direkt und für 1W6 KR einen Schaden von 1W6 TP. Probe auf Wurfaffenwertabelle Äxte.

- Zwei Flaschen mit einer mittelstarken, aber kriechenden *Säure*, schleudert er gegen Magier, denn während der Schaden durch das Jucken eher gering ist (1W6 SP) hindert das Jucken selbst den Zauberer völlig daran, sich auf einen Zauber zu konzentrieren.

Als Meister sollten Sie vor allem das Spektakel im Labor angemessen beschreiben und darstellen: Meisterin Peradysia wälzt sich brennend am Boden, und die einzige wirklich Erfolg versprechende Methode, sie zu retten, stellt wohl ein schneller *PARALU* dar (MR 7). Den Bericht der Analyse kann nur eine schnelle Aktion in der ersten KR retten, das Antidot eine schnelle Aktion in der ersten, zweiten oder dritten KR.

Auch wenn Doctor Risidoros Würfe daneben gehen, erzeugen sie Brandherde, so dass nun die übrigen alchimistischen Substanzen im Labor zu explodieren drohen. Sie können am ehesten mit den sandgefüllten Eimern bekämpft werden, die unter dem großen Arbeitstisch bereit stehen. Mit dem Inhalt eines Eimers und einer Wurfaffen-Probe –2 kann ein Brandherd gelöscht werden.

Wenn am Ende der sechsten KR noch mehr als drei Brandherde aktiv sind, ist das Labor so aufgeheizt, dass weitere Chemikalien entflammen oder explodieren – der ganze Raum ist eine einzige Feuerhölle und nicht mehr zu retten. Nun müssen die Helden versuchen, samt Antidot zu entkommen. Der Weg durch die zwischenzeitlich ebenfalls verqualmten Gänge mag sich als sehr gefährlich erweisen, so dass es sinnvoller ist, ein Fenster einzuschlagen oder auch einfach hindurch zu springen.

Das Gebäude ist geschickt genug angelegt, dass sich der Brand nicht über das eine Laboratorium hinaus ausbreitet.

Der Verräter versucht zu fliehen, sobald er davon ausgeht, dass die fraglichen Gegenstände vernichtet sind und die Helden genügend angeschlagen, dass er sie von den (ahnungslosen) Wächtern des Roten Salamanders erschlagen lassen kann.

Ausklang

- Der Verräter ist entweder getötet, gefasst oder geflohen, für das Abenteuer (und wohl auch die aventurische Zukunft im Allgemeinen) macht das keinen Unterschied.

- Das Gegenmittel weckt den schlafenden Hochmeister der Grauen Stäbe.
- Die genauen Aufzeichnungen über den Traumtrank wurden beim Brand im Labor höchstwahrscheinlich vernichtet.

- Die Oronier sind einige Tage später plötzlich mysobaufwärts abgereist, da Gerüchten zufolge die „Sulman al-Nassori“, das magische Kriegsschiff der Akademie Khunchom, auf der See wartete, um sie abzufangen.

- Mit entsprechend guten Kontakten ist zu erfahren, dass die Leiterin der Dunklen Halle der Geister überaus erbost ist über die Intrigen, die hinter ihrem Rücken von ihren Gästen gesponnen wurden, und sich strikt dagegen aussprechen will, dass die elburischen Magier Mitglieder der Schwarzen Gilde werden dürfen.

- Der Ordenshausleiter, Magister Coragon, und Hochmeister Tarlisin von Borbra sind den Helden für ihre Hilfe dankbar. Magister Coragon zahlt die eventuell ausgehandelte Belohnung und zusätzlich übernimmt der Orden die Hotelrechnung im *Guldenen Mysob*.

- Zusätzlich erhalten alle Helden ein Empfehlungsschreiben des Hochmeisters, das ihnen einmalig die Möglichkeit bietet, in einem Ordenshaus einzukehren und „angemessene“ magische Beratung zu erhalten.

- Falls Meisterin Peradysia gerettet wurde, schenkt sie jedem Helden einen Heil- oder Zauberspruch der Qualität E, ist auch das Labor gerettet worden, stellt sie ihnen einen „Gutschein“ für ein weiteres alchimistisches Elixier oder eine alchimistische Analyse aus, die in jedem der Häuser des Roten Salamanders in Festum, Fasar, Andergast und eben Brabak eingelöst werden kann.

50 AP, wenn sie den Traum-Tarlisin überzeugen, zu seinen Pflichten in der Wachen Welt zurückzukehren.

100 AP, wenn sie das Antidot retten.

25 AP, wenn sie seinen Brief als Beweis für Doctor Risidoros Verrat erbeuten

25 AP, wenn sie der Spur der „Sarina Geraucis“ nachgehen.

50 AP, wenn sie im Endkampf das Leben Peradysias retten.

50 AP, wenn sie das Laboratorium vor der Explosion retten.

50 AP, wenn sie es schaffen, den Analysebericht zu retten.

Die Personen

Magister Coragon ist ein stark erschütterter Mann in mittleren Jahren. Nachdem der Orden der Grauen Stäbe im Kampf gegen den Sphärenschänder herbe Verluste erlitten hatte, wurde das alte Brabaker Ordenshaus mit Platz für dreißig Bewohner verkauft und ein deutlich kleineres Gebäude erworben, in dem nunmehr fünf Ordensgardisten und eine Handvoll Dienstboten leben.

Magister Coragon nimmt diesen Verlust an Bedeutung und Einfluss nicht leicht, und der Besuch des höchsten Würdenträgers seines Ordens erschien ihm als ein Fingerzeig des Schicksals – dass ausgerechnet hier der Anschlag auf den Hochmeister erfolgte, hat ihn an den Rand seiner Kräfte gebracht und lässt ihn fast an einen persönlichen Fluch glauben.

Die Diener des Hochmeisters:

Der Hochmeister der Grauen Stäbe wird auf seinen Reisen stets von drei Bediensteten begleitet, die nicht nur die üblichen Aufgaben erfüllen, sondern auch seine Leibwächter gegen bewaffnete oder magische Angriffe sind (Abbildung auf Seite 10).

Adeptus Lucardos Wehstätter, der fünfzigjährige „Leibdiener“, ist ein rauhbeiniger Kampfmagier aus Andergast – ein typischer alter Unteroffizier und nunmehriger Offiziersbursche, der seine grauen Haare stoppelkurz und einen breiten Kriegerschnauzbart trägt. Üblicherweise weilt er vom Morgen bis zur Mittagsstunde bei seinem Dienstherrn, den er in besseren Zeiten auch gnadenlosen gymnastischen Exerzitien unterwirft.

Adeptus Mudrabar ibn Mhukadil, der knapp dreißigjährige „Sekretär“, ist ein götterfürchtiger Ex-Dämonologe aus Rashdul. Er redet mit leiser Stimme und tulamidischem Akzent und wirkt sehr wie der typische „Bücherwurm“. Er dient dem Hochmeister von mittags bis abends als Leibwächter und ist auch für seine Korrespondenz zuständig.

Caeslyn ni Dermod, eine hochgewachsene rotblonde Schönheit, tritt allgemein als die Mätresse des Hochmeisters auf und teilt auch sein Nachtlager. Dass sie eine gelernte Kurtisane ist, ist jedoch nur die halbe Wahrheit: Frau Caeslyn ist vor allem eine Tochter Satuaris, die ihren Vertrauten Raidri, einen rosafarbenen Rahjatänzer, stets auf dem Arm trägt und wie ein klassisches verzogenes Schoßhündchen zu verhätscheln scheint.

Solange man es ihr abnimmt, spielt sie das kokette, etwas dümmliche Dämchen, das sich vor allem für die Dinge der feinen Gesellschaft interessiert.

Doctor Risidoro d' Aletta, ein siebenundvierzigjähriger Stutzer, ist äußerst eitel und ehrgeizig. Er verbirgt seinen spärlichen Haarwuchs unter einer gepuderten Perücke und forscht emsig nach dem Trank der

Szenario – Träume im Ordenshaus

Schönheit, der ihn unwiderstehlich machen soll, da er davon besessen ist, ein großer Herzensbrecher zu sein.

Seine Schwächen haben ihn zu einer leichten Beute der Oronier gemacht, die ihm für seine Dienste magische Schönheit und Verführungskunst versprochen haben. Dafür soll er sie über die Vorgänge im „Roten Salamander“ auf dem Laufenden halten und nach Kräften alle Aufträge der Grauen Stäbe sabotieren.

Sein Kontakt ist üblicherweise die Sklavin Minastyra, die ihn schon zweimal mit einer Liebesnacht „entlohnt“ hat.

Magistra Peradysia, die vierzigjährige Leiterin der Werkstätte, ist eine begabte Alchimistin (und Magiedilettantin) aus Methumis. Sie ist eine nüchterne Wissenschaftlerin und bestrebt, die Alchimisten aus den ortsüblichen Intrigen der mächtigen Familien heraus zu halten. Der Auftrag der Grauen Stäbe ist für sie Geschäft und vor allem eine fachliche Herausforderung, da sie stets nach neuen Erkenntnissen strebt. Sie hält Risidoro bis zu seinem möglicherweise tödlichen Anschlag für einen guten Alchimisten, der sich nur etwas in seine Suche nach dem Schönheitselixier verrannt hat.

Minastyra, eine dunkelhäutige Llankanerin von 23 Jahren, ist die Leibsklavin der Dame Ayshamandra. Wie in Oron üblich, ist sie völlig haarlos; sie verbirgt den nackten Schädel aber bei ihren Botengängen unter einer blonden Perücke, deren Haare einst einer Thorwalerin gehörten. Ihre hoch geschlossenen Gewänder sind geeignet, ihre Brandmarkung zwischen den Brüsten zu verdecken. Minastyra ist ihrer Herrin völlig ergeben, und wenn die Helden in irgendeiner Weise mit ihr ins Gespräch kommen, preist sie die Schönheit und Strenge ihrer Gebieterin in höchsten Tönen. Versuche der Helden, die Sklavin aus ihrem Schicksal zu befreien, steht sie völlig verständnislos gegenüber (wird sie aber ausnutzen, um dann im passenden Moment mit neuem Wissen über die Gegner zu ihrer Herrin zurück zu kehren und gegebenenfalls, wenn sie mittels Magie (MR 11) ausgehört wurde, ihre Strafe entgegenzunehmen).

Was Minastyra weiß

Es ist müßig, die Hintergründe und Pläne der Oronier in allen Details darzulegen, da die Helden sie doch nicht werden in Erfahrung bringen können. Hier sei daher nur gesagt, was sie eventuell von der Sklavin Minastyra erfahren mögen – und auch das nur, wenn sie sie mit Beherrschungsmagie dazu bringen, denn wir gehen einmal davon aus,

Hintergrund: Traumsteine

Diese bislang nur in Oron bekannte Droge ist eine Schöpfung der Schule der Schmerzen. Sie ermöglicht es, sehr reale Träume mit einer Realitätsdichte von mehr als 25 zu erschaffen. Die kandisähnlichen farblosen Kristalle werden in Flüssigkeiten aufgelöst und können entweder getrunken oder ihre Düfte inhaliert werden. Da die Droge keine unmittelbaren körperlichen Schäden hervorruft, ist sie auch kein Gift und kann weder mit dem **ABVENENUM** noch dem **KLARUM PURUM** neutralisiert werden. Die Kristalle sind zwar mittels Magie erschaffen, ihnen wohnt jedoch keine aktive Magie inne und sie haben keine magische Aura.

Es gibt zwei verschiedene Arten von Traumsteinen: Die erste, die in diesem Abenteuer eine Rolle spielt, bringt den Benutzer dazu, eine Traumwelt zu erschaffen, die seinen geheimsten Wünschen entspringt. Alle herkömmlichen Pflicht- und Moralgefühle treten hinter dem zurück, wie sich der Betroffene im Grunde seiner Seele ein ideales Leben vorstellt – das er daher auch nicht mehr verlassen will, so dass der sterbliche Leib verdurstet oder verhungert. Diese Art von Traumsteinen ist sehr aufwendig in der Herstellung, und die Oronier haben



dass kein Held sonstige Zwangsmittel anwenden würde, die nicht von den in Oron als Zeitvertreib üblichen Quälereien weit übertroffen würden. (Immerhin lehrt die „Schule der Schmerzen“ den **BALSAMSALABUNDE** auch deshalb als Hausspruch, damit „beschädigte“ Sklaven noch kurz vor dem Tod wieder zusammen geflickt werden können.)

Die Sklavin weiß, dass sich die Oronier gegen einen „herkömmlichen“ Giftanschlag oder ein Attentat entschieden haben, da dies zu unsicher schien und zudem aus dem verhassten Tarlissin von Borbra einen Märtyrer machen würde. Statt dessen hatte sie den Befehl, dem Ordenshaus unter falschem Namen einen mit Traumstein-Lösung versetzten Blumenstrauß zuzusenden, dessen Dünste den Hochmeister in einen Traum stürzen, der seinen geheimsten Vorlieben entspringt. Ihre Herrin war der festen Überzeugung, dass diese „geheimen Gelüste“ entweder eine Traumwelt voller Macht- oder Lustphantasien erzeugen und damit den Widersacher vor seinem Tod durch Hunger und Durst noch gehörig bloßstellen würden.

(auch in anderen Fällen) das Potential dieser „Geheimwaffe“ überschätzt, da sie fälschlicherweise annahmen, dass jeder so verderbt sei wie sie selbst und nur zu feige, es sich einzugestehen – statt dessen haben überraschend viele unfreiwillige Testpersonen Träume voller Rechtschaffenheit und Götterfurcht erlebt. Daher kann man annehmen, dass derartige Kristalle nicht mehr oft verwendet werden. Statt dessen ist die zweite Sorte weiterhin gefährlich: Denn sie erzeugt für einige Stunden einen bestimmten Traum, der vom Erschaffer vorgeben und oft aus geraubten Erinnerungen anderer Leute zusammen gefügt ist. Die sehr hohe Realitätsdichte dieser Träume, die sich ja direkt aus den Erfahrungen anderer Menschen ergibt, macht die Kristallbenutzer regelrecht „süchtig“ danach, diesen Traum immer wieder zu erleben, da die Ereignisse der realen Welt dagegen „blass“ erscheinen.

Da diese Art Traumsteine deutlich einfacher und günstiger herzustellen ist, steht zu befürchten, dass die Oronier sie in nächster Zukunft in ganz Aventurien als „angenehmen Zeitvertreib“ für reiche Müßiggänger verbreiten werden.

Aventurische Kleinanzeigen

Nordmärker Nachrichten

"Was gut ist für die Nordmarken, ist auch gut für das Reich."

(Hartwal Gorwin vom Großen Fluss, Erzkämmerer des Neuen Reiches)

Bezieht darob auch Ihr die NORDMÄRKER NACHRICHTEN – herzoglich, nordmärkisch, kaisertreu.

In der aktuellen Ausgabe (No. 9) könnt Ihr unter anderem lesen: Von der Reise zur Turnei in Trallop • Von liebevollen Störfrieden in den Nordmarken • Von Piraten auf dem Großen Fluss • Außerdem findet Ihr in den NN#9 Rezepte, Dichtkunst und Neuigkeiten aus vielerlei nordmärkischen Lehnsländern – und dies alles für nur 2 Heller auf 22 eng bedruckten Seiten.

Irdisch: Ihr erhaltet die druckfrische Ausgabe Nummer 9 zum Heftpreis von 4 DM (inklusive Versand) bei Wolf-Ulrich Schnurr, Alte Landstr. 11, 72072 Tübingen, trappenfueren@nordmarken.de. Überweist den Betrag bitte an: Wolf-Ulrich Schnurr bei der Kreissparkasse Tübingen, BLZ 641 500 20, Kontonummer 2444987. Abonnements über mehrere Ausgaben – 4 DM je Heft – sind ebenfalls möglich. Bestellungen ohne begleitende Überweisung können leider nicht berücksichtigt werden.

Höret, Höret, Höret!

Das Kunterbunte Ordensband vom eiligen Karabustler verkündet: Es ist uns eine große Freude, hier an dieser Stelle ein großes Lob an den Rondrianischen Orden der Schwärter zu Garreth auszusprechen. Wir woll'n uns alle bedanken, für ihre schnelle Hilfe bei der Queste, wo wir sie ja darum gefragt haben, ob sie das für uns tun. Ganz besonders bedanken wir uns beim Herrn Marschall Gaian Serenstein, der ja die Gruppen so nett eingeteilt hat. Ja und die zwei Leut vom OZR also Rondrozorn war'n ja auch mit dabei, die weis-schwarzen halt. Als Belohnung steht für die Schwärter und anderen Helfer immer eine Torte und was zum trinken in unseren Ordenshütten für die bereit, das ist versprochen. Ihr seit alle recht nett. Seine Unwürden Miljan Bärensen, Elferatmitglied und Vertreter seiner Hochwürden Karilibert Bommelmuetz

Unser NASKHEIMER wird gebrannt nach dem thorwalschen Reinheitsgebot. Seit 707 BF.

Junge, aufstrebende Söldlinge gesucht!

Auch erfahrene Veteranen ohne Kontrakt werden gerne aufgenommen im STURMBANNER! Meldet Euch bei:

Miko Chaprutin, Epenstube, Baliho

Darpatischer Handbote

—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").

Aktuell: DL 15.

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

Noch erhältlich: ab DL 13. Zahlbar in bar und/oder kleinstwertigen Briefmarken, bei: Friederike Stein, Käsenbachstr. 19, 72076 Tübingen; E-Mail: friederike.stein@tue.maus.de

Die Hoffnung lebt...

...dass sich einige DSA-Mitglieder melden, die bereit sind, einer kleinen Baronie im Nordmärkischen etwas Leben einzuhauchen. Wer Lust hat, an diesem längerfristigen Unternehmen teilzunehmen, melde sich bitte bei Uwe Gehrke, Weberstr. 5, 30449 Hannover.

Das STURMBANNER – Wenn Ihr die Besten wollt!

Kleiner Kaskar Korinsson, du langweilst nur noch mit deinen Hasstriden. Wenn du die Leserschaft des Boten schon nicht mit deinem Geseire verschonen kannst, so halte dich doch wenigstens kurz. G. v. Berg (der diese Unsinn-Annoncen eines Kindes nicht mehr lesen wird)

NASKHEIMER: Jetzt neu! Auch in der Geschmackssrichtung "Waldhoni" zu haben.

Die sich den Engasal-Wein nicht leisten können // Und nie gekostet haben den edlen Rebsaft. // Die wollen den Genuß auch niemand andern gönnen // Und reden drum übel über Engasal-Wein mit aller Kraft. Der Kenner aber sieht es sonnenklar: Der Engasal-Wein schmeckt wunderbar!

Warme Honigmilch – offizieller Partner unserer Einheit
Windwimpel – die etwas anderen Söldner

Swafnir zum Grube, Xoigrim!

Du scheinst dir ja langsam einen Namen zu machen, so, wie du es dir immer gewünscht hast. Bei Swafnir, ich habe erst vor kurzem zufällig einem Gespräch gelauscht, in dem unter anderem dein Name gefallen ist. Ist es wirklich wahr, dass du und der Rest gegen einen mächtigen Magus angetreten seid und ihn auch bezwungen habt? Den Namen des Magiers habe ich leider wieder vergessen, jedoch kam er mir durchaus bekannt vor. Das Wohl! – Ich für meinen Teil muß erst noch was regeln, aber dann werden wir uns sicher mal wieder treffen und einen trinken gehen können. Möge der Sturm dir stets gewogen sein
Adeptus Skjörn Garulfson

Die Schlacht geschlagen, tapfere Wunden erlitten? Das letzte, was ein wackerer Held jetzt gebrauchen kann, ist ein Becher Wasser, in den eine Hexe gespuht hat! Für den kultivierten Abenteurer gibt es jetzt Heilkränke in verschiedenen Geschmackssrichtungen: Vanille, Himbeere, Elfenminze, Orkenblut und Kakao. In Vorbereitung: Mit einem Schuß Engasalwein sowie mit extra vielen aromatischen Kräutern. Zu beziehen bei jedem gut sortierten Alchimisten für nur 12 Dukaten (bei Vorlage dieser Anzeige nur 9 Dukaten)!!!

Von Jung und Alt geliebt: Engasal-Wein – Schön, dass es sowas noch gibt!

Sarissa von Tuzak und Tjorben "Wolftänzer" Sörenson

Wie ich vernahm, sucht Ihr nach meinem Großonkel Madafey, oder Madayaron, wie er sich nun nennt. Ihr sagtet, Ihr habet ihn auf einer Floßfahrt auf dem Tommel verloren? Was in der Götter Namen ist geschehen? Bitte gebt so schnell als möglich Nachricht. Erreichen könnt Ihr mich entweder über den AVBote, über meine Eltern (fragt nach dem Barden Rhodri vom Finsterbach und seiner Frau Rhiannon, sie leben nahe Rhodenstein), über Timon, den Jäger oder (mit Phexens Glück) über den Gaukler Damian Robakson (groß, rotes Haar, wird begleitet von einem kleinen frechen Äffchen). Es harret und barget Eurer Antwort
Madoc B. E. vom Finsterbach

Du willst Tsajünger heute? Dann nimm Kors Meute!

An Kaskar Korinsson,

mir scheint, als stünde einer Konfrontation nach thorwalscher Art mit deinen "Freunden" bald nichts mehr im Weg. Ich kann nur noch ein letztes Mal betonen, dass ich dich in diesem Falle gerne begleiten würde – sofern du es möchtest. Bei Swafnir – ich würde diese vergeblich transmutabilisierten Goblins nur zu gerne in Hranngars Rachen wissen.
Swafnir mit dir
Adeptus Skjörn Garulfson

Hallo Du da, wo Du da so lesen tust!

Wir, das sind der Karilibert, der Miljan, der Lomir, die Kawusel, der Celian, Bu-Haha, der Droilo und die anderen (aber die sind gerade nicht da). Wir wollten Dir nur sagen, daß es uns, die Karabustler immer noch geben tut. Wir tun auch weiterhin gegen die Entzitung und Dehumorisierung in Aventuri- en was tun und versuchen, mehr Spaß für alle zu machen.

Unser Ordensausflug zu Helmi Hackaxt auf Massakran war leider überhaupt nicht witzig! Da gibt's überhaupt nichts zu lachen. Jetzt tun wir eben mal den Galoscha in Johl-Gurkmach besuchen und dem ein paar Streiche spielen. Das Kunterbunte Ordensband vom Eiligen Karabustler (Karabustler)

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

Mancher phexgeweihte "Wicht"

gönnt "kleinen" Gauklern Freude nicht, // kann nicht verstehn 'nen kleinen Scherz // (er biss auf Granit – oh, welcher Schmerz ...), // drei Tage lang nur Suppe pur, // DA KANNERSICHER WAS DAFÜR!
Rache ist süß, // drum sei nicht so böß, // das ist halt meine Art zu sein, // da kann MANN mir doch mal verzeih'n?! // Es grüßet Dich der große "Schelm" // er freut sich (trotz allem) auf ein Wiederseh'n...
[P.S. Und grüße mir Deine "Schwester" (die ewig junge Maid), mir der ich (leider nur) hab das Bett geteilt.]

Hallo zusammen,

es ist nicht zu fassen – nach über einem Jahr Planung, Urlaub und mühevoller Arbeit haben wir es doch noch geschafft. Unter www.das-schwarze-ohr.de könnt Ihr die objektiv gesehen beste DSA-Homepage anschauen :-)) ... Es gibt zwar wenig zum Downloaden (nur unser Heldendokument + Ausrüstungsbogen), aber dafür kann die Seite ansonsten mit "Wahnsinnsfeatures bis zum Abwinken" aufwarten:

Da gibt es zum Beispiel die "Elfe des Monats" (mehr wird nicht verraten...), ganze Foto-(Love)-Stories unserer DSA-Urlaube (darunter z.B. einige spannende Abenteuer, die wir dort selbst erlebt haben (z.B. Überfall auf ein Campinglager)), Ändis Riesennarbe, Zitate des üblichen Schwachsinn, der bei so einer Rollenspielsitzung immer so gelabert wird, und natürlich jede Menge extrem elfenfeindliches Material.... (ja ja der Elfenkönig)! Ach so, unsere Lieblings-DSA-Kochrezepte sowie viele selbstarbeitete Texte (Riesenessay über Elfen, die Sherriffs Aventuriens) rund um das Thema DSA fehlen natürlich auch nicht.
Ködi & Ändi

Sturmbanner – die trinken auch Engasal-Wein!
Kors Meute

Heslinde zum Gruß!

Aufgrund langwieriger Forschungen konnte ich mich lange Zeit nicht melden. Doch ich suche noch immer Thesen, Berichte etc. pp. zur aventurischen Heilkunde, da ich ein Kompendium zusammenfassen will. Bitte laßt mir Eure Berichte zukommen!

Medica Livia (Florian Liedtke, Am Kreuzfeldsen 5, 59909 Ostwig)

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**

Thorwal Standard

"Das namenlose Grauen geht weiter!"

Die aktuellen Ereignisse in Thorwal werden auf vielen Seiten aventurisch und für den Meister aufbereitet. Abgeschlossen wird der Thorwalteil mit einem kurzen Szenario.

Natürlich rückt auch die Nummer des neuen TS in den Mittelpunkt: Ein Abenteuer von Michelle Schwefel "Das Kind der Sonne" (in den Trollzacken) und einige Anmerkungen rund um den Herren des Chaos finden unsere Leser auf 13 namenlosen Extraseiten.

Darüber hinaus hat Udo Kaiser den 2. Teil seiner im TS 12 begonnenen Kampagne weitergeführt, und auch die Freunde des "Söldner Heute" sowie des "Wahren Boten" werden wieder bedacht. Neues gibt es ebenfalls aus Darpatien zu berichten. 84 Seiten: 6,80 DM
Ragnar Schwefel, Bastianstr. 24, 13357 Berlin, ragnar.schwefel@gmx.de

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

Um jeglichen Mißverständnissen vorzubeugen, sei ausdrücklich betont, daß weder in den herzoglichen Weinkellern, noch in der Garfolara-Manufaktur jemand mit Namen „Valpo“ arbeitet. Wenngleich Wir den Einsatz jenes Valpo für den engasalischen Wein zu schätzen wissen, so können Wir die Behauptung, Thorwaler seien rückständige Barbaren nur auf das schärfste zurückweisen. Selbstverständlich gibt es einige wenige verwirrte Geister auch bei den Hjalldingern (wenngleich diese vermutlich noch nie den Engasal Wein gekostet haben), doch soll hervorgehoben werden, daß das Herzogtum Engasal nicht nur hervorragende nachbarschaftliche Beziehungen zu Thorwal pflegt, sondern auch einen nicht unbeträchtlichen Absatzmarkt für Engasal-Wein in Thorwal hat. Erst kürzlich wurde Uns von einem thorwalischen Koch be-

stätigt, daß Engasal-Wein der ideale Begleiter zu Hering auf Erdbeermousse sei.

Schlachterfahren, kampfstark, mit gutem Ruf.
STURMBANNER.

Rondra zum Gruß

Ich, Ernando Coronado ya Savedra, gebe bekannt, dass ich mich in aller Form und Höflichkeit bei Ihrer Hochgeboren Gunilde von Dergelstein zu Dergelstein für mein anmaßendes Verhalten und den fehlenden Respekt für Adelperson gegenüber entschuldigen möchte. Ich muß zugeben, dass es falsch war, Ihre Hochgeboren zu kompromittieren, indem ich über dieses Nachrichtenblatt dazu aufrief, auf Ihre mir gegenüber gestellte Ehrenforderung zu bestehen. Stellte dies doch einen Affront dar und hieß die Baronin von Dergelstein als Feigling dastehen. Wenngleich dies wenig der Wahrheit nahe käme. Es war wohl töricht, Ihre Hochgeboren zu

einer verbotenen Tat zu bewegen. Doch nachdem nun alle Differenzen bereinigt sein dürften, lag es an mir, dies einzubekennen. Ich hoffe, man versteht wie wichtig mir dies erscheint, in aller Öffentlichkeit einen Fehler einzugestehen und für diesen jegliche Verantwortung zu übernehmen.

Ich erwarte nun keine Vergebung. Es war jedoch mein Wille und Pflicht als Ehrenmann, diese meine Verfehlung auf dem selben Weg, wie sie entstanden ist, zu offenbaren und einzustehen für meine Taten.

Die Zwölfe mit Euch
 Ernando Coronado ya Savedra

BITTE BEACHTEN!

Anzeigenschluss für den AB #87

Freitag, 20. Oktober 2000

Mitsstreiter gesucht

Ich (16 J.) suche nach langer Abstinenz wieder Anschluß an eine DSA-Gruppe in Ostholstein (möglichst im Raum Oldenburg i. H.). Solltet Ihr etwa in meinem Alter sein und noch dazu bereit, mich in Eure Runde aufzunehmen, so meldet Euch bei: **David de Kleijn, Rosenstr. 1, 23758 Göhl, Tel. 04361/7511.**

Travie zum Gruß!

Wir suchen Mitspieler für flexibles und humorvolles Rollenspiel aus Bad Oldesloe oder Umgebung. Unsere Gruppe besteht aus zwei weiblichen und vier männlichen Spielern, die etwa zwischen 25 und 45 Jahre alt sind. Ihr solltet mind. 20 Jahre alt sein, Eure Vorkenntnisse und Erfahrungen sind vollkommen egal. Bei Interesse meldet Euch bitte bei **Hendrik Haeger, Tel. 04531/86853.**

Die Zwölfe zum Gruß!

Ich (Steffen Zimmermann/14,9/m.) suche schon seit längerem eine Rollenspielgruppe in Bremerhaven. Wer Lust hat, eine neue aufzubauen, oder mich in eine bestehende aufnehmen möchte, kann sich unter **0471/65296** oder **Navaros@gmx.net** melden.

DSA-Runde in Bremen sucht Verstärkung.

Wir sind zwischen 22 und 32 Jahre alt, spielen mit wechselnden Spielern in verschiedenen Kampagnen und suchen noch Verstärkung. Wenn Du 20 oder älter bist und Interesse daran hast, mit uns für Recht und (Un-)Ordnung zu streiten, melde Dich bei **Jürgen Schlösser, Schillingstr. 66, 28197 Bremen, Tel. 0421/545441.**

Wir suchen Mitspieler (ab 18 J.) in der Umgebung von Göttingen und Leinefelde (Worbis/Heiligenstadt). Keine Rollenspielfreiks, sondern "normale" Leute, mit denen man auch mal was anderes machen kann! **Jan Behler, Mitteldorfstr. 12, 37130 Gleichen, Tel. 05508/975730** und **Mitch von Breitenstein, Tel. 0172/7968281.**

Ich (16) suche eine Gruppe, der ich mich anschließen kann. Habe schon als Meister einer Gruppe gespielt und könnte diese Aufgabe auch wieder übernehmen. Ich komme aus Hilden und ihr solltet nicht allzu weit entfernt sein. Meine Telefonnummer ist **02103/52787.**

Ich (m., 16 J.) suche im Raum Remscheid eine DSA-Spielrunde, die einen nicht gerade unerfahrenen Mitspieler und Meister gebrauchen könnte, bzw. DSA-Spieler (zwischen 16 und 18 Jahren) zwecks Gründung einer neuen Spielgruppe. Meldet Euch bei **Nicolas Rivelier-Holzwarth, Wörthstr. 8, 42855 Remscheid, Tel. 02191/31327.**

Wo sind die tapferen Helden in Duisburg und Umgebung geblieben? Wir suchen noch Mitspieler, um eine Rollenspielgruppe neu mit Leben zu füllen! Interesse? Dann einfach melden unter: **Christoph Baumann, 02065/836747** oder Mail an: **FantasyOffice@gmx.de**

Den Zwölfen zum Gruß!

Wir suchen noch 2 bis 3 Mitspieler/innen (nicht nur Magiekundige) für unsere neue Gruppe. Ihr solltet mindestens 18 J. alt sein und einfach Spaß am Rollenspiel haben. Ob Ihr langjährige Spielerfahrung habt oder nicht, ist eigentlich egal, da wir einen festen Meister haben. Wenn Ihr also aus Witten an der Ruhr oder dessen Umgebung kommt und interessiert seid, ruft an! **Ralf Becking, Bahnhofstr. 63, 58452 Witten, Tel. 02302/51835.**

Zwei erfahrene DSA-Spieler (keine Veteranen) suchen entweder Anschluß an eine bestehende Gruppe oder Mitspieler zwecks Neugründung einer Spielrunde. Wenn Ihr zwischen 19 und 26 seid und im Raum Olsberg, Brilon, Meschede wohnt, dann meldet Euch bei: **Gunnar Abel, Bruchstr. 36, 59939 Olsberg, Tel. 02962/5264!**

Suche wegen Umzugs dringend neue Spielrunde! - Ich, Rolf, 51 Jahre alt, wohne in Neustadt/Weinstraße (Nähe Bahnhof) und bin seit Erscheinen von DSA vor etwa 15 Jahren begeisterter Rollenspieler und auch Meister. **Tel. 06321/385917**

Streuner sucht DSA-Spieler in FDS!

Gibt's hier im Schwarzwald (Umkreis ca. 50 km) denn keine abenteuerlustige DSA-Runde, die mich (35 J., nur PC-erfahrene) als Streuner oder anderen Helden aufnehmen würde? Ich könnte mir auch vorstellen, als Meister eine neue Runde aufzubauen. Bin Erzieher und Jugendgruppenleiter mit viel Spaß am Fantasy-Rollenspiel. **Marcell M. Opwis, Murgtalstr. 350, 72270 Baisersbrunn-Röt, Tel. 07442/5880**

Aves zum Gruß!

Wer möchte sich als fester Meister an den Kopf einer Heldengruppe setzen und sie mit seinen terroristischen Schurken, malerischen Landschaften und vielfältigen Charakteren in eine ferne Dimension versetzen (und gelegentlich auch mal nicht so poetisch sein). Interessierte sollen sich doch bitte alsbald bei **Till Gärtjens, Fon: 089-830035, München-Pasing.**

Langjähriger DSA-Spieler (19 J.) sucht Mitspieler/innen für die Gründung einer neuen Gruppe, oder den Anschluss an eine bestehende Spielrunde im Raum Starnberg/München. Bitte melden bei: **Tim Mack, Assenbacher Str. 45, 82335 Berg, Tel. 0178/5546028.**

Ein einsamer Spieler huscht durch dunkle Gassen, die ihn anstarrenden Augen im Dunkel sind nicht die seiner Gefährten... Der DSAC "Die Reisenden" - Der Fanclub für DSA in Augsburg und Schwaben managed zahlreiche Spieler/Gruppen. Unterkommen sollte kein Problem sein! **http://www.die-reisenden.de; Tel.: 0821/5072-0302; email: derwaech@gmx.de**

Der DSAC "Die Reisenden" - Fanclub für DSA in Augsburg und Schwaben existiert zwar schon seit 1995, sucht aber noch tatkräftige Mitarbeiter! - **http://www.die-reisenden.de; Tel.: 0821/50720302; email: derwaech@gmx.de**

DSA-Material zu verkaufen

Anmerkung der Redaktion: Zum Schutz des Copyrights dürfen wir keine Anzeigen veröffentlichen, in denen Kopien von DSA-Abenteuern feilgeboten werden. Verkaufsanzeigen werden nur dann abgedruckt, wenn sie eine Preisvorstellung des Verkäufers enthalten.

Patrick Wagner, Töpferweg 8, 55595 Bockenheim, Tel. 06758/7016: Boxen (Schmidt-Design): Mantel, Schwert..., Basisbox, (FanPro-Design): Landbox; Abenteuer: A24, A43, A44, A66, A73, A82, Av. Kartenwerk I&II, B15, A6, A30, A56, SH2. Alles in Top-Zustand, nur komplett abzugeben für DM 300,- inkl. Versandkosten.

Christian und Katrin Gäck, Schwarzdornallee 18, 61203 Reichelsheim, Tel. 06035/5972 (ab 19h): Verkauft zahlreiche Abenteuer aus der A- und B-Serie (von 15 bis 65 DM), z.B. Die Bettler v. Grangor. Außerdem Boxen (DM 40-60), viele DSA-Romane (je DM 8,-) und Spielhilfen (DM 20-25). Alles in sehr gutem Zustand!

Ich löse meine sehr umfangreiche DSA-Sammlung auf! Interessenten können eine Bestandsliste (bitte Kuvert mit Rückporto beilegen!) unter folgender Adresse bestellen: **Philipp Kahnis, Blütenweg 7, 69198 Schriesheim.**

Dirk Baldauf, Markt 28, 09517 Zöblitz, Tel. 0174/6185206: Boxen: Wüste Khom, Thorwal, Landbox (alle 1990); Hefte: Buch d. Abenteuer, Inseln im Nebel, Folge d. Drachenhals (je DM 30,-)

H. Peters, Joh.-Bornemacher-Str. 4, 28217 Bremen oder faroul@gmx.de
 "Der Letzte Held" Havena-Ergänzung (Teil 3 "Fuchsfährten") DM 20,- und "Spur in die Vergangenheit" 15,-; beides unbenutzt, da doppelt vorhanden.

Phillip Maass, Fuhrmannsbreite 6, 34125 Kassel, Tel. 0561/8708993 (Mo-Fr 15-23 h): Boxen: Basis, Magie, Kreaturen, Land (alle aus 1989), Havenabox (je DM 40-60); Abenteuer: B3, B6, B11, B16, B17, B19, B20, B24, SH 1-3, A3, A16, A19, A21, A22, A29, A32, A33, A35, A37, A38, A45, A46, A56 (je DM 30-70). Der Großteil der Sachen ist in gutem bis sehr gutem Zustand.

Raphael Völkel, Zum Alten Felde 14, 27412 Tarmstedt, Tel. 04283/8373: Boxen/Schmidt-Design: Basis, Havena: je DM 80,-; Helden (4x), Magie (2x): je DM 20,-; Kreaturen, Land (2x), Thorwal, Orkland (je DM 25,-), Helden (2x): je DM 30, Götter, Magier... (2x): je DM 40,-; Abenteuer: Quell d. Todes (DM 30,-), Folge dem Drachenhals, Grabmal v. Brig-Lo (je DM 15,-); SH Bornland, Kgr. am Yaquir (je DM 15,-); Hefte: Buch d. Abenteuer, Weg ins Abenteuer, Helden (beide 1988), Leben in Aventurien (je DM 5,-), Land + Enzyklopaedia (DM 15,-). Auch komplett abzugeben für DM 500,-!!! Guter bis sehr guter Zustand, vollständig, nur Originale, Preis VB.

Stefan Liemann, Burloerstr. 13, 46414 Rhede, Tel.: 02872/5641, E-Mail: Aves0@web.de
 Verkauft die Abenteuer "Sumus Blut" (Originalverpackung) und "Schwarze Splitter" (ungespielt, sehr guter Zustand, da doppelt gekauft). Preis pro Stück 20 DM, beide zusammen 35 DM

Thomas Grumbach, Blütenweg 21, 84518 Garching, slimster@web.de
 Abenteuer B1, B11, B15, A7, A20 je nach Zustand 25 - 50 DM; Spielhilfen Götter..., Bornland, Königreich am Yaquir, Kaiser Retos... ('93) je nach Zustand 30 - 40 DM; Boxen Ausbau ('85) 50 DM; Albarnia 40 DM; Lanze, Helm... 45 DM.

Matthias Marschall, Nelkenweg 18, 97437 Haßfurt, Tel. 0174/7798685: Boxen (in gutem bis sehr gutem Zustand): Basisbox, (1992, DM 35,-), Thorwal (1990, DM 60,-), Orkland, Kreaturen, Fürsten, Händler... (je DM 50,-), Götter, Magier... (DM 65,-); Abenteuer (sehr gut bis neuwertig): Unsterb. Gier, Bishdarsche Fluch, Porte d. Grauens, Die Ungeschlagenen (je DM 20,-), Rausch d. Ewigkeit, Liebl. Prinzessin Yasmina (je DM 30,-), Zug durchs Nebelmoor, Strom d. Verderbens (je DM 40,-), Grauen v. Ranak, SH Bornland (je DM 45,-), Firuns Land (leicht beschädigt, DM 10,-); AB 80-85 (je DM 2,-), Heyne-Roman "Dämonenmeister" (DM 10,-), etliche DF-Karten (100 ST. zu DM 10,-) und andere RSP-Magazine und -zubehör.

Verkauft DSA-Material von 1984-96; 55 Abenteuer, 9 Boxen u.a. Kleinodien. Auch in Einzelposten. Preise auf Nachfrage.
Christian Hoyler, 77694 Kehl, Tel.: 07854/980821

Ich löse meine Rollenspielsammlung auf, zu verkaufen sind: DSA-Basispiel, Orkland, Albernä, Khom u. Echsenpümpfe, Fürsten, Händler..., Al'Anfa, Thorwal, Stolz Schloßer..., Rauhes Land..., Drachen, Greifen..., Dunkle Städte..., Mantel, Schwert..., Welt dSA, Borbarads Erben, Götter, Magier..., Armorium Ardaticum, Retos Waffenkammer, Aventurischer Almanach 28Hd, DSA-Lexikon, einige Abenteuer und zahlreiche GW-Artikel (Preise nach Absprache). **Golo: 02246-4504** oder Email gjb@gmx.net

Avent. Boten a.a. zu verkaufen

Christoph Baumann, Tel. 02065/836747 (Mo-So 15-21 h)
Verkaufe die Aventurischen Boten 1-60 (ca. 3-5 DM), sowie diverses Rollenspielmaterial (DSA Tools de luxe, Poster, Bücher, Zinnfiguren...) Falls was bestimmtes gesucht wird, einfach eine Mail an: FantasyOffice@gmx.de

Auf zum Turniere

Allen Turnieren ist gemein, dass die Kombattanten dem Veranstalter eine Kopie ihres Heldenbogens zukommen lassen sollten, eine Kurzbeschreibung ihres Charakters 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. Amsbacher Festspieltage: Schwert, Zweihänder, Kettenwaffen, Stichwaffen, Boxen, Ringen, "Prügeln ohne Regeln" (für Thorwaler interessant!), Stabkampf, Lanzengang, Äxte, scharfe und stumpfe Hieb- und Stichwaffen, Kampf zwei gegen zwei (Wahlwaffe und Partner angeben!), Bogen-/Armbrustschießen, Wurfaffen. Außerdem ein Zauberkampfstreit und Wettkämpfe in Klettern, Reiten, Schwimmen sowie ein Wettlauf.

Magische Artefakte wie KK-Gürtel oder Super-spezialwaffen (TP WK+25) sind nicht gestattet und werden entweder nicht berücksichtigt oder durch normale Waffen ersetzt. Auf Wunsch kann benötigte Zusatzausrüstung wie Pferd oder Morgenstern (einfache Ausführung!) von der Turnierleitung für den Betrag von je 5 Silberlingen für die Dauer des Wettbewerbs ausgeliehen werden.

Interessenten melden sich bitte mit allen Unterlagen (s.o.) sowie einem unfrankierten (!) DIN-A4-Umschlag bei **René Voigt, Diakonissenstr. 5, 04177 Leipzig**. Bitte DM 5,- (möglichst als Schein) beilegen und Absenderadresse nicht vergessen.

Die Bearbeitung wird ca. 4-8 Wochen dauern. Einsendeschluß ist der 31.10.00. Bei Fragen ruft ruhig an (ab 18 h): **Tel. 0341/4413311**.

1. See- und Küstenturnier in Prem: Schwimmen, Bootswettfahrt, Angeln, Wetter Vorhersagen, Knoten machen, Wurfaffen, Musizieren, Singen, Tanzen und Zechen. Am letzten Abend des Turniers wird ein großes Fest veranstaltet. Alle Teilnehmer erhalten AP, Dukaten, eine Rangliste, eine Urkunde und einen Turnierbericht. Der Gewinner bekommt ein Schreiben, daß er ein Jahr mit den Schiffen des Handelshauses Swafnildson umsonst fahren darf. Wenn ihr teilnehmen wollt, kommt bis zu 4 Wo. n. Erhalt d. AB nach Prem und vergeßt nicht DM 2,- in Briefmarken und DM 2,- in bar (für jeden weiteren Helden DM 0,50) mitzubringen. (Tanja Naber, Brinker Ring 84, 48653 Coesfeld)

2. Meisterschaften aller Völker zu Punin-Bosperrwiesen: Raufen, Boxen, Ringen, Äxte, Dolche, Lanzenreiten, Scharfe & Stumpfe Hieb- und Stichwaffen, Ein- und Bidenhänder, Speere, Stichwaffen, Schuß- u. Wurfaffen, Klettern, Reiten, Schwimmen, Kriegskunst, Rechnen, Fahrzeug Lenken, Boote Fahren, Singen, Musizieren – sowie, als krönender Abschluß, "Freistil" und "Spezialwaffe". Schickt Eure Beilunker Reiter mit Euren Unterlagen sowie DM 1,- für den ersten, DM 0.50 für jeden weiteren Helden bis zum 20.10. an die Adresse: **Felix Frühauf, Melschedeweg 48, 44799 Bochum**.

2. Immanwettstreit um den Sveltilandpokal! Erneut seien alle aventurischen Fünfzehnen, die sich bis zum 21. Tage des Perainemondes (22. Oktober) in Lowangen einfinden, zu der Turney um den Sveltilandpokal eingeladen! Ausgeschrieben ist dieser wie immer vom liebfeldischen Kontor Rhoden und dem Hotel "Das Weiße Haus". Sendet Eure Mannschaftsunterlagen sowie DM 4,- für die erste, DM 1,- für jede weitere Mannschaft an den Vorsitzenden Bent Kiarrah (Irdisch: **David de Kleijn, Rosenstr. 1, 23758 Göhl, Tel. 04361/7511**).

1. Koscher Turnier zu Steinbrücken: Waffelos, Axtkampf, Bogen-/Armbrustschießen, Schwertkampf, freie Waffenwahl sowie ein Wettlaufen. Den Siegern winken Pokale und wertvolle Sachpreise. Interessenten mögen sich bis spätestens 3 Wo. n. Erhalt d. AB nach Steinbrücken begeben, einen frankierten DIN A4-Umschlag sowie 50 Pf. pro Person abgeben und sich bei den Disziplinen eintragen. (Irdisch: **Michael Jordan, Hanne-Fay-Str. 38, 67433 Neustadt/Weinstr.**) Wenn möglich, bitte mit ausführlicher Charakterbeschreibung!

1. Sturmfelser Kampfspiele

Seine Wohlgeborene Alrik von Sturmfels, Baron zu Sturmfels lädt zum Wettstreit in folgenden Disziplinen: Raufen, Boxen, Äxte, Dolche, Schwerter, Stichwaffen, Streitkolben, Zweihänder, Bogen schießen, Armbrust schießen, Wurfaffen, Wurfaffen, Reiten (Geländekurs) und Schleichen. Krönung der Spiele wird das Sturmfelser Gipfelrennen sein, das jedoch aus Witterungsgründen nicht bis zum Gipfel führt. Zum Abschluss allgemeines Wettzchen. Es gibt neben APs und Gold auch Urkunden für den Sieger jeder Disziplin und je eine für die drei Gesamtbesten. Außerdem für jeden einen ausführlichen Turnierbericht. Wer Interesse hat, schicke seine Unterlagen inkl. eines frankierten und an sich selbst adressierten DIN A4 Briefumschlages und 2 DM für den ersten und 0,50 DM für jeden weiteren Teilnehmer an: **Daniel Westhoff, Dattenberg 15, 45257 Essen**. Sollten Fragen offen sein: **0201/484636** oder westhoff@t-online.de. Anmeldeschluss ist 4 Wochen nach Erhalt des Boten.

2. Großes Schauturnier zu Nervuk: Stumpfe/scharfe Hieb- und Stichwaffen, Schwerter, Degen, Speere/Äxte, Axt, Schußwaffen, Dolch, Boxen. Die Tjoste bleibt den Angehörigen des Kriegerstandes vorbehalten. Außerdem: Pferderennen, Wettschwimmen, Magiewettbewerb (Illusion, Verwandlung). Höhepunkt bildet wieder eine Finalrunde der Besten – diesmal um eine hervorragend gearbeitete Rüstung des Ritters Nepolemo Peraldo. Das Startgeld von 8 Dukaten kommt sowohl den tobischen Flüchtlingen zugute als auch der Anheuerung kompetenter Söldner zum Entsatz der tapferen Verteidiger Ilurs. Gebote werden nicht nur Tage voller Festlichkeiten und Spannung, sondern auch AP, viele Sachpreise und das Wissen, einen Beitrag für die göttergefällige Sache geleistet zu haben! Irdisch bedeutet dies: Schickt möglichst stimmungsvolle Heldenbeschreibungen inklusive eines mit DM 3,- frankierten Rückumschlages (DINA4) und DM 3,- (+ DM 1,- für weiteren Helden) bis zu 4 Wo. n. E. d. AB an: **Sascha Köhle, Katharinenstr. 26, 44575 Castrop-Rauxel**.

Der Nervuker Turneirat gibt bekannt:

Wir möchten unser Bedauern darüber bekunden, daß Lothar von Aeroth in direkter Folge unserer ersten Turnei nach schwerem Sturz vom Pferde ein steifes Bein davongetragen hat. Dies ist umso bedauerlicher, als daß wir nun wissen, daß der von uns gesetzte Parcours wohl zu hart war. Als direkte Entschuldigung bieten wir hiermit dem genannten Recken ein kostenloses Wochenende im "Goldenen Horn" zu Nervuk an und hoffen, daß solch ein übles Ereignis die zweite Turnei nicht überschatten wird.

3. Phexgefällige Spiele

(ehemals profan „Diebestreffen“), diesmal zu Riva bzw. in den verlassenen Zwergenbergen nahebei. Zelte werden gestellt, ansonsten Selbstversorgung. Taschendiebstahl, Entfesseln, Staffellauf, Freistil einhändiger Waffen, Messerwerfen, Gedächtnistraining, Mäusefangen, Mutprobe. Seid gewarnt, einige Disziplinen könnten etwas anders funktionieren, als Ihr es glaubt... Magieanwendung ist solange erlaubt, bis der zaubernde Held dabei ertappt wird.

Höhepunkt wird der Wettbewerb um den „Stein des Glücks“ sein. Dazu werden drei Disziplinen ausgelost, also bitte reicht je einen Vorschlag aus folgenden Talentkategorien ein: Wildnis/Körperlich, Gesellschaft/Wissen und Intuitiv/Handwerklich!

Teilt uns außerdem mit, wodurch Ihr Euren Mut beweisen wollt, und legt die üblichen Steckbriefe (Heldenbögen) und Bestechungsgelder (3,- für beliebige viele Helden) bei!

Nicole Schmidt, Wettiner Straße 16, 04105 Leipzig, Nicole@t-online.de

Hochverehrte Turnierteilnehmer!

Bei jedem Turnier gilt es, den oder die Besten bzw. Beste zu küren. Seit einiger Zeit führt Sebastian Seidel eine Bestenliste, die auch schon im Aventurischen Boten erschienen ist. Eine stets aktualisierte Liste steht im Internet unter www.dsa-orden.de zur Ansicht bereit.

Im Kampf gegen die winterliche Langeweile: Kommt zu den Waskir Spaß-Spielen!

Meßt Euch im Kampf mit und ohne Waffen, werft den Baumstamm, den Dolch oder den Schneidzahn, macht mit dem Bogen- und Armbrustschießen, trinkt und eßt um die Wette, zeigt Ausdauer und Mut beim Eisangeln und Eistauchen, klettert auf Bäume oder fällt sie, zeigt Kreativität beim Schneemann-Bauen, gewinnt den Eier- oder den Skilauf oder den Lauf um Waskir! Meldet Euch bei **Magnus Dahlenoder Bromber, Sohn des Welwom**, im Wirtshaus "Falainix" in Waskir, Thorwal. Bitte Unterlagen (s.o.) und frankierten Rückumschlag (DINA4) sowie DM 1,- für Kopien, DM 2,- für den ersten und DM 1,- für jeden weiteren Helden bis 3 Wo. n. Erhalt d. AB an: **Rina Scholz, Schönwalderstr. 15, 13585 Berlin**.

Nach langer Pause endlich wieder:

Das Noionitenturnier zu Selem! In diesem Götterlauf getreulich dem Motto "Die Schwarzen Landes sind noch gar nichts". Beweist Euer Können bei wahrhaft außergewöhnlichen Disziplinen, so etwa: Karmoth bekehren, Difar-Rennen, Karakil-Wettfliegen, Dharai-Ringen, Lustiges Quitslinga-Memory, Uichuchus Versenken und vielen mehr. Raidri, Borbi, Galli, Rhazzi, Helmi und Glorchen kommen alle! Bloß Xeraan nicht, dem war die Anmeldung zu teuer.

Salmon el'En

2. Großes Turnier zu Birkholt und Eröffnung

des neuen Marktplatzes für Kriegervolk, Künstler und die von Hesinde gesegneten Menschen, Elfen und Zwerge: Tjoste, Schwerter, Zweihänder, Äxte/Belle, Stumpfe/scharfe Hieb- und Stichwaffen, Bogen- u. Armbrustschießen, Speerwerfen, Dolch- u. Beilwerfen, Kettenwaffen, Dolche, Stäbe, waffenlose Kampftechniken, Geländelauf, Sturztrinken, Bardenwettstreit, Gaukeleiwettbewerb, Schauzaubern und Geschichten Erzählen. (Bitte fügt Eure Geschichten, Liedertexte etc. bei.) Als Besonderheit wird ein großes Schlittenhunderennen veranstaltet; zu gewinnen gibt es AP und Preise.

Je ausführlicher Eure Charakterbeschreibungen sind, umso besser können wir auf Eure Helden eingehen! Meldet Euch (mit einem frankierten A4-Rückumschlag und DM 3,- in bar) bis 4 Wo. n. Erhalt d. AB bei: **Nico Wienholt, Pfeilstr. 14, 48395 Bochoit oder Angie Soticek, Tel. 02871/182305**.



Herzogtum Nordmarken

Nor-III-15 (Baronie Schwertleite): korrigiere Anschrift Robert ROLF > Seegfelder Str. 45, 13583 Berlin, gratenfels@gmx.de, schwertleite@nordmarken.de

Herzogtum Weiden

Wei-III-08: korrigiere Anschrift Marco SCHRAGE > Waterloostr. 73, 28201 Bremen; streiche Sirlan Schwertestreich v. Silkenau > trage ein Sindaja Schwertestreich v. Silkenau

Horasreich

CYaq-e: korrigiere Anschrift Mark-R. PAFFRATH > Merschstr. 6, 45721 Haltern; Vascal@Mantrash.de

Avent. Boten u.a. gesucht

Suche noch einige Abenteuer der A und B Serie sowie Abenteuerliche Boten, außerdem suche ich die beiden DSA-Professional-Boxen und die alte Havana Box. Für gut erhaltenes und vollständiges Material zahle ich auch einen guten Preis. Meldet Euch oder schickt Eure Angebotslisten an:
Erwin Hien, Sintpeterstr. 47, 81539 München,
Tel.: 089-6904570, Fax: 089-69989404,
Handy: 0172-8729639, E-Mail: erwin.hien@t-online.de

Patrick Wagner, Töpferweg 8, 55595 Bockenhau,
Tel. 06758/7016: Suche dringend folgende Abenteuer und Av. Boten: Wolf v. Winhall, Tage d. Namenlosen, Verschwörung v. Gareth, Göttin d. Amazonen; AB 61-72. Preise VB!

DSA-Material gesucht

Ich suche dringend den zweiten Teil der Kampagne "Der Löwe und der Rabe" – Untertitel Makillah.
Tel.: 039852/3379 (Stefan),
E-Mail: alti@gmx.de

Zur Komplettierung meiner Sammlung bin ich noch auf der Suche nach folgenden Gruppen- oder Soloabenteuern: Benötige nur Originale, Preis je nach Erhaltungszustand: Seelen d. Magier, Kanäle v. Grangor, Mehr als 1000 Oger, Verschollen in Al'Anfa, Seuche an Bord, Borbarads Fluch, Die Schwarze Sichel, Findet das Schwert d. Göttin, Tor d. Welten, Hexennacht, Im Zeichen d. Kröte. Meine Telefonnummer: 0511/784184 (ab 17 h, fragt nach Ando)

Stefan Liemann, Burloerstr. 13, 45414 Rhede, Tel.: 02872/5641,
E-Mail: Aves0@web.de
Ich suche die Abenteuer "Wie Sand in

Rastullahs Hand", "Verschollen in Al'Anfa", "Grenzenlose Macht", "Hexennacht", "Mehr als 1000 Oger", "Schatten über Traviass Haus", "Im Traumlabrynth", "Findet das Schwert der Göttin", "Xelodons Rache", "Krieg der Magier", nehme auch Kopien. Preise nach Vereinbarung.

Thomas Preuß, Woyrschweg 10, 22761 Hamburg, Tel.: 040/8992088,
e-mail: thpreuss@aol.com
Suche dringend (!) Kopie der Schicksalspläne zu "Orkenhort"; suche außerdem folgende Abenteuer: B 1, B 3, B 4, B 19, B 20, A 6, A 8-12, A 17, A 18, A 28 (alle auch gern in Kopie).



Das Kampfregele-Projekt

Wir versuchen uns an diesen Teilen der ca. 2002 erschienenen neuen Edition der Basisbox. Unsere Palette hat sich erweitert: Kampfregele (2 unterschiedliche Systeme), Einsteiger- und Fortgeschrittenen-Hilfen zum Rollenspiel, Charakter-Generierung, Talentsteigerung.
Die Homepage: <http://www.kampfregele-projekt.de>; der Newsletter: KR-INFO-subscribe@egroups.de

"Ihr seht müde aus, mein Held", haucht dir eine junge Frau ins Ohr und blickt dich bemitleidend an. In der Tat, die letzte Rast ist schon eine Weile her und deine Füße schmerzen. Hier auf dem Markt wolltest du dir eigentlich nur einen neuen Wasserschlauch, ein Seil und ein paar Tagesrationen kaufen, doch schon hat dich die tulamidische Schönheit am Wickel und lockt dich in ihre bunte Zelt. "Setzt Euch, edler Herr und hört, was ich Euch hab zu erzählen." Erschöpft läßt du dich in die Kissen fallen, nicht ohne die Schönheit zu dir zu ziehen. Doch was ist das? Sie schlägt ein altes Buch auf und fängt an, daraus zu lesen. Sie spricht von... ja, zu viel, um es hier nieder zu schreiben. Sieh es dir besser selber an. Die fantastischen Facetten Aventuriens unter <http://www.datenlimbus.de>



Wir, Galus Cordovan E. Galotta I., von Tyakramans Gnaden Kaiser des Neuen Reiches sowie Herzog von Weiden, geben kund & zu wissen:

Nachdem nicht nur die lästigen, tobrischen Nervensagen befriedet sind, sondern Wir auch die zweite Bärenkrone Yar-Dillas' gefunden haben, ist in Transsylvien wieder thargunithgefallige Ruhe eingekehrt. Aus Anlaß Unserer bevorstehenden Vermählung mit Hoheit Walpurga von Löwenhaupt haben Wir beschlossen, dem Kernland Unseres Reiches (Transsylvien eben) neues ... äh ... nun ja, Leben? einzuhauen.

So ist es Unser Wille, dass für Transsylvien eine Lebensvergabe ausgeschrieben werde. Ein jeder ... äh ... nun ja, Mensch? Besser: Eine jede Kreatur, ob lebendig oder tot, ob der dritten oder siebten Sphäre zugehörig (oder beiden), die sich berufen fühlt, ein Leben im finsternen Landstrich auf Sumus verwesendem Leib zu verwalten, möge sich bis kommenden Blakharaztag in Unserem Palast in Yol-Ghurmak melden und passende Referenzen vorlegen (nein, der kleinen Schwester immer die Zuckerstange geklaut zu haben reicht nicht).

GCE Galotta I., derzeit zu Selem auf Erholung, wo Wir und Unsere Kumpels Raidri, Borbi und Waldi sehr nett von diesen schweigsamen Leuten in den schwarzen Kutten betreut werden

An den werten Dlfanar und die, die es lesen wollen!

Tja, so manch einer wird meine Anzeige im letzten Boten vermisst haben.

Mailingliste für alle aventurischen Adligen

Wer sich irdisch wie aventurisch über das Lehenenspiel 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. usf. Falls Ihr daran interessiert seid, dann sendet doch eine eMail 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.

Lange ist es um Tharun still geblieben, doch niemand sollte glauben, dass der Kampf um die Hohlwelt schon vorbei und geschlagen ist! Nach einer kleinen Pause gibt es in Tharun endlich wieder neues zu Erkunden! So wurde nun endlich ein Downloadbereich errichtet, indem man sich die Kampf- und Magieregeln komplett herunter laden kann. Die Heldener-schaffung wird auch bald folgen, so dass den ersten Spielabenden in der fantastischen Welt der Neugötter nichts mehr im Wege steht! Seid gespannt, was euch die Zukunft in der Hohlwelt bringen wird... <http://www.tharun.de>

Freunde des Herzogtums Engasal

Die Mailingliste für alle Freunde des Herzogtums Engasal befindet sich unter der Adresse <http://www.egroups.com/group/Engasal>. Wer schrägen Humor und die spezifischen Eigenheiten des einzigen Operettenstaates in der Welt des Schwarzen Auges mag, ist hier am richtigen Ort. Einfach ein email an Engasal-subscribe@egroups.com oder sich auf der o.g. Seite anmelden.

Da mir aber mein Pergament (auch Schwarzmagier schreiben nicht auf menschlicher Haut) ausgegangen war, konnte ich unmöglich eine Anzeige versenden. Ich wäre ja so schön über die Horasier und ihren Kranken Eroberungsdrang hergefahren, hätte diese armen Thorwaler in Schutz genommen und großzügig Vergeltung gefordert. Aber nun ist es zu spät: das Thema interessiert keinen Ork mehr.

Ach, Dlfanar, zwecks Abwehr dieser Anfeindungen aus einem nördlichen Zwergerstaat plädiere ich dafür, dass wir unsere kleine Fehde bis auf weiteres beenden und uns endlich eingestehen, dass wir letztendlich doch die gleichen Ziele verfolgen. Übrigens, irgendein Witzbold hat sich erlaubt, meine geliebten Schwarzogger in den Limbus zu entführen (Stell dich, du Schelm). Mit den wärmsten Empfehlungen verbleibe ich (mal wieder), **Ernesto Rivida, größter Schwarzmagier südlich von Selem.** (Warum ich mich nicht mehr Borbaradianer nenne, wird im nächsten Boten verraten.)

An alle Weinkenner

Lasst eure Finger von diesen unwürdigen Getränken, die seit unzähligen Botenausgaben angepriesen werden! Engasal-Wein eignet sich höchstens für Folterzwecke, nicht jedoch zum wahren Weingenuss. Auch diese neu aufstrebende Brauerei Cromson sollte man mit Verachtung begegnen. Das wirklich wahre Wundergebräu ist der original alfanfanische Boronswein (bei Medizinischer Verwendung auch mit Samthauch versetzt). Unser Testangebot lautet: 1 Fass pro Sklaven!
Euer Golgarion Schwingenschlag

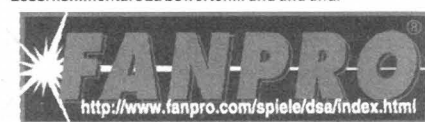
Welch freudige Nachricht las ich im letzten Boten: Diese "piep" Schar Recken ist tot! Reo Raterich und Eldariel ich gehör ins Klosett die uns seit ca. 4 Botenausgaben genervt haben. Wie ich laß wurden sie begleitet von einem Gesöffmeister, einem Transvestiten und einem Möchtegernmagier. Doch leider melden sie sich selbst jetzt noch aus Alveran. Ronda habe ein Einsehen und bringe sie zum Schweigen!!!

Der Sphärenwanderer

In einem alten Folianten über Sphärenreisen stöberst du nach neuen Erkenntnissen. Leider ist das Buch anfangs nicht sehr interessant und zudem noch teilweise das Opfer eines Brandes in der Bibliothek geworden. Doch am Ende des Buches wird es interessant. Dort ist eine neue These über Sphärenreisen niedergeschrieben. Zu deinem Bedauern kannst du nur noch wenig lesen. Sofort sprichst du erwartungsvoll den Zaubrer, der in dem Folianten stand: <http://www.sphaerenwanderer.de>

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

Welt über 500.000 Besucher können sich wohl nicht irren... für alle Freunde des Schwarzen Auges dürfte Vinsalts DSA-Service eine der ersten Anlaufstationen in Sachen Das Schwarze Auge im Internet sein. Hier gibt es u.a. folgende Angebote: Foren für Regelfragen (sowie die dazugehörigen Antworten) und Diskussionen, Hesinde-Bibliothek mit aventurischen Geschichten, Liedern, Sagen und einer kleinen aber feinen Download-Abteilung, Online-Ausgaben von renommierten DSA-Fanzines wie z.B. dem Bosparanischen Blatt, dem Hesinde-Spiegel, dem Kosch-Kurier, dem Shenioer Hesindeblatt u.v.m., interaktiver Tavernen-Chat, aventurische Grußpostkarten, virtuelle Stadtbeschreibung der namensgebenden Horasstadt Vinsalt, jeden Monat Umfragen zu aktuellen Themen, eine Amalione-Ecke, ausführliche Produktbeschreibungen inklusive der Möglichkeit Abenteuer, Boxen etc. pp. mit einem kurzen Leserkommentare zu bewerten... und und und.



Sturmbanner, Korsmeute, Windwimpel – pah, vergesst diese Namen! Jetzt kommt Golgarion Schwingenschlag. Ich verfüge über das beste Spitzelsystem Aventuriens, die gerissensten Attentäter Aventuriens und Heerscharen von Söldnern und Beschützern unter meinem Befehl. Bereits für eine kleine Spende kümmern wir uns um Eure Probleme. Zum Beweis unserer Macht töten wir zu jedem Erscheinen des AB einen Insesterrin. Diesmal hat es Iljew Bilensik getroffen. Einwände bitte an TyT@uni.de, Golgarion@Sie.sind.dran.de oder Boron höchstpersönlich.

Verrotte, Baronak Juravjet, schwaches Fleisch! Verstumme, Dlfanar, geschwätzige Zunge! Verblöde, Ernesto Rivida, schwacher Geist!

Lang genug habt Ihr tumben Kreaturen SEINEN Kult mit Eurem albernem Gewäsch der Lächerlichkeit preisgegeben. Wahr! die tödliche Stille, die zurecht SEINEN Namen vor uns Sterblichen verbirgt. SEIN Fluch wird Euch treffen, die Ihr unwürdig seid.

Der Verkünder Char-Uthars & des wahren Horas

Einsendeschluss

für den
Av. Boten No. 87
ist Freitag, der
20. Oktober 2000

Ein einzig Volk

**Thorwal auf dem Weg in eine neue Zukunft
Kriegserklärung gegen das Horasreich und Nostria!**

Thorwal. Nun wurde endlich vollzogen, was der Oberste Hetmann Tronde Torbenson schon seit seiner Hetwahl vor über 15 Jahren durchzusetzen bestrebt ist: der Zusammenschluss von Ottajaskos, Dörfern, Städten und Sippen – das Zusammenwachsen aller Thorwaler zu einem einigen Volk!

Bedingt durch die bitter nötigen Aufräumarbeiten, wurde das Hjalting um einen Göttermond in den Boron verschoben. Dem Bau von Notunterkünften gab man dabei den Vorrang, selbst der Swafnir-Tempel liegt noch immer in Trümmern, das Herz Thorwals ein Bild der Zerstörung. Doch zeugen Hütten, Zelte und die ersten wieder bewohnbar gemachten Häuser von dem unbezwingbaren Lebenswillen der Thorwaler.

Zu Fuß, zu Pferd, auf Karren und Schlitten und selbstverständlich auf Kähnen, Drachenschiffen und Knorren kamen die Hetleute, Jarle und Häuptlinge mit ihrem Gefolge in die Stadt, dem Ruf des Obersten Hetmannes zu folgen. Von denen, die aus dem Norden kamen, stellten nicht wenige mürrisch die Frage, was denn Tronde zu dem Verlust Kendrars und der nördlichen Olportsteine sage. Der Oberste Hetmann hatte sich bislang nicht zu den Geschehnissen geäußert. Von einem Kriegsrat war die Rede, an dem, um nur einige zu nennen, der Vertreter der thorwalschen Swafnir-Hochgeweihten, Torben Eldgrimson, Flottenbefehlshaberin Carla Töntisdottir, der ehemalige Hetmann von Kendrar, Eldgrimm Olriksson, sowie die Hetleute von Lassar, der Gischtreiter-Otta aus Thorwal, der Sturmspeer-Otta aus Prem und Jaliska Firnnarviel, Gesandte der Olporter Runajasko teilnahmen – das war das einzige, was man von offizieller Seite in Erfahrung bringen konnte.

Als der erste der drei Versammlungstage anbrach, riegelte die Hetgarde auf Befehl des Hetmanns vom Bodir, Hasgar Tildasson, den zerstörten Swafnir-Tempel auf 100 Schritt ab, auf dass allen Nicht-Thorwalern der Zugang zum Hjalting verwehrt blieb. Doch trugen die Stimmen der Nordleute weit, anderes vermochte ich mir aus den wie Schmetterlinge im Frühling umher tanzenden Gerüchten zusammenzureimen. Deshalb sei alles unter Vorbehalt berichtet und dennoch versichere ich, es ist viel Wahres dran.

Als erste Tat erklärte Tronde in seiner Eröffnungsrede dem Horasreich den Krieg und dem nostrischen Geschmeiß dazu, und nach altem Recht hat er wohl die Gefolgschaft der einzelnen Ottajaskos, Dörfer, Städte, Jarltümer und Sippen eingefordert. Jubel brandete auf, ob seiner markigen Worte, und manche Hand wanderte schon jetzt zum Waffengurt – auch wenn jegliche Waffen wie auf jedem Hjalting nicht geduldet waren – als wolle man sogleich losziehen, es dem verhassten Gegner zu besorgen.

Doch damit nicht genug! Kühn forderte

Tronde den Zusammenschluss aller Schiffsgemeinschaften und Siedlungen auf thorwalschem Boden zu einem Staategefüge. Ein einiges Thorwal!

Davon, wie dieses zu regieren sei, ob es gar einen König geben solle, sagte er nichts, das könne man immer noch später anpacken, hieß es. Doch wenn die Thorwaler gegen den mächtigen, grausamen Feind und seine Speichellecker bestehen wollten, ja, sie bezwingen wollten, dann müssten eine jede Frau, ein jeder Mann zusammenstehen, wie einst unter Hetmann Hadred. Nur dann könne man das Joch der Canterer abstreifen. Nur wenn man gemeinsam gegen den Feind vorgehe, geeint unter einem Befehl, dann würden ihre Schwerter wie ein Donnerkeil in die Reihen des Feindes fahren. Wenn man aber weiter daran festhalte, auf eigene Faust loszuschlagen, dann würde es dabei bleiben, dass die Attacken den Horasiern nicht lästiger wären als einer Olportkuh ein Bremsenstich.

Trondes weitere Ausführungen gingen in einem großen Tumult unter. Die einen, die begeistert ihrem Obersten Hetmann applaudierten, ein stolzes Leuchten in den Augen ob der großen Vision, die ihnen Tronde eröffnet hatte. Die anderen aber, besonders solche aus dem traditionell geprägten Norden, wurden nicht müde, lautstark ihren Unmut kund zu tun, nannten Tronde verwirrt und unfähig und ziehen ihn des sträflichen Bruchs mit den alten Traditionen. Einen besonders heftigen Schlagabtausch lieferten sich der Oberste Hetmann und die Hetfrau der Hammerfaust-Otta aus Olport, Korja Jadrassdottir, die laut brüllend verkündete, sie werde das tun, was sie für richtig halte, um die Sesselfurzer von den Steinen wieder zu vertreiben. Trondes Taktik sei feige und eines Thorwalers unwürdig.

Drei Tage stritt das Hjalting über diese Frage – Argumente, Flüche und Fäuste flogen hin und her. Doch endlich setzte der Oberste Hetmann sich durch: Der Rat der Hetleute, Häuptlinge und Jarle stimmte – wenn auch knapp – für Trondes große Idee: Thorwal soll ein Staat werden.

Nicht alle mochten das mit der Größe des guten Verlierers hinnehmen und verkündeten, dass sie sich einem derartigen Verfall der Traditionen nicht beugen würden. Irgend jemand rief, dass man genauso enden würde wie die Vorfahren seinerzeit in Hjaltingard. Tronde gebe der Freiheit den Todesstoß. Hier sei seine Heimat nicht länger. Eine andere nahm die Klage auf: »Wenn man schon kämpfen muss, dann



weist uns das Schicksal nach Guldland. Die Heimat der Vorfahren zu befreien, das ist einmal swafnirgefälliger, als uns dem Thorwaler Geysirbader Tronde zu unterwerfen. Dann kann man dort wieder nach den alten Sitten in Freiheit leben. Swafnir wird uns segnen, wie seinerzeit Jurgas Leute.«

Manche stimmten zu, aber schlussendlich waren Trondes Anhänger in der Überzahl und wussten die Nörgler mit Worten und Taten in ihre Schranken zu weisen. Auch wenn es heißt, dass Tronde selbst, als er die Aufmüpfigen zur Raison zu bringen versuchte, einen Krug auf den Schädel bekommen haben soll.

Dem Horasreich den Krieg zu erklären, war ein notwendiger Schritt Trondes zum Machterhalt, da jeder Nordmann und jede Nordfrau dies erwartet hatte. Doch bleibt die Frage, wie Horasier und Nostrianer wieder vertrieben werden sollen, wo doch die Kämpfe nur zu deutlich gemacht haben, dass die Horasier in offener Seeschlacht überlegen sind, was im Verlust eines großen Teiles der thorwalschen Flotte resultierte. Aus nüchterner Distanz betrachtet, kann man wohl diesen thorwalschen "Staat" noch lange nicht als einen solchen ansehen. Vieles ist ungeklärt, vieles bleibt ungeordnet und wer letztendlich dem Obersten Hetmann auf seinem Weg folgen wird, bleibt abzuwarten. Ein thorwalscher Staat, wie auch immer dieser aussehen mag, ob Königtum, ob Ältestenherrschaft, womöglich gar eine Swafnir-Theokratie, scheint der Natur der Nordländer in solch eklatanter Art zu widersprechen, dass sich der Außenstehende kaum vorstellen kann, dass das gut gehen mag. Und doch, mit der gleichen Nüchternheit besehen, ist Trondes Idee die einzige, die Thorwal aus seiner Bedrängnis retten könnte. Bleibt es bei der Zerrissenheit der Thorwaler zwischen Traditionalisten und Erneuerern, bleibt es dabei, dass sich die Thorwaler auch künftig im Kampf gegen starke, geeinte Gegner eine blutige Nase holen werden.

Mit Spannung werden die Ergebnisse der zur Zeit noch andauernden Zusammenkunft aller Swafnir-Geweihten erwartet, die unzweifelhaft großen Einfluss auf die weiteren Geschicke der Nordleute haben wird.

Von Jadvina Blautann, die für unseren Korrespondenten Valurias Veterator, der seit dem Feueranschlag auf Thorwal vermisst wird, eingesprungen ist.

Paddy Fritz / Ragnar Schwefel

„Ihr Gerechten, folgt mir nach Kuslik!“

—Exilfürst marschiert auf Kuslik!

Havena. Entsetzliches vernimmt man aus Albernia und Kuslik: Der Fürst im Exil, Romin Galahan von Kuslik, sammelte Truppen aus allen Ländern um sich und führte sie gen Heimatstadt, um das Erbe seines Sohnes sicher zu stellen, des albernischen Prinzen Finnian ui Bennain. Folgenden Bericht konnte der Aventurische Bote aus Berichten der KGIA und Augenzeugenberichten Überlebender und eigenen Nachforschungen zusammentragen:

Der Zeitpunkt war exzellent gewählt. Zwar sind viele Truppen noch vom Kriege dezimiert und ermüdet, doch der jüngste Angriff der horasischen Flotte auf Thorwal erregte im ganzen albernischen Königreich sowie in Andergast großen Unmut.

Nach mehreren Botschaften, in denen der Exilfürst versuchte, den Thronraub auf diplomatischem Wege zu revidieren (man spricht von mehreren Ultimaten und Mahnungen), rief Romin Galahan edle wie gemeine Landsleute auf, das Erbe des Thronfolgers von Albernia zu sichern und begangenes Unrecht ungeschehen zu machen.

»Genug ist genug!« begann der Prinzgemahl sein Schreiben und fuhr unter anderem fort: »[...] eine jede rechtschaffene und der Rondra tapfer ergebene Seele des Landes zu bitten, für Recht und Erbe des Kronprinzen Albernias, Finnian ui Bennains von Kuslik-Galahan, zu streiten. Schon die Kaiser Raul und Rohal befanden, dass der Sohn nicht für die Taten der Eltern bestraft werden könne, noch gar das Enkelkind für die Taten der Großmutter. Die selbsternannte Horas aber, deren Geschlecht die Schwäche Eslams IV. nutzte, um dem Herzog von Kuslik die Königskrone vorzuenthalten, obwohl es doch das Geschlecht Galahan gewesen ist, das stets treu zum Reich gestanden hat, verstößt gegen dieses noch von Rohal dem Weisen erlassene Gesetz, indem sie die Erblande der Galahans in die Hände ihrer Familie legte und nach wie vor dort belässt.

Immer schon standen die Galahans freundschaftlich zum Reiche Rauls, während die Firdayons die erstbeste Schwäche des Reiches nutzen, um die alte Kaiserwürde entgegen der Bestimmungen des Friedens von Kuslik an sich zu reißen! Wer rasselte denn mit den Säbeln, als ein Feind aller zwölfgöttergläubigen Seelen vor den Toren des Mittelreiches stand? Wer nutzte die Bedrohung des Sphärenschänders, um sich haltlose Ansprüche auf Territorien des Reiches zu Eigen zu machen? Wer demütigte den Adel Albernias und der anderen Provinzen des Neuen Reiches mit dem zähneknirschenden Abnicken des Vertrages, der all dies besiegeln sollte? Allein Amene Firdayon und ihre willfährigen Handlanger!

Einst war es Kuslik, das in einhundert rondragefälligen Tagen unter Oberst Targuin Conchobair gegen die abtrünnigen Rebellen unter Führung der Firdayons aushielt, um den kaiserlichen Entsatz aus Havena zu empfangen. Kuslik war es, das den Vormarsch der Rebellen hinderte und die Offensive der Kaiserlichen möglich machte. So sei es auch heute wieder Kuslik, das treu zum Reich steht, das nun sogar im Blute die alte Freundschaft mit Albernia besiegelt hat und der hoffärtigen Horas Einhaltung gebietet!

Ihr Albernier, ihr Gerechten, folgt mir nach Kuslik!«

Der Prinzgemahl Albernias bezieht sich in seinem Schreiben nicht ganz zu Unrecht auf die Passage in den beiden Gesetzeswerken, die noch von Kaiser Raul verfasst und von Rohal übernommen wurde:

»Die Thaten des Vaters aber sollen gesyhnt werden vom Vater, und für die Thaten der Mutter sey gerichtet alleyn die Mutter. Nicht Sohn noch Tochter sollen tragen die Schuld der Eltern oder vice versa, so sie nicht gewyrcket haben das Übel selbst oder aber dem Schuldigen Rat, Beyhülff oder Unterkunft geleystet haben.«

Allein, seine Hoheit Fürst Romin schwang solche Reden schon seit einer Weile, so dass sich Gareth nicht befleißigt sah, diesem neuerlichen Aufruf mit mehr als einem Schreiben der Erzkanzlei zu begegnen, ist doch der Kontakt zwischen der Reichsregentin und ihrer Schwester, der jüngst gekrönten Königin Albernias, seit dem Krönungstage in Albernia etwas abgekühlt, wie so manche Hofdame zu berichten weiß.

Der Marsch auf Kuslik

Die Einschätzung der Situation erwies sich jedoch als fatal. Wohl wurden Kampfesmut und Siegeswille des albernischen Prinzgemahls unterschätzt, der Truppen aus dem Königreich, aus dem andergastischen Nachbarland, aus so mancher thorwalschen Familie um sich sammelte, allesamt bereit, der horasischen Willkür mit stolzer Stirn entgegenzutreten.

Aus Albernia reiste die ungestüme Baronin Elfwyn ni Bennain von Hohelucht mit einigen Getreuen an, sowie der edle Junker Yendan von Langwitz, dessen rondrianische Gesinnung weit bekannt ist. Während andere, deren namhafteste Vertreterin sicherlich die Gräfin Rhianna Conchobair ist, zur Besonnenheit mahnten, entsandte auch der andergastische König Efferdan von Hussbek-Galahan einen Teil seiner andergastischen Garde, um den Vetter im Kampf zu unterstützen. Aus thorwalschen Gebieten schlossen sich ganze Ottajaskos mit familiären Bindungen nach Albernia dem 'Heer der Befreier' an, denen die Verwandten in Albernia mit Sichel und Dreschflügel nachfolgten.

Den Kern der Truppe jedoch machte sicherlich der aus seinem Treueid entlassene Edlenzug aus, bestehend aus Veteranen der Dämonenschlacht (nämlich den erklärten Galahanisten des Zuges), die sich unter Führung des Commandanten Teucras de Solstono von den eher horastreuen Kämpfern abgespalten und, verstärkt von weiteren Anhängern des Hauses Galahan, mit schließlich fünfzig Frauen und Männern dem Ruf ihres Fürsten folgten und bei Havena eintrafen.

Alles in allem umfasste Romins Zug damit etwa 250 Personen, die unter Phexens Schutzmantel in der mondlosen Nacht des 13. Tsa auf den thorwalschen Ottas und dem mit bis an die Zähne bewaffneten Seesöldnern des Piraten Oberst Veran Eisenfaust eine horaskaiserliche Schivonelle aufbrachten und einige Meilen vor Kuslik anlandeten, um in schnellem Marsch auf die Stadt zu ziehen.

Kommentar des KGIA-Berichts:

»Der Schachzug muss von langer Hand und wohl durchdacht vorbereitet worden sein. Nicht nur, dass die abtrünnigen Banner von Oberst Eisenfaust ebenso zur rechten Zeit zur Stelle waren, auch die verbliebenen Kusminianer der Stadt hatten sich bewaffnet und bereit gemacht. Der Erzherzog Hakaan von Firdayon-Bethana befand sich bereits mit einem Großteil der Seesoldaten zu Vorbereitungen der Paraden des Unabhängigkeitstages in Vinsalt. Man muss dem Prinzgemahl Albernias in der Tat mehr strategisches Geschick bescheinigen, als er in der Vergangenheit unter Beweis stellen konnte.«

Doch damit hörte der Vormarsch Romin Galahans auch bereits auf. Mit dem so bunten Trupp gelang eine erstaunlich koordinierte Annäherung bis auf Sichtweite Kusliks, wo die 'Befreier' unverhofft einer Küstenpatrouille in die Arme liefen! (Albernische Patrioten halten jedoch einen Verrat an die Regierung von Kuslik für wahrscheinlicher.) Sofort kam es zum Scharmützel, während Botenreiter der Patrouille die nahe Großstadt alarmierten. Solcherart fand der heimkehrende Fürst die Tore verriegelt und die Mauern besetzt, die Verbündeten unter den Städtern zerstreut und handlungsunfähig sowie gewisslich Botenreiter auf dem Weg nach Vinsalt.

Ein mit viel Mut und Tapferkeit vorgetragener Ansturm auf die Mauern von Kuslik wurde blutig zurück geschlagen, dann zogen sich die Horasier in ihrer Stadt zurück und warteten ab. Währenddessen richtete sich Prinzgemahl Romin auf seiner Seite der Mauer auf einen Aufenthalt ein, der länger als geplant sein würde. Von den Ressourcen der Stadt Kuslik abgeschnitten und unfähig zum Rückzug nisteten sich die aus knapp zweihundert Männern und Frauen bestehenden Landtruppen in einem nahegelegenen Dorf ein und requirierten Verproviantierung aus der Umgegend.

Der Rückzug

Aus dem KGIA-Bericht:

»Prinzgemahl Romin muss mit jeder Stunde, die verstrich, seine Siegchancen weiter schwinden gesehen haben. Die Frage ist, warum der Trupp

tatsächlich so lange auf horasischem Gebiet ausharrte. Unbestätigten Vermutungen entsprechend, hielt Oberst Eisenfaust mit seinem Schiff die Verabredung zu einer Wiederaufnahme der Truppen nicht ein, was bei den Schiffsbewegungen des Horasreiches zum Schutz der Küsten vor thorswalschen Übergriffen auch nicht verwundert – es liegt nahe, dass der Oberst in weitere Seekonflikte mit der Marine geriet. So saßen die selbsternannten Befreier also im Feindesland fest – militärisch gesprochen ein Debakel.»

Nach zwei Wochen aufreibenden Wartens, in denen die Truppen des Exil-Fürsten das Gebiet zwischen Ramaud und Kuslik zur Verproviantierung nutzten und in ständiger Bewegung blieben, um sich dem Feind nicht auf dem Silberteller zu präsentieren, traf schließlich Entsatz von Seiten der Horas ein – einige Lanzen erzherzoglicher Bogner aus Bethana und ein Banner des II. Horaskaiserlichen Elitgarderegimentes, die in der Stadt verschanzte Kusliker Garde und die Seesöldner unterstützten – wie sich schnell herausstellte, mit dem Befehl, diese peinliche Schlappe, die sich das Kaiserreich mit seiner Unaufmerksamkeit geleistet hatte, zu bereinigen! Der Angriff erfolgte nach einigen Tagen, in denen die beiden Seiten versuchten, sich gegenseitig auszuspiionieren und zu verwirren.

Da die Truppen des Horasreiches nicht mit den mit Schrecken erwarteten Torsionsschleudern ausgerüstet waren und sich dem Prinzgemahl auch weniger Truppen als tatsächlich befürchtet entgegenstellten – auch auf horasischer Seite hatte man den Siegeswillen der Galahanisten offensichtlich unterschätzt, oder konnte die Horas in der Eile nicht mehr Einheiten schicken? –

drehte sich das Blatt für die 'Befreier', die bald über ihre Gegner zu triumphieren schienen. Allein, fanden die Veteranen des Edlenzuges in Romins Trupp nicht nur einen Teil ihrer alten, bereits ins Horasreich heimgekehrten Waffengefährten im feindlichen Haufen, nein, auch der als verschollen geltende ehemalige Heermeister Geron von Tikalen stand seinem Nachfolger Teucras de Stolstono mit der Waffe in der Hand gegenüber! Der Ausgang dieses Scharmützels wäre heute sicherlich ein anderer, wenn es den Überlebenden des Edlenzuges nicht unmöglich gewesen wäre, gegen ihre ehemaligen Kampfgefährten die Klinge zu erheben und sich der Gnade der Horas ergaben. So aber fehlten fünfzig der kampferfahrensten Kämpfer und Kämpferinnen in Romins Gefolge, und das Ergebnis war die völlige Aufreibung der 'Befreier'.

Die Flucht

Ohne die albernischen Adligen, die ihm in den Kampf gefolgt waren, hätten das Schicksal und Boron Prinz Romin von Kuslik-Galahan sicherlich bereits mit seiner Mutter vereint. Doch durch den wilden Kampfeswillen der Baronin von Hohelucht und Geschick und Treue des Junkers von Langwitz gelang es, Kopf und Leben des Prinzgemahls zu retten.

Aus dem KGIA-Bericht:

»Wahrlich grenzt es an ein Wunder, dass der Prinzgemahl Albertrias das Horasreich nach dieser Tat wieder hat verlassen können. Die Kämpen an seiner Seite schlugen sich mit ihm

auf der Tage langen Flucht vor den Häschern durch das Erzherzogtum Horasia bis nahe Bethana, wo es ihnen gelang, ein Fischerboot samt Führer zu kapern, das sie sicher in die Hoheitsgewässer des Neuen Reiches brachte. In Harben lief schließlich Anfang Phex ein Boot mit halbverdursteten Gestalten ein, von denen eine behauptete, der Gemahl der Königin von Albernia zu sein ...

Admiral Radulf Eran Galahan ließ die wegen der thorswalschen Ottas sowieso alarmierten Seetruppen schnellstmöglich gen Horasreich sichern, doch hatte die Marine des südlichen Nachbarn offensichtlich in Grangor zuviel zu tun, um sich auch noch um den entflohenen Fürstensohn zu sorgen ...»

Fazit

Die Befreiungsaktion des Prinzgemahles von Albernia muss also auf ganzer Linie als gescheitert gelten. Nichtsdestotrotz ist ihm ein tieferer Vorstoß in das Horasreich gelungen, als wohl irgendeiner der Militärexperten beider Reiche ihm zugetraut hätte. Seine Hoheit Romin ist mit dem Leben und dem Schrecken davongekommen, doch viele der Seinen und der horaskaiserlichen Truppen blieben auf dem Schlachtfeld zurück.

Reaktionen aus den Kanzleien zu Gareth und Vinsalt sowie den Häusern Firdayon, Gareth und Bennain stehen noch aus – denn allen ist bewusst, dass dieser Konflikt die Beziehungen beider Reiche auf das Äußerste belastet.

Arela Weißblatt für den Av. Boten

falk

Expeditionsflottille Gildenland kurz vor dem Ankerlichten

Grangor. Monatlang wurden Schiffe, Material und Besatzung für die aufwendigste Gildenlandexpedition der Geschichte zusammengestellt und vorbereitet, doch nun scheint der Tag der Abreise kurz bevor zu stehen. Namen und Fakten wurden von der Admiralität der Adlerflotte publik gemacht:

Im Kriegshafen Grangorella vor der Lagunenstadt liegen die Schivone *Horasadler* und die Schivonellen *Sanct Ingalf* und *Belsarius* auf Reede – allesamt Schiffe, die noch Anfang dieses Jahres in respektablen Werften mit bekannter horasischer Sorgfalt gezimmert wurden. Obwohl von Seegardisten schwer bewacht und abgeschirmt, konnte man doch immer wieder von Ferne einen Blick auf die stolzen Segler werfen, wenn sie zu Navigationsmanövern in die Bucht von Grangor ausliefen. Die Schivonelle *Prinzessin Lamea*, das alte Schiff der Roten Harika, kam laut Admiralität aufgrund ihrer zahlreichen Beschädigungen nicht für eine zweite Fahrt in Frage und wurde schon lange nicht mehr gesichtet.

Gut 500 Expeditionisten sollen die Schiffe besetzen, darunter offenbar eine erkleckliche Zahl Seesoldaten und Geschützbediener vom I. Horaskaiserlichen Elitesegarderegiment, aber auch viele bedeutende Forscher und Gelehrte hesindianischer Disziplinen: Gildenmagier (meist horasischer Akademien, geleitet von Seiner Spektabilität Orchit von Hirschfurten), Dero-

graphen (darunter der bekannte Weltenbummler Alessandrian Arivorer), Botaniker und Zoologen. Geweihte fast aller zwölf Götter sowie vermutlich auch Beobachter einzelner Gruppierungen wie auch abenteuerlustige Sprösslinge mancher Adelsfamilie besteigen die Planken. Die Leitung der Expedition wurde erneut Admiralin Harika von Bethana angetragen, die eine von einer Handvoll Überlebenden ihrer ersten Fahrt ist. Die beiden anderen Schiffe werden geführt vom Konteradmiral und Seetaktiker Rubec von Chetoba, der seit seinem Sieg über die Thorwaler im Horasiat wie ein Held gefeiert wird, und vom Kauffahrer Siberius Bramstetter, der bereits sechsmal über das Meer der Sieben Winde segelte und als erfahrenster Gildenlandfahrer Aventuriens gilt.

Die genauen Ziele der Expedition sind weiterhin Gegenstand zahlreicher Spekulationen, sicher sind jedoch der Wille zu hesindianischer Forschung und der einträgliche Handel mit einer Küstenmetropole des Westkontinents. Inwiefern der selbsternannte 'Emissär des Imperiums



von Cantera und Corabis', der dunkelhäutige Nazir ter Vaan, in die Angelegenheiten der Expedition verstrickt ist, bleibt unbekannt: Herr Ter Vaan hält sich seit Monaten in Grangor auf, zeigt sich ungewöhnlich öffentlich und soll schon zu Gesprächen in die Residenz des Staatsadmirals geladen worden sein. Auch Wilbur von Rabenmund, ein Legat des Mittelreichs, wurde in der Lagunenstadt gesichtet – und glaubt man einigen Herbergswirten, gibt es derzeit ungewöhnlich viele gut beobachtende und betont unauffällige Fremde zwischen den Kanälen und Brücken, die stets Zimmer mit Blick auf die Seebastion von Grangorella verlangen.

Wie uns ein Mitarbeiter des Periodikums *Seewind* versicherte, ist ein Auslaufen der Flottille in den ersten Phexwochen wahrscheinlich: Dann haben sich Efferds Winterstürme beruhigt und die Nebel verzogen. Wir wünschen den tapferen Frauen und Männern für ihren Weg in die Ferne alles Gute und den Segen der Zwölfe.

Anton Weste

Alte Bande & neue Ränke

Es gilt, eine Grafenkrone zu erringen!

Warum verlässt Pfalzgräfin Yolande von Mersingen ihre Burg Weidleth im Nordmärkischen, um durch das ganze Reich bis in die Trollzacken zu reisen? Weshalb lädt der alte Ritter Praiodar von Streitzig zu seinem 60. Tsafest sämtliche seiner Verwandten? Wieso versendet Reichsrätin Hitta vom Berg einen Brief nach dem anderen, und das nicht mit dem KBKD, sondern per Beilunker Reiter? Seit einigen Wochen hat die adligen Geschlechter des Mittelreiches offenbar eine erhebliche Unruhe befallen. Im Dienst an seinem Leser stets bemüht, hat der Aventurische Bote weder Kosten noch Mühen gescheut, um dieser überraschenden Geschäftigkeit auf den Grund zu gehen. Lesen Sie im folgenden die Quintessenz aus den Analysen unserer Korrespondenten.

Der frische Wind weht aus Westen her, und zwar aus Albernia. Doch geht es keineswegs um den Aufruf des Prinzgemahls Romin (siehe Bericht auf Seite 24), sondern um eine ältere Geschichte. Wer verstehen will, was kaiserliche Vassallen wie die Häuser Streitzig und Mersingen mit dem efferdwärtigen Königreiche verbindet, muß auf eine ganz bestimmte Ära der albernischen Vergangenheit zurückschauen, auf die dorten nur ungern verwiesen wird: die Zeit nach dem Großen Beben. Seit dem Tode des unseligen Fürsten Toras Bennain in den Fluten des Jahres 291 vor Hal, die seinem Unabhängigkeitswahn ein Ende bereiteten, standen die Regenten Alberbias unter der wachsam Aufsicht garethischer Amtsleute. Als die direkte Linie der Fürsten 248 vor Hal mit Diaran Bennains Verschanden erlosch, genügte diese Rückversicherung dem Kaiserhaus nicht mehr. Denn im Vorjahr hatte sich das Liebliche Feld erhoben, und vor allem Havena hatte als Nachschub- und Aufmarschgebiet strategische Bedeutung erlangt.

So überzeugte Gerbald von Mersingen den Kaiser, ihn als ersten Reichsvogt von Albernia einzusetzen. Und für die nächsten 40 Jahre blieb die Provinz unter garethischer Zwangsverwaltung. Das Land wurde geordnet (viele der heutigen Baroniengrenzen stammen aus dieser Zeit), geteilt (Winhall wurde als Markgrafschaft abgespalten, eine Maßnahme, die Kaiser Reto 12 v.H. wiederholte) und weitestgehend neu belehnt, selbstredend vor allem mit Getreuen des Kaiserhauses. Gerade nach dem Ende des liebfieldschen Krieges gab es viele Veteranen, die für ihre Verdienste zu belohnen waren. Und so fanden 238 vor Hal sämtliche Grafschaften der Region neue Herren: Oberst Targuin Conchobair als Held der "Hundert Tage von Kuslik" war fürderhin Markgraf Winhalls, Oberst Jumian von Istar-Galahan, der sich anders als sein Vetter, der Herzog Juban Galahan von Kuslik, für die Treue zum Reich entschieden hatte, durfte sich fortan Graf von und zu

Honigen nennen, und Marschallin Isida von Streitzig erhob man als Siegerin der Schlacht von Marvinko zur Gräfin von Bredenhag.

Letztere, im Lande fremd und den örtlichen Sitten und Gebräuchen verschlossen, setzte sich über jene alte Bestimmung hinweg, die noch aus den Jahren des Fürsten Retiro Ulamans stammte: dass kein Holz geschlagen werden

aber der Baum anhub, sich zur Wehr zu setzen, und schließlich, als die zähen Mannen und Frauen sie gefällt hatten, nicht ein gefällter Baum, sondern eine tote Nymphe auf der Wiese lag, da erschrak auch die Gräfin sehr. »Du hast mein Land geraubt und meine Schwester getötet«, soll da eine schöne Frau mit Haaren so gelb wie das reife Korn auf den Feldern gesagt haben. »Noch nicht lang ist es her, da versprach der Fürst des Landes, dass der Wald mein sei und unangetastet von den Menschen.« Der Silberglanz auf ihrem Haar und die über-

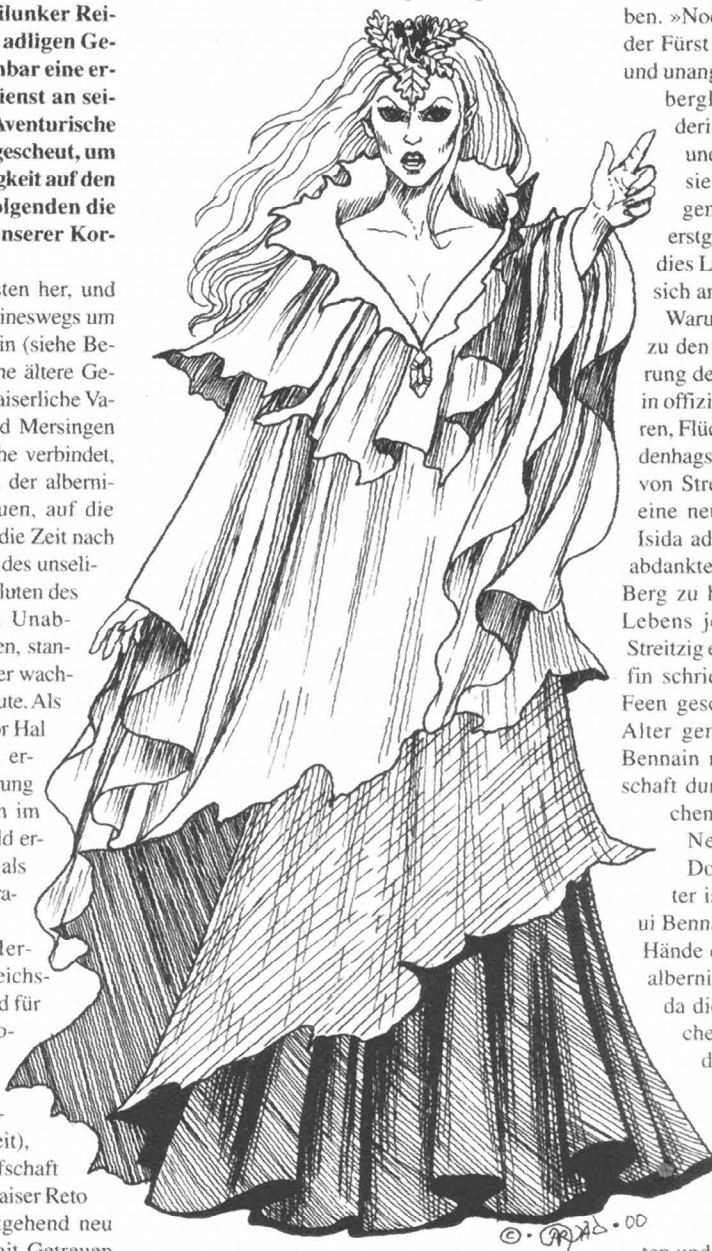
derische Erscheinung ließen die Arbeiter und Holzfällerinnen schnell erraten, dass sie der Fee aus den Märgen selbst gegenüber standen. »So fordere ich dein erstgeborenes Kind und sein Erbe, auf dass dies Land von Menschen regiert werde, die sich an alte Gesetze zu halten wissen!«

Warum die Gräfin schließlich ihren Sohn zu den Feen sandte und sich auf die Forderung der Fee einließ, erhielt niemals Einzug in offizielle Annalen, doch heißt es, dass Dürren, Flüche und Überschwemmungen die Bredenhagsche Grafschaft heimsuchten, bis Taran von Streitzig schließlich ging und die Feen eine neue Gräfin beriefen, die von Gräfin Isida adoptiert wurde, die zu ihren Gunsten abdankte – so dass die Junkerin Fiodora vom Berg zu hohen Würden kam, sich Zeit ihres Lebens jedoch der Ansprüche der Familie Streitzig erwehren musste. Doch die weise Gräfin schrieb die Zeichen nieder, die von den Feen geschickt werden, und legte in hohem Alter gemeinsam mit der Fürstin Sinjer ni Bennain nieder, dass die Erbfolge der Grafschaft durch den Willen Farindels unterbrochen werden könne, die somit über die Neubelehnung mitbestimmen darf.

Doch erst eineinhalb Jahrhunderte später ist verbriefte, dass Fürst Emerthon II. ui Bennain der Vergabe der Grafschaft in die Hände einer anderen Familie – nämlich der albernischen Lluds – wiederum zustimmte, da die von den Feen verkündeten Vorzeichen erschienen. Doch gewiss ist auch, dass auf dem Feste, das damals zur Vergabe der Grafschaft stattfand, reiche Gaben an jene gegeben wurden, die auf wohlgesetzte Art Musik und Schauspiel, Vortrag oder Tanz darzubringen wussten, Gaben, die aus Farindels Reich selbst stamm-

ten und weniger als Lohn denn als Dank für solcherart künstlerischer Geschenke gegeben und empfangen wurden.

Und auch im letzten Tsamond erblühte der Heckenrosenbusch auf dem Marktplatz in Bredenhag in silbernen Blüten, umspielt von fremdartigen Schmetterlingen und Vögeln. Und die Gräfin Rhianod ni Llud fand auf ihrem Throne ein silbernes Horn mit Rosenranke, mit dem sie ihren Anspruch auf den Grafenthron zu Bredenhag aufgab. Wie zuletzt bei dem



dürfe im Walde der Farindel. Und so sandte Isida von Streitzig seine Holzfällerturps in den Süden der Stadt Bredenhag, um dort roden und kultivieren zu lassen. So mancher Unfall ließ die albernischen Arbeiter schnell an die alte Legende der Farindel Wipfelwind denken und den Dienst an ihrer Herrin verweigern. So führte die Gräfin ihre garetischen Gefolgsleute an, um eine besonders prachtvoll Weide zu fällen, die in der Aue eines schmalen Flusses wuchs – welch-säftiger Weidegrund für das Vieh! Als

Antritt der Familie Ljud ruft dies Horn nun die Recken und Streiter des Reiches auf, sich zum Stepahan-Turnier einzufinden, damit sich die Gewinnerin oder der Gewinner der Grafschaft als würdig erweisen möge.

Oh ja, die Adelsangelegenheiten sind kompliziert zu übersehen! Aber wenn Sie, geneigter Leser, uns bis hierhin gefolgt sind, können wir Ihnen nun ohne weitere Umschweife den Grund des neuen Wirrwarrs mitteilen: Eben in diesem Jahre findet am 23. Ingerimm erneut der "Bredenhager Buhurt" statt, auf dem ein Kämpfe oder eine Reckin sich die Grafenkrone erstreiten wird. Die teilnehmenden Adelsleute finden sich eben dazu in sogenannten "Turneyschaften zu Achten", Achtergruppen also, zusammen und streiten wider alle anderen Turneyschaften (Verwandte und engste Freunde sind darum die bevorzugten Gruppengenossen). Die beiden erfolgreichsten Gruppen, das sind die mit den meisten abgeschlagenen gegnerischen Helmschirmen, treten dann in der Grafentjoste solange gegeneinander an, bis ein Sieger übrigbleibt. Auf eben diese Art und Weise wird in wenigen Wochen die Nachfolge der Gräfin Rianod Ni Ljud von Bredenhag entschieden werden, und vielleicht muss man zum ersten Mal seit gut zweihundert Jahren einen nichtalbernischen Nachfolger in Betracht ziehen.

Denn in Garetien, Darpatien und anderenorts

haben die Oberhäupter der großen Häuser ihren Familienrat einberufen, wohl willens, einen Weg zu finden, die Teilnahme an der Stepahan-Turnei zu erzwingen. Ob der wackre Praiodar von Streitzig unter seinen Verwandten welche findet, die ihre Abstammung hieb- und stichfest auf die alten Bredenhager Grafen zurückverfolgen können? Wird Frau Yolande auf Burg Mersingen belegen können, dass auch die Nachfahren der einstigen Reichsvögte als Albernier zu gelten haben? Angestachelt von

diesen beiden großen Geschlechtern, suchen jetzt auch die Häuser vom Berg und Rabenmund nach ihren albernischen Verbindungen, viele kleinere Familien schauen, ob sie nicht Wurzeln in der Gegend haben. Dies ist nicht gerade ein einfaches Unterfangen, da der albernische Adel traditionell kaum außerhalb der Landesgrenzen heiratet. Doch ein Stein wurde losgetreten, und nun ist eine Gerölllawine daraus geworden. Ein jeder will nun dabei sein, wenn es um die Grafenkrone geht!

Für den Spielleiter:

Die Adelsumtriebe sind vielseitig nutzbar. Zum einen können die Helden auf den Reisewegen des Reiches derzeit so viele adelige Persönlichkeiten antreffen, wie sonst nur zu Zeiten einer Heerschau oder eines großen Hoftages. Diese mögen wiederum mannigfaltige Aufträge für die Gruppe haben, seien es Botengänge zu Freunden und Verwandten, Bespitzelungen anderer Parteien oder Aufgaben, die sonst angesichts der eigenen Abwesenheit liegen bleiben. Vielleicht besitzt ein Krieger ihrer Runde das Vertrauen eines Adligen und soll mit ihm oder (insbesondere wenn der Held albernische Wurzeln besitzt!) für ihn in Bredenhag streiten? Die meisten Aufträge führen wohl aber in die Archive und an die Höfe Albernias, das zur Zeit durch Prinz Romins Betreiben seine ganz eigenen Abenteuer aufwirft. Zu guter Letzt sollte man sich auch vor Augen führen, dass der obige aventurische Text geradewegs aus den Schreibstuben der KGIA stammt. Sollte die Enthüllung der hochadligen Pläne den kleineren Familien und einzelnen Rittern die Gelegenheit zum Handeln eröffnen, um einen gerechteren Wettbewerb zu schaffen? Wenn ja, haben die Häuser Streitzig und Mersingen zwar einen Vorsprung, aber das muss sie noch lange nicht zu Siegern machen ...

Eine Auflösung dieses Artikels finden Sie im *Aventurischen Boten* 87.

Frank Bartels/falk

Letzte Meldung

Walwut!

Thorwaler überfallen Grangor – Über 100 Bürger erschlagen – Expeditionsflotte Gildenland vernichtet – Vergeltung des Horasreiches?

Kurz vor Inbetriebnahme unserer maraschanischen Druckplatten erreichte uns per Eilkutsche eine Schreckensnachricht von der Küste des Meeres der Sieben Winde:

Im Morgennebel des 29. Tsa glitten nicht weniger als sechs Ottas mit 250 Seewölfen in die Lagune von Grangor und stürmten mit dem Ruf »*Rahha fyr Thorwal*« die vor dem Kriegshafen ankernden Schiffe der Gildenlandflotte. Die Besatzungen zeigten sich völlig überrascht. Binnen kurzer Zeit fielen die Segler den Brandpfeilen, Äxten und der Walwut der Nordleute zum Opfer. Auch thorwalsche Magiekundigen sollen, vermutlich unter der Führung des renitenten Firborn Eisläufers, Magister der Olporter Zauberschule (siehe auch *AB 85*, S. 9), auf Seiten der Nordleute eingegriffen haben. Bis die zahllosen Geschütze und Bombarden Grangorellas, des größten Kriegshafens des Horasreiches, reagierten, brannte die *Horasadler* lichterloh, die *Belsarius* versank bereits. Angeblich befand sich auch Konteradmiral Rubec von Chetoba auf einem der Schiffe, der mit den Rufen "Tod dem Mörder von Thorwal" von geifernden Nordländern angegriffen wurde. Über seinen Verbleib ist nichts bekannt. Die berserkenden Thorwaler machten nicht Halt und wagten trotz der über das Wasser pfeifenden Rotzenkugeln den Durchbruch zur Lagunenstadt: Vier Ottas vergingen

im Hylailer Feuer, ebenso die *Sanct Ingalf*, getroffen von einem Fehlschuß. Die übrigen Drachenschiffe landeten in den südlichen Stadtteilen Grangors an, zogen plündern zwischen den Kanälen umher, erschlugen Bürger, warfen Zweililiengardisten von Brücken und setzten die alten Häuser in Brand. Die Galionsfigur der *Despiona*, einer Grangorer Karavelle, die nach unseren Informationen vor einem Dreivierteljahr während der Strafaktion gegen Thorwal von den Nordleuten aufgebracht worden war, diente als Gegengewicht zum Hängen dreier Großbürger der Äußeren Stube, derer einige Blutpiratinnen habhaft wurden.

Die großen Schiffe der Adlerflotte brauchten im Angesicht der wütenden Horden schiere Ewigkeiten, um aus Grangorella herauszu-manövrieren und die verbliebenen Drachenschiffe aufs Korn zu nehmen. Auch die von Land heranrückende Phecadigarde Herzog Cusimos konnte nicht schneller mit Booten übersetzen, um die Barbaren zurückzudrängen und ihre letzten Schiffe zu versenken.

Über einhundert Grangorer sind bei dem grausamen Spektakel zu Tode gekommen, die Boron-Geweihten und Leichensammler zählen noch.

Das Horasreich steht nach diesem Desaster unter dem größten Schock seit dem Novadeinfall von 34 vor Hal. Fest steht, dass auch der

größte Flottenhafen des Vinsalter Reiches mit seinen über 100 Geschützen, 15 Kriegsschiffe und 2.000 Matrosen und Seekriegern nicht vor dem rachedurstigen Schlag lebensmüder Fanatiker schützen kann. Der Traum vom großen Aufbruch nach Westen hat bitterer Realität Platz gemacht. Levthans Licht leuchtet anstatt Aves' Gestirn über der Grangorer Lagune.

Es scheint, als ob dieser Überfall ohne Wissen des Thorwaler Hjalldings stattfand. Vermutlich eine Einzelaktion der bekannt unversöhnlichen Olporter Hetfrau Korja Jadrastottir, die selbst während des Gefechts im Salamanderfeuer verbrannte. Die Hetfrau hatte offensichtlich keine Schwierigkeiten, vor Wut kochende Thorwaler für eine Vergeltungsfahrt wider das Horasreich zu finden und ihren blutigen Plan letztlich in die Tat umzusetzen. Ob Staatsadmiral Gilmon Quent erneut eine Strafflotte gen Norden schickt und damit endgültig einen donnernden Seekrieg zwischen den beiden schlagkräftigsten Seemächten des Meeres der Sieben Winde heraufbeschwört, ist noch ungewiss. An den westlichen Küsten sind Zeiten des Betens und Bangens angebrochen.

Der *Aventurische Bote* wird weiter über die Geschehnisse informieren.

Anton Weste



Aktion – „Ein Platz für Abonnenten“

Möchten Sie an dieser Stelle künftig einen Aufkleber mit Ihrer Adresse verankern?
Ein Jahres-Abo (6 Ausgaben) des Aventurischen Boten erhalten Sie für 23,- DM.

Nähere Informationen finden Sie unten auf dieser Seite

Die See des gekrönten Raben

Al'Anfa. In einer der seltenen öffentlichen Ansprachen des Triumvirats von Al'Anfa verkündete Phranya Yalma Zornbrecht, Großadmiralissima der Schwarzen Armada, erneut mit lauter Stimme einen alten Anspruch der Südmetropole: Alle Lande und alle See südlich der vor über 900 Jahren gezogenen Debrek-Linie (in etwa dem Lauf der Flüsse Chabab und Arrati folgend), die einst das Vizekönigreich Meridiana begrenzte, seien rechtmäßiges Territorium des al'anfanischen Imperiums. Die Unabhängigkeit anderer südlicher Stadtstaaten wird damit de jure nicht anerkannt, Schiffe, die

um Kap Brabak fahren, wurden seit jeher aufgrund dieses Anspruchs nach den Zollgesetzen der Schwarzen Stadt zur Kasse gebeten. Neu ist die Betonung auf die Tatsache, dass dieser Anspruch für alle Meere und Eilande auch grenzenlos gen Ost und West reiche, so sie nur südlich dieser Linie liegen. Damit werden nicht nur die vom Bornland und Horasiat proklamierten Kolonien auf den Waldinseln ignoriert, sondern auch der Anspruch auf zu entdeckende Gestade des Güldenlandes oder anderer ferner Küsten erhoben.

Ob die Schwarze Armada eine eigene Güldenlandexpedition vorbereitet und wie Al'Anfa zur Hegemonialfrage betreffs der Zyklopeninseln (die von einer westlich erweiterten Debrek-Linie zerschnitten würden) steht, konnten unsere Berichterstatter nicht in Erfahrung bringen, da ihre Arbeit wie üblich von vielerlei Seiten behindert wird. Kürzlich verschwand ein Assistent spurlos in den Gassen der Stadt, so dass die Korrespondentin Perla Silberberg derzeit alleine aus der Stadt des Raben berichtet.

Anton Weste

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

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

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

Ja, ich bestelle ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (6 Ausgaben) frei Haus zum Jahresbezugspreis von DM 23,- (Ausland DM 30,-) einschließlich Porto und Versand. Das Abonnement gilt zunächst für ein Jahr und verlängert sich nur dann um jeweils ein weiteres Jahr, wenn ich nicht bis spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums schriftlich darauf verzichte.

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐

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

☐

Gegen Jahresrechnung an meine Adresse. Bitte
keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Bankinstitut: _____

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der VKG Verlagsvertriebs KG; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086 Hamburg widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels). Dieses bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift.

Datum, 1. Unterschrift
(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Datum, 2. Unterschrift
(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

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



Impressum

Herausgeber: Fantasy Productions GmbH,
Postfach 1416, 40674 Erkrath

Redaktion: Mechthild Henschel und Michael Meyhöfer

Ständige Mitarbeiter: L. Falkenhagen, B. Herz, H. Kamaris, J. Raddatz, T. Römer, G.-B. Tödter, H. v. Wieser und K.-H. Witzko

Mitarbeiter dieser Ausgabe: F. Bartels, B. Berghausen, M. Friedrich, P. Fritz, H. Haider, W. Haider, U. Kneiphof, M. Maurer, F. Parting, D.S. Richter, M. Rohrbacher, W. Scholger, R. Schwefel, C. Waldschütz, A. Weste u.v.a.

Illustrationen: Caryad (3), Raddatz (1)

Satz: MIM Satz & Layout

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich.

Copyright © 2000 by Fantasy Productions GmbH, Germany

Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers. Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt. Abonnementbedingungen siehe nebenstehend.

Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RP!):

Mechthild Henschel
Meidingerstr. 9
76137 Karlsruhe

oder per email an:

Michael Meyhöfer (AVBOTE@aol.com)

Fragen zum Boten-Abonnement:
Arnfried Klipper (arnfried@fanpro.com)