

Aventurischer Bote



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

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

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

Ansonsten gilt:
Hexen, Gauner, Thorwals Recken,
lesen ihn an allen Ecken,
Magier, Priester, Edelleute,
keinen gibt's, den ernicht freute.
Selbst der Ork mit schmutzigen Pfoten
wartet gierig auf den Boten.

2,50 Euro

97

Ausgabe
Sept./Okt. 2002
PHE/PER 32 Hal

Schreckensfratzen über Gareth

Dämonenkaiser Galotta spricht infernalische Drohungen aus -
Trugbilder und Illusionen suchen die Metropole heim - Praios hilf!

GARETH. Es kam aus dem Nichts: Erneut wurde die leuchtende Kaiserstadt unvorbereitet von einer magischen Attacke aus den Schwarzen Landen getroffen. Finstere Trugbilder verbreiteten dieser Tage Furcht und Verwirrung.

Achtung! Meisterinformationen zum Abenteuerband Kreise der Verdammnis

Die hier genannten Ereignisse werden in dem Abenteuer Kreise der Verdammnis vertieft. Sollten Sie dieses noch als Spieler erleben wollen, ist es ratsam, die folgende Meldung nicht zu lesen.

Scheinbilder, Phantasmagorien und Angstgeräusche auf, nahmen Gestalt an und verschwanden wieder. Niederhöllisches Chaos drohte in Alt-Gareth auszubrechen, bis niemand mehr wusste, was wirklich war und was Täuschung.

Eingeläutet wurden die Tage der Illusionen am 25. Firun 32 Hal: Die Wintersonne wollte eben die verschneite Stadt aus dem tiefsten Winter befreien, als sich der Himmel über Alt-Gareth beängstigend schnell mit kalt wallenden Wolkenwirbeln verdunkelte. Als die Düsternis über Gareth fast greifbar wurde, formten sich die Schwaden zu einem monströsen Gebilde: Augen, eine Nase, eine Stirn unter einer Kapuze. Ein Gesicht! Dunkel und drohend senkte sich die mächtige Himmelserscheinung über die Häuser und Plätze. Plötzlich dröhnte eine Stimme herab und hallte von den Häusern wider:

»EURE 1000 JAHRE SIND VORBEI, GARETH! ICH, GALOTTA, TRÄGER DER SIEBENSTRAHLIGEN DÄMONENKRONE UND DES REICHSSCHWERTES SILPION, ERBAUE EINE METROPOLE, GEGEN DIE GARETH NUR MEHR EIN PROVINZDORF SEIN WIRD: YOL-GHURMAK, DAS DRITTE BOSPARAN, DIE KAPITALE DER HORIZONTE.

ZITZT! FÜRCHTET UM ALLES, WAS WAR UND WAS IST!

DIE GRÖSSE TRANSYSILIENS WIRD EUCH VERSCHWINDEN LASSEN. ICH KAM NACH GARETH, SAH ES UND HABE ES FÜR UNVOLLKOMMEN BEFUNDEN. EURE EIGENEN ÄNGSTE WERDEN ZU FLEISCH WERDEN UND EUCH VERTREIBEN, EHE MEINE TRUPPEN AUFMARSCHIEREN AUS ALLEN WEITEN, HÖHEN UND TIEFEN DERES. STIRB, GARETH! ERST UNTER DEM NAMEN KHOLAK-KAI SOLLST DU WIEDER AUFERSTEHEN!«

Die Fratze öffnete das Maul und fuhr mit wirbelnden Schwaden auf den Zwölfgötterplatz nieder. Ein eiskalter Sturm fegte über das Pflaster, dann verzog sich der Spuk langsam.

Schon allein diese gewaltige Himmelserscheinung hatte das Volk in den Straßen, die Reichen in den Palästen und die Adligen auf den Zinnen aufgeschreckt. Doch es sollte noch schlimmer werden: Ab der folgenden Nacht tauchten immer mehr

In dieser Ausgabe

Gareth	
Tag des Schreckens	Seite 1-3
Nordmarken	
Von des Herzogs Tsafest	S. 4
Almada	
Reconquista?	Seiten 7
Almada	
Biehherde tötet Geweihte	Seite 20
Kalifat	
Eine Legende erwacht!	Seite 20
In aller Kürze	Seite 22
Weiden	
Streit um siebte Senne	Seite 23
Horasreich	
Amene sterbenskrank?	Seite 28

»Ja, das Kätzchen auf dem vereisten Baum da, das war ganz traurig. Es hat so gemaunzt, da habe ich dann den Apfelkorb hingestellt und bin hinaufgeklettert. Und als ich dann oben war, floh das Kätzchen vor mir auf einen dünnen Ast. Und dann ... dann blickte es mich aus toten Augen an und verrottete vor meinen Augen! Dann brach der Ast ...«

—Ondwina Okdarn, Magd im Hause Groterian

»Harmlos begann es: Am Mannloch des Angbarer Tores schien ständig jemand zu klopfen. Doch jedesmal, wenn ich durch das Sichtgitter sah, stand dort niemand. Schließlich trat ich hinaus und rief nach dem Strolch, der sich hier einen Scherz erlaubte. Da brachen hinter mir die Niederhöllen los: Ein mächtiges Gebrüll erhob sich auf der Innenseite des Stadttores und ich hörte und sah, wie Monsterklauen das Tor zertrümmerten und ein

Bannformel wider Schwarze Zauberei

Häufig gesehen wurden in diesen Tagen das abwehrende Zeichen der *Praiosscheibe*, häufig gehört das Gebet *Sanct Gilborn Ora Pro Nobis*. Gegen Galottas Namen schmetterten Hesindegläubige die Bannformel des Hl. Argelion:

Verdammt sei dein Wirken vor Varsinor, Mada und Nandus!
Verdammt seist du, der du Madas Gabe nicht mit der Weisheit ihrer Mutter verbindest!
Vergehen soll dein Zauberkunstwerk, wie der Körper ohne Geist vergeht!
Vergehen sollst du im Angesicht Varsinors Weisheit!
Arcana Magica inutilis erit!

ogrisches Gurgeln meinen Namen rief ... Da bin ich dann fortgelaufen, in den Gardelbach gestolpert und habe mir das Bein hier gebrochen.«

—Gardist Fenrik, Nachtwächter am Angabarer Tor

»Plötzlich waren da sswei Türen. Nicht nur eine! Wirklich. Iche also, abbezählt: Praiosch' Krause, Traviass Schuh – raus biss du. Un rumms! Ich voll gegen die Wand. Wasch? Quatsch, ich war doch nicht betrunken ...«

—der blaue Helmbrecht, stadtbekannter Säufer

»Ich bin noch nie so viel gelaufen, bei Praios! Überall, wo ich hin kam, waren sie schon da: Zwillinge von mir in der Prachtuniform des städtischen Herolds, die schelmischen Schwachfug und himmelschreiende Unwahrheiten hinausposaunten: "Alle Dukaten sind fortan ungültig, es gilt nur noch die alanfische Dublone." – "Dexter Nemrod ist zum Feind übergelaufen." – "Kaiser Hal ist zurückgekehrt! Er hat die Jahre in einem Feenwald verbracht, die ihm den Leibeines neunjährigen Mädchens gegeben haben."»

Jedesmal, wenn ich diese Trugbilder – die mich im Übrigen nicht sonderlich gut getroffen haben, meine Nase ist viel kleiner – endlich erreicht hatte, lösten sie sich in Luft auf. Gewiss ein Dutzend Mal musste ich auf diese phantasmagorischen Hochstapler auf den Plätzen losgehen.«

—Barsilomeus, amtlicher Herold und Ausrufer der Stadt Gareth

»Tordochai-Orks! Sie waren wieder da, gröhlten mit langen Mähnen durch die Gassen, hieben axtschwingend Haustüren ein. Überall verbreiteten sie Schrecken und trieben Bürgervorsich her. Selbst ich wusste oft nicht, ob der Jüngling, dem sie dort den Hals durchschnitten, auch eine Illusion war oder nicht. Selbst als ich demonstrativ zeigen konnte, wie schnell die Illusionen durch meine Schwerter starben, zeigten sich viele Bürger nicht überzeugt. Die echten Schwarzpelze hätte ich damals während des Orkenstrums genau so schnell getötet, sagten sie. Ja, werde ich denn alt?«

—Melcher Dragendot, Ritter und Schwertmeister

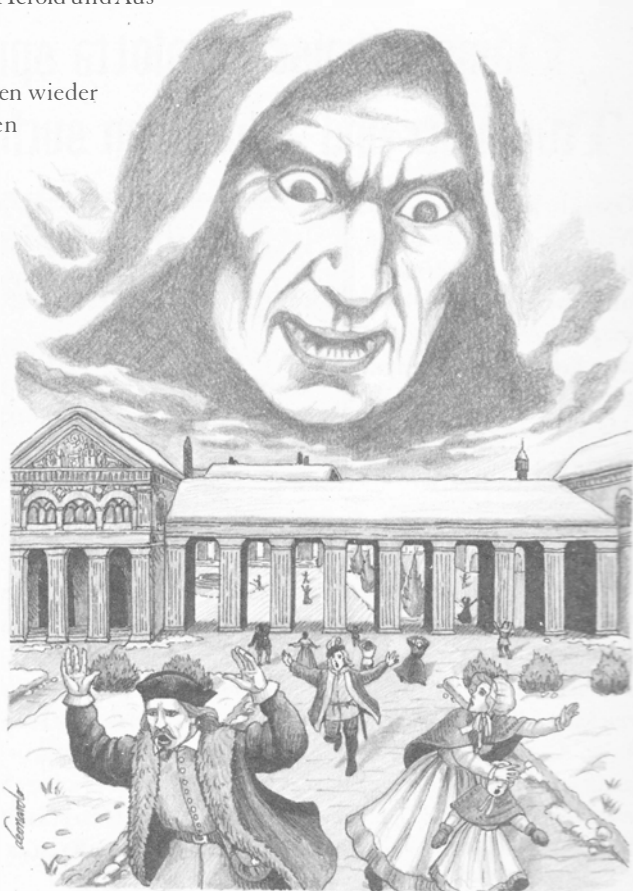
»Diesmal nicht, dachte ich. Viermal haben mich schon Illusionen von Dieben zum Narren gehalten, so dass ich wie der Difar hinter ihnen her bin. Als diesmal ein dreckiges Gassenmädchen ganz offen fünf Nusspakete unter den Arm klemmte, habe ich nur geduldig gelächelt. Erst, als sie um die Ecke war, bemerkte ich, dass sie diesmal echt gewesen war.«

—Lechilde Gerrich, Nuss- und Zuckerstangenverkäuferin

»Der Drache war rot geschuppt, hatte drei Köpfe, und eine entführte Jungfrau war an seinem Hals angekettet. Jeder kannte die Sagen von Sedragonil, Malgorrzata und Fuldigor, jeder rannte um sein Leben. Der Lindwurm spie Rauch und Feuer an den Himmel, kreiste einige Male über den Häusern und ließ dann gewaltige Flammenlohen hinter der Kaiserlichen Münze niederlegen, wo bald ein helles Inferno brannte. Ich hatte schon gehofft, dass es wieder nur eine Illusion sei, doch bei den Zwölfen – das Feuer war echt! Die Kaiserliche Münze musste geräumt werden, es dauerte einige Zeit, bis der Brandherd unter Kontrolle war.«

—Oldebor von Weyringhaus von der Raulsmark, Burggraf

Erst nach einigen Tagen gelang es, die



Quelle für diese mächtigen Illusionszauber ausfindig zu machen und zu zerstören. Schergen von Galotta hatten diese Welle von Trugbildern initiiert und gemahnen uns daran, dass der Feind auch hier hinter den Mauern der größten Stadt der Welt, mitten unter uns weilt.

Von Galottas Drohung alarmiert, ritten Späher in alle Richtungen aus, wurde schnellstmöglich Kunde von Trollpforte, Schwarze Sichel und Drachensteine ein-

geholt. Doch gab es keine Anzeichen einer herannahenden Armee der Finsternis.

Sei wachsam, Gareth!

*Strellina von Liepenberg,
Primar-Redakteurin des
Aventurischen Boten
(AW)*

Arkane Expertise betriffts der Trugbilder

Magister extraordinarius Coldrahan Honorald, Wiederentdecker des Invercano-Cantus und Lehrer an der Bannakademie zu Ysilia bis zu deren Vernichtung, gibt uns die Ehre zu einer Stellungnahme:

»Erneut überraschen uns die Gegner aus den Sinistrokrationen mit Zauberei in operationellem Maßstab, diesmal mittels der Magica Phantasmagorica.

Dies zeigt, welch unermessliche Kraftquellen die Schwarzen Schergen aufgestoßen haben, indem sie gegen die Schöpfung freveln und die göttergegebene Ordnung verderben.

Remarkabel ist vor allem die Qualität der Illusionen: Sie zeigen auch Komponenten der Clarobservantia und Controllaria implement, so dass sie nicht nur aus den Ängsten und Imaginationen der Garether Bürger gespeist wurden, sondern auch als real empfunden werden konnten, will meinen: Sie betrafen Auge, Ohr und Tastsinn und konnten – gleichsam einer Halluzination – gar temporär Schaden anrichten.

Gegen Angriffe dieser Art gibt es kaum einen Schutz als Göttervertrauen und Standhaftigkeit. Zweifellos hat der verruchte Galotta damit seine Macht demonstriert, doch war dies seine einzige Absicht? Zudem: Vielmehr galten bislang Dämonologie, Geistesbeherrschung sowie Objekt- und Apparaturmagie als höchste Künste der Zauberschmieden Yol-Ghurmaks.

Wenn nun schon eine illusionäre Attacke derart potent ist, was vermag dann erst ein Schlag, der mit den genannten Mitteln ausgetragen wird?«

Verborgene Pläne – Was will Galotta?

Verdächtig still schien es in Transysilien geworden zu sein. Obwohl führende Wehrheimer Strategen den Fall der weißtobrischen Enklave für unvermeidlich hielten, hat es keinen großen Angriff von Galottas gewaltiger Streitmacht gegeben. Noch immer stemmen sich die Frauen und Mannen Herzog Bernfrieds gegen die Finsternis. Es gibt Vermutungen, doch keine Bestätigung, dass die angeblich von Galottas Weltsicht nicht sehr überzeugte Marschallin Lutisana von Perricum damit zu tun habe. Ein schwarzer Vorhang scheint vor den Linien des Dämonenkaiserreichs niedergegangen zu sein, und niemand weiß, was dahinter vorgeht: Wie wir aus gut unterrichteten Quellen erfahren haben, hat die Kaiserlich Garethische Informations-Agentur offenbar kürzlich einen oder mehrere wichtige Späher in Transysilien verloren.

Galotta sieht sich, von Hass auf die Familie Kaiser Hals erfüllt, als neuen Kaiser des Raulschen Reiches und nutzt Reichsinsignien, Propaganda und das Erbrecht, um den Garether Thron besteigen zu können. Gleichzeitig sieht er sich als wahren Erben von Borbarads weltlicher und magischer Macht. Bislang sind seine bestens gerüsteten Truppen und fliegenden Dämonen nur wenig zum Einsatz gekommen.

Die Eroberung des Sichelstiags und des Kleinwardsteins durch Zwölfgöttergetreue hat Yol-Ghurmak kaum zu einer Reaktion veranlasst, dagegen werden die Silberminen der Schwarzen Sichel, die maraskanischen Eisenlieferungen, einige seltsame Lehmgruben und sogar bestimmte Wälder in Sichtweite Ebelrieds lidlos überwacht und erbittert verteidigt. Die Lavagruben und Dunkelschlote der Dämonenschmieden speien unentwegt schwarzen Rauch, die Hüttenwerke hallen von dämonischen Hammerschlägen wider und die Stadt wächst ins Unermessliche. Etwas Gewaltiges wird hier geboren, das noch kaum zu erahnen ist. Doch wenn es die nimmermüden Essen des Schänders der Elemente verlässt, werden die Dämonenknechte jubeln.

Reichserzmarschall Leomar vom Berg hat einige Einheiten vom Arvepass und von der Trollpforte nach Salthel und Weißtobrien verlegt, da er hier offenbar eine Gefahr erkannt hat. Bei allem guten Willen sollte jedoch nicht der tote Blick eines untoten Drachen vergessen werden, der ruhelos über die Trollzacken schweift ...

Weihe Boronias steht bevor

BORONIA (BARONIE DEVENSBERG), IM PERAINEMOND. Drei Götterläufe sind verstrichen, seit die Boron-Kirche mit der Errichtung eines Mahnmals an der Trollpforte begann (der Bote berichtete in den Ausgaben 81 bis 83). Zum vierten Jahrestag der Schlacht wird es nun endlich soweit sein: Die Weihe des Haupttempels steht bevor. Der Rabe von Punin selbstselbst wird die Liturgien vollziehen.

Noch lange nicht abgeschlossen ist der Bau der fünf benachbarten Tempel für die Alveraniare Borons sowie der Schreine des eigentlichen 'Totentanzes'. Ursprünglich geplant war eine Bauzeit von anderthalb Jahren für das gesamte Monument. Über die Gründe der Verzögerung gibt es mannigfaltige Gerüchte. Mangel an Baumaterial soll noch das geringste Problem gewesen sein. Dass sich die Geweihten neben dem Bau auch noch um zahllose ruhelose oder verwirrte Seelen zu kümmern hatten, habe die Errichtung des Tempels geradezu in den Hintergrund treten lassen.

Aedin zu Naris, als Sprecher des Schweigenden Kreises gleichzeitig Leiter des Tempelbaues, wollte derlei Gerüchte weder bestätigen noch dementieren. Vielmehr ließ er verlauten: "Wir sind der Stachel in seinem modernden Fleisch, der Nachtalp in seinen ruhelosen Träumen. Er kann unser Werk verzögern, doch er kann es nicht verhindern."

Kein Zweifel, auf welches niederhöllische Wesen jenseits der Trollpforte diese Sätze gemünzt sind! Der Warunker Kreatur gilt auch die unerbittliche Botschaft über dem gen Osten gewandten Tor des künftigen Tempels zu Boronia, die selbe Inschrift wie am Rabentempel zu Punin: "Du schuldest der Welt noch einen Tod."

Oliver Baeck

Koscher Prinz auf Brautfahrt

ANGBAR/GREIFENFURT. Hat man solcherlei schon erlebt! Ein hochedler Brautwerber von Fürstenblut näherte sich – die verehrte Dame aber weilt ihrer Residenz fern. So mühen sich nun der durchlauchte Freier Edelbrecht vom Eberstamm und seine stolze Gesellschaft, nicht verfrüht am Hofe der auserkorenen Markgräfin Irmenella einzutreffen, während unter den Lehnsleuten der Greifin der Unmut über die Fremden und ihr Ansinnen wächst. So berichteten es Stimmen aus der Gefolgschaft des koscher Prinzen aus dem Greifenfurtschen.

Nach Wochen und Monaten der Vorbereitung war der prächtige Eberstammer Brautzug gen Norden gezogen. Am Zusammenfluss von Ange und Breite passierte man den Platz, wo sich im Jahr des Orkensturmes die Legion Thuraniern auf des Kaisers Geheiß versammelt hatte, bevor sie hinauszogen in die nebligen Wälder Greifenfurts und dort vom Ork vernichtet wurden. Prinz Edelbrecht ließ halten und absitzen. Man sprach ein Gebet für die Seelen der Tapferen, die auf den Wallstätten des Orkkrieges ihr Leben gegeben hatten. Des Nachts standen doppelte Wachen an dem unheimlichen Orte.

An den Grenzen seiner Grafschaft erwartete Herr Jallik von Wengenhalm seinen Prinzen und Heermeister und war ihm ein guter Führer bis hinein ins Greifenfurtsche. Die Reise verlief unbehelligt vom Jergenquell oder dem Menschenfresser Goro, der gleichfalls im Wengenholmschen sein Unwesen treibt. Als man die Breite gen Osten überschritten hatte, erbat man die erste Nacht im markgräflichen Lande auf dem Anwesen der Junkerin von Alt-Nardesfeld Gastung. Die edle Frau war mit dem jungen Edelmann Zweizwiebeln, einem Gefolgsmann des Prinzen verwandt. Herr von Zweizwiebeln übernahm darob die Vorstellung des Prinzen und der anderen Herrschaften, die sogleich bescheiden um Obacht und Brot baten.

Zugleich aber war die Junkerin eine Verwandte des verfeimten Jergenquell, und mancher in Wengenhalm hatte sie in der Vergangenheit verdächtigt, dem Schurken ob alter Blutsbande willen dann und wann Unterschlupf gewährt zu haben. Einige Koscher hielten die Wahl des Nachtquartiers so für einen gar gelungenen Streich des Grafen Jallik und feixten, als dieser es übernahm,

der Junkerin für die traviagefällige Gastfreundschaft zu danken.

Denn wahrlich! Des freierenden Prinzen Gesellschaft zählte beinahe 60 Damen und Herren von Geblüt, die dem Prinzen Geleit gaben, und natürlicherweise zumindest die doppelte Anzahl von Pagen, Pferdemägden, Köchen und Trossknechten, hinzu die edlen Rösser, Hunde, Trossgäule und zwölf Zwergenponys (welche die zwei Dutzend silbernen Kisten mit den Brautgaben trugen, mit denen der Prinz Herz und Hand seiner Angebeten gewinnen wollte). Was all diese aber an einem Tag speisen und trinken wollten, auch ohne der Völlerei zu fröhnen! Die Junkerin von Alt-Nardesfeld ward blass, als ihr die Hausvögtin nach Lebewohl und Abreise der Brautwerber Bericht erstattete.

Andertags machten der Zug auf dem Gut des Ritters Firutin Rast. Dieser, ein alter Gefolgsmann der Markgräfin und zuvor ihres Vaters, tischte den Koschern nichts als eine karge Mahlzeit auf und sprach entschuldigend: "Die Mark ward vom Schwarzpelz bis aufs Blut geschunden."

"Das wissen wir, denn mein Vater und die unsrigen standen Euch bei in jenen Tagen", entgegnete Prinz Edelbrecht und ließ die letzten als Wegzehrung mitgeführten Hühner und Ferkel schlachten.

"Habt Dank, auch wenn Ihr nicht viel wisst von dem, was dies Land heuer noch bedrängt", antwortete der Ritter ein wenig mürrisch.

Erst als man in aller Früh zum Aufbruch rüstete, erstrahlte die Miene des Hausherrn. "Ihr müsst Euch nicht eilen, Prinz von Kosch", sprach er, als die Gäste eben sein Anwesen verließen. "Ihre Erlaucht weilt ohnehin nicht in Greifenfurt. Sie ist gen Süden zu einem Konvent des garetischen Adels gereist. Die Greifin sorgt für die Mark und hat Wichtigeres

zu tun, als wie eine Glucke auf einen stolzen Gockel zu warten."

Da verschlug's den Brautwerbern aus dem Kosch die Sprache, so sehr, dass sie nicht einmal den Grobian für seine freche Rede tadelten.

"Unmöglich könnt Ihr jetzt nach Greifenfurt! Wenn Frau Irmenella nicht dort ist, macht Ihr Euch zum Gespött!", rieten des Prinzen Getreue ihrem Herrn. So gab es nur eins: Höchst vertraute und gewinnende Boten wurden eilends zum Adelskonvent gesandt. Derweil zogen der Prinz und die Seinen so langsam als möglich durch die Breitenau, in manchem Schlängel über Rittergüter und Baronsburgen auf Greifenfurt zu. Gleich dem Ritter Firutin aber sieht nicht jeder Edelherr die durchlauchte Gesellschaft als willkommene Gäste an, und das Landvolk macht grimmige Mienen, wenn die Koscher nahen. In einem Weiler wurden gar zwei Koscher Pagen und ein zwergischer Trosskutscher des Nachts von Dorfburschen durchgebläut! Schon dreimal mietete der Prinz derweil für teuer Gold einen ganzen Landgasthof und die umliegenden Äcker für seine Gesellschaft an. Und man munkelt, dass nicht nur die Vorräte der Greifenfurter Gastgeber, sondern auch die prinzliche Schatulle bald so leer ist wie der Kreuzerbeutel eines Lehrburschen am Tag nach der Angbarer Warenschau.

Fiete Stegers

Von einer Feier in den Nordmarken

Seine Hoheit Jast Gorsam vom Großen Fluss feierte im Phexmond seinen 60. Tsatag.

Stolz ragte die Festung des Herzogs der Nordmarken, Eilenwid-über-den-Wassern, über die prächtig geschmückte Stadt Elenvina auf. Herausgeputzt hatte sich die alte Stadt und selbst das Immanstadion war in ein Tjostenfeld verwandelt worden, denn Jast Gorsam vom Großen Fluss hatte zum Anlass seines Tsatages zur großen Herzogenturnei geladen.

AUS DEN REICHSPROVINZEN

Aus den heimischen Nordmarken, aber auch aus dem Kosch, Darpatien, Weiden und von noch weiter her kamen die Gäste, unter ihnen viele wackere Ritter. Selbst vom Nordmärker Heer in Tobrien war eine kleine Gesandtschaft gekommen.

Und schließlich begannen die Kämpfe. Einen Praioslauf vor Seiner Hoheit Tsatag fand der Buhurt statt, am Tage darauf die Tjoste. Wer mag den Aufruhr der Zuschauer beschreiben, als schließlich eine Weidener Rittsfrau, Erkenhild von Pechstein-Wettershag, für ihre Mannschaft im Buhurt den Sieg erstritt!

Wohl meinte es auch der Herr Praios mit den Feiernden: Strahlend hell schien sein Licht auf die Streiter und ließ Banner und Wappenschilder bunt und strahlend aufleuchten. Hart kämpften die Streiter, zum offensichtlichen Wohlgefallen Seiner Hoheit, dem man nachsagt, noch immer einer der besten Tjoster des Mittelreichs zu sein. Manche Überraschung barg die Turnei. Einer der größten Favoriten, der bornländische Graf Wahnfried von Ask, schied bereits im ersten Durchgang aus.

Spannend blieb es aber weiterhin, und eine nach dem anderen fanden sich jene Streiter am Boden wieder, deren Sieg die Zuschauer erwartet und oftmals gewünscht hätten. Und so siegte nicht jemand, dessen Name alt und von ehrwürdigem Klang gewesen wäre, sondern jener, der am geschicktesten die Lanze zu führen und am besten zu reiten verstand: ein darpatischer Burgvogt mit Namen Tiro von Friedwang-Havensgaard.

Seine Hoheit selbst rettete die Ehre der Nordmarken, als er außerhalb der Turnierwertung gegen den Sieger in die Schranken zog. Bei dem folgenden Gestech wollte keiner der beiden Kontrahenten zurückstecken, und sie drangen derart unerbittlich aufeinander ein, dass schließlich beide vom Pferd stürzten, worauf der Herzog den Edlen in einem spannenden Schwertkampf zu Boden streckte. Groß war da der Jubel der Nordmärker, und man feierte den Herzog und ließ ihn hochleben. Am Abend dieses ereignisreichen Tages lud der Herzog seine Gäste in den großen Saal der Veste Eilenwüd, um die Gesandtschaften zu empfangen und Recht zu sprechen, ehe man zu Tische ging. Nahe dem Herzog saß der Vogt zu Gräflisch Gratenfels, Odumir von Ibenburg-Ibenburg, welcher unlängst zum Gratenfeler Schwertführer ernannt worden war.

Zu Seiner Hoheit Linken aber saß die Siegerin des Buhurts, zu seiner Rechten der Gewinner der Tjoste.

Am Ende des Banketts ließ Seine Hoheit zur Freude aller einen trefflichen Wein, das Gastgeschenk der darpatischen Gesandtschaft, kredenzen. Der weitgerühmte Koscher Rittersmann und Sänger Wolfhardt von der Wiesen ergötzte die Gäste mit einer trefflichen Ode, Rahja zur Ehr, und zufrieden hob Seine Hoheit seinen guldernen Kelch, den ersten Schlucke zu tun, bot aber stattdessen höflich der Weidener Ritterin den Ehrenschluck. Ein Glück, wie hernach die Nordmärker meinten – ein wüster Scherz, so sprachen die Weidener. Die Jungfer indes tat den Schluck, fuhr auf, Schaum vor dem Munde, und brach tot zusammen.

Große Aufregung war da im Saale! Nur den umsichtigen Befehlen Seiner Hoheit und dem folgenden Eingreifen der Flussgarde war es zu verdanken, dass kein Blut vergossen ward'.

Auf Geheiß des Herzogs aber suchten nicht nur dessen Gardisten, sondern auch die Damen und Herren des Adels auf der nunmehr abgeriegelten Herzogenburg nach dem Hintermann dieses feigen Attentats.

Wie groß aber war das Entsetzen, als sich erwies, dass im Gefolge der Streiter aus dem bedrängten Tobrien ein Geschöpf der Schwarzen Landen gekommen war, unerkannt und wohlgetarnt unter der Maske eines engen Vertrauten des Herzogs selbst. Verbissen setzte sich das götterlästerliche Geschöpf zur Wehr, als seine hexenhafte Maske ihm genommen ward', doch wenig sollte es ihm nutzen: In flammende Wut geriet Seine Hoheit, und mit einem gewaltigen Streich seines Schwertes Guldebrandt erschlug er das Gezücht der Finsternis!

Mit einem Dankgottesdienst im Namen Borons, des Schweigsamen, beschloss sich die Tsatagsfeier zu Elenvina.

Als Dank aber an die wackeren Helden, welche den Unhold zur Strecke brachten, verfügte Seine Hoheit, dass eine Tafel mit den Namen der Streiter in der Wehr-Halle des Herrn Praios zu Elenvina aufgestellt werden solle. Und wieder einmal war zu sehen, dass das Böse nicht schläft – aber auch, dass, wenn alle Provinzen zusammenhalten, jeder Feind gemeinsam besiegt werden kann.

Nils Strößinger & Tina Hagner

Mit Dank an alle Teilnehmer des NKK 2002, live gespielt am 02. bis 04.08.2002 auf der JUHE in Balingen, die es geschafft haben, unserem Plot Leben einzuhauchen. Nächstes Jahr sehen wir uns wieder!

Mit einer tiefen Verbeugung

Nils Strößinger & Tina Hagner

Eigenartiges Betragen eines Schustermeisters in Sibur bringt lange unbemerkten Diebstahl zu Tage?

Geheimnisvoll scheint der Vorfall in der kleinen Stadt Sibur, wobei es erst dem unvergleichlichen Temperament eines Zwergen zu verdanken ist, dass man überhaupt auf die Tat aufmerksam wurde. Freundlicherweise stellten uns die Offiziellen der Stadt zur Ausfertigung dieses Artikels einen Auszug aus den Verhandlungsprotokollen zur Verfügung:

Zornesrot, als wolle ihm gleich im nächsten Moment überschüssiger Druck entweichen, den er im Innern seines starrsinnigen Dickschädels angestaut hatte, stand der auf Pilgerfahrt befindliche Angbarer Schlappenflicker vor Esquario Calvino v. Firdayon-Schelf, der Vögtin Stadtrichter. Immer wieder strömten Volk und hohe Leute in den morgendlich frischen Gerichtssaal hinein, denn es hatte sich schon herumgesprochen: An der Grabplat-

te des Erzmaschalls im Praios-Tempel der Stadt sei angeblich die Brünne vertauscht worden.

Zwischen dem unverständlichen Gebrummel, das das Verständliche stets begleitete, schallte dem Richter ein wiederholtes "Das hab' ich doch schon gesagt" entgegen. Ständig knurrte der Zwerg dem Großgewachsenen vor, dass ihm erst kürzlich – vor ungefähr 67 Götterläufen – sein Vetter Gromborlosch Sohn des Ambralosch von der Totenbrünne des Erzmarschalls berichtet habe. Auf die erneute Frage des Richters, wie der ursprüngliche Brustpanzer denn nun genau ausgesehen haben soll, nahm das Gesicht des Verschrobene eine immer violettfarbenere Tönung an. Irritiert blickten sich die Gerichtsdienner an, als hätten sie vor einem großen Kessel Wache zu stehen, der jeden Moment bersten könnte.

"Bei Angrosch, so klein und elfisch sind eure Köpfe doch gar nicht", donnerte das kleine schratige Wesen, wobei keiner der Anwesenden ahnte, wo er die Luft für solches Gebrüll herzunehmen vermochte. "Den halben Tag schon erklär' ich es euch Großen schon", wies er auf einen jungen Praios-Novizen, der sich im Publikum die heftig erröteten Wangen hielt.

"Und wenn Ihr, Jüngelchen", polterte er den Vorsitzenden an, "Euch nicht immer mit Eurem Tüchelchen vor Eurer Nase die Luft zum Denken nehmen würdet, hättet Ihr es vermutlich schon längst begriffen."

Auf die abermalige Beleidigung wurde dem Zwergen auf den Wink Esquirios nochmals eine kleine Kasse unter die Nase gehalten, in welche er mit seinen schwieligen – und vor Erregung zitterigen – Händen einige Silbertaler klirren ließ.

"Und woran hat Er nun bemerkt, dass es angeblich eine falsche Brünne ist?", klang es gedämpft hinter dem Schnupftuch des Horasiers hervor, der ob des eigenwilligen Geruchs des Kleineren ganz einfach nicht anders wollte – oder konnte –, als sich ein schützendes Spitzentüchlein vorzuhalten. Es war den Anwesenden, als rollten große Steine über den gepflasterten Boden der Gerichtshalle, als der Angroscho ganz langsam, dass es auch nun – zum zigsten Male – wirklich jeder verstehen musste, seine Stimme erhob, die im Vergleich zu seiner Größe ein gigantisches Organ zu sein schien: "Also, in Hesindes Namen für Euch nochmal, bevor ich es Euch einbläuen muss wie dem Praiosbübelchen. Mein Vetter Gromborlosch Sohn des Ambralosch

erzählte mir bei der Feuertaufe unseres Veters Ranbrolosch Sohn von Kramodlosch gerade als der gefüllte Puterich..."

"Er möge die Einzelheiten dieser eigenartig archaischen Tradition doch weglassen", fiel ihm der Richter abermals ins Wort, worauf der Zwerg wieder einmal um das kleine bische Fassung rang, das ihm noch geblieben war, und erst einmal groß und breit erklären musste, dass die Feuertaufe das wichtigste Ereignis im Leben eines Angroscho darstelle...

Es war spät geworden und durch die langen Fenster der Gerichtshalle sank das gelbgoldene Licht des abendlichen Praios herein. Die Schatten waren lang geworden und der Saal hatte sich merklich geleert. Immer noch erschüttert saß der Praios-Novize auf seiner Bank. Die Wangen schmerzten ihm wohl nicht mehr allzu sehr, so dass er sie sich nicht mehr ständig hielt und den deutlichen Abdruck von kurzen, dicken Zwergengingern in seinem Gesicht preisgab. Auf dem Pult des Stadtrichters waren bereits mehrere leere Flakons Duftwasser aufgereiht, deren Inhalt ihren Weg ins Schnupftuch des Vorsitzenden gefunden hatten. Müde, das Kinn auf die Hände gestützt, hörte er von weit her die Ausschweifungen seines Diebstahlzeugen, der unmittelbar vor ihm auf einem kleinen Schemel saß und mit großzügigen Gesten gerade bei der Nachspeise angekommen war: "... und dann, dann also, als er gerade so in den Apfel aus der Schnauze eines der Spanferkel biss – ich glaube es waren Ferdoker Rotbäckchen, eben jene Rotbäckchen, aus denen man dort immer Apfelwein macht, wo sie doch aber auch gut zu Apfelkompott zu verarbeiten wären, mit getrockneten Weintrauben und Mandelsplittern ein wahrer Hochgenuss – ja, da hat er es gesagt, dass die Einlegearbeiten und Ziermuster der Brünne aus Bronze seien und nicht aus Messing, wie jetzt die Totenbrünne des Erzmarschalls beschlagen ist." So also kam heraus, dass des Erzmarschalls Brünne, die nach seinem Tode die herrschaftliche Grabplatte schmückte, durch ein geschicktes Imitat ersetzt worden war, und zwar nach der letzten gründlichen Reinigung vor vier Monden. Wann genau und zu welchem Behufe, bleibt allerdings so unklar wie des Angroschos Aussage.

Stefan Trautmann

Meisterinformationen zu diesem Artikel finden Sie auf Seite 11

Feiger Anschlag auf die Exzellenzen zweier Rondra- Orden!

BURG AARENSTEIN, WEIDEN. Während des IX. Konventes der Orden der Schwerter zu Gareth.

"Schnell, eilt Euch, die Großmeister, sie wurden in einen Hinterhalt gelockt!", polterte die junge Frau in jenen Raum hinein, in dem sich die Teilnehmer des vor kurzem beendeten Ordenskonventes der Schwerter zu Gareth befanden.

Nach einem kurzen Augenblick des Entsetzens stürmten die Angesprochenen mit gezogenen Schwertern in jene Richtung, die ihnen die Botin gewiesen hatte.

Niederhöllischer Gestank schlug ihnen entgegen, als sie sich dem Ort des feigen Hinterhalts näherten. Cleo Ptolemansuni, die Großmeisterin der Schwerter zu Gareth, lag bereits am Boden, während ein Dämon mit langer schwarzer Kapuze und feuerrotem Schwert auf sie eindrang. Adran Bredenhag von Aarenstein, Großmeister des Ordens vom Zorne Rondras, welcher erst am Vortage durch seinen Mentor Tiro Aarwulfen von der Seefeste zum Knappen der Leuin geweiht worden war, focht noch wacker gegen seinen dämonischen Gegner, einem finsternen Gesell mit feuerroter Fratze, aus dessen Stirn mehrere Hörner herausdrangen. Doch war es auch hier bloß eine Frage der Zeit, bis der tapfre Adran zu Boden gehen würde. Doch Hilfe nahte! Mit einem wütenden Fauchen wandten sich die niederhöllischen Kreaturen dem heranstürmenden Volke zu, welches aus Ordenskriegern beider Orden, Söldnern des Sturmbanners als auch einigen Gästen des Konventes bestand. Just in jenem Augenblick, als auch von Aarenstein zu Boden ging, waren die Retter heran und trieben die Dämonen von den Verletzten weg. Ihre Exzellenz Ptolemansuni rührte sich nicht

Fortsetzung auf Seite 21

Reconquista!

Omlad befreit – Rückeroberung Süd-Almadas begonnen?

GARETH/PUNIN/OMLAD. Turbulent war sie gewesen, die Zeit seit der Schlacht im Djafardal, dem Tal der Dornen am der Kaiserpfalz Cumrat gegenüberliegenden Yaquirufer (AB 94, S. 17ff.). Es war der erste der Name

heißblütige, doch erbittert geführte Auseinandersetzung zwischen Streitern des Reiches und des Emirats Amhallassih stattfand – und wem schwante nicht Übles bei diesem Gedanken? Auch wenn die Geweihtenschaft der Zwölfgöttlichen Kirchen die denkwürdigen Ereignisse, welche zum überraschenden Ende dieser Auseinandersetzung geführt hatten, in der Folge weitestgehend ergründen konnte (AB 96, S. 13ff.), wunderte es nicht, dass besagter Zwölferkampf erst der Ausgangspunkt für da Kommendes war.

“Vivat Almada!”, erscholl es überall in der Königsstadt, während die Streiter des Reiches, in der Mehrzahl Magnaten des südlichen Königreiches, nach dem Kampf in Punin eingezogen waren. Stark gezeichnet von der unerwarteten Wucht der Novadi-Attacken waren die tapferen Männer – denn nur kurze Zeit nach dem Gefecht war auch die stolze Ratsmeisterin Punins, Domna Rinaya di Madjani, ihren schweren Wunden erlegen. Und als nun die Puniner den Leichnam ihrer streitbaren Ratsmeisterin erblickten – der ebenfalls gefallene Dom Fermiz v. Viryamun war direkt von der Walstatt auf die Flogglonder Stammburg seiner Familie verbracht worden –, verstummten sie in borongefälliger Trauer. Doch nur für kurz. Gemäß des Almadanischen Dualismus,

nach dem ein jedes Ende zugleich einen Anfang darstellt, erhoben sich nach der Totenzeremonie auf dem Platz des Schweigens erste Stimmen aus dem anschwellenden, wutgeladenen Getuschel, und bald schon ertönte es in der ganzen Metropole: “Reconquista!”

Zwar wird man die Berichterstattung des Aventurischen Boten als eindeutig werten dürfen, dergemäß die Almadaner keinesfalls als Sieger aus der Schlacht hervorgegangen waren, und selbst das erzielte Patt

rerseits würde man schwer denjenigen Einhalt gebieten können, die dem Reich nur das zu geben trachten, was dem Reich gehört. Niemals seit dem unaufhaltsamen Siegeszug des Malkillah II. in den Jahren 72-67 v.H. hatte Gareth die Annektion seiner südlichsten Reichsmark durch die Wüstenkrieger anerkannt, den Status quo faktisch aber akzeptiert.

Wie sollte man reagieren, wenn die Landständerversammlung nunmehr aktive Schritte gegen die Novadis verlangen würde? Doch hierzu kam es gar nicht erst! Nur im

Falle einer Niederlage hatten die

Streiter dem Emirat den Verzicht auf Reconquista angeboten. Doch war dies eine Niederlage gewesen? Die Feste Omlad, ehemals Capitale des Markverwesers von Süd-Almada, hatte man als Trophäe gefordert, so man über die Novadis obziesgen würde. Und war dies nicht geschehen?

Sich der Tatsache gewiss, dass man aus

Punin oder Gareth keine Unterstützung erwarten durfte, entschlossen sich die eigensinnigen Magna-

ten der Almadaner Lande kurzerhand selbst, Fakten zu schaffen. Beinahe auf den Tag genau 100 Jahre nach der verheerenden Schlacht von Yrosien erfüllten sie sich und vielen der Reconquista-Anhänger, welche die Rückeroberung meist nur als weinselige Idee zelebrieren, einen Traum, der nunmehr lebt – die Rückeroberung Omlads!

Den Plan zur Vertreibung der Rastullah-Gläubigen aus der Reichsmark Amhallas wurde seit dem Praismond im Geheimen – aber in gewaltigem Heerlager – in Jassafheim geschmiedet. Mächtige Katapulte hatte man hier auf einer Anhöhe über dem



war nur durch jenes übernatürliche Ereignis erreicht worden. In der Seele des glutäugen Almadani aber war der Sachstand eindeutig: Götter und Ahnen wollen den Sieg über das Heidenvolk – und so will es das Königreich. Freilich, auf dem Goldacker, wo Kronverweser Dschijndar-Fritjof v. Falkenberg-Rabenmund und Kanzler Rafik Listhelm Maldonado v. Taladur ä.H. das Geschehen bei Tee und Gebäck nüchtern diskutierten, war man sich nicht sicher, wie die Dinge zu deuten wären. Von Gareth ganz zu schweigen. Das Letzte, was man sich dort dieser Tage wünscht, ist eine neue Front im Süden. Doch ande-

Yaquir errichtet, mit Hilfe derer man direkt ins Herz der gegenüberliegenden Zitadelle brechen wollte.

Unter dem Kommando des Barons Ramiro zu Schelak, genannt der Novadischlitzer, wurde der Vorstoß mit, wie nicht anders zu erwarten war, zahlreichen Disputen vorbereitet. Der wichtigste drehte sich um eine Gestalt, die tapfer in dem Zwölferkampf gestritten hatte: den enigmatischen Weißen Ritter. Nun, jenem wollte man erst das Kommando überreichen, doch als sich dieser schließlich als kein geringerer denn der in Acht stehende Obrist Gwain v. Harmamund, einstiger Answinist, zu erkennen gab, wusste man nicht, ob man ihm nun dem Königlichen Kammergericht auszuliefern hätte oder auf seine dargelegten Expertisen zur Situation in Omlad bauen wollte. Wie hitzig der Schlag gegen das Emirat vorangetrieben wurde, legt die Tatsache trefflich dar, dass man sich für letzteres entschied!

Ab dem 28. Praios geschah dann der selbstherrliche Feldzug der Magnaten gegen das Emirat. Ersten Sturmangriffen folgte eine mehrtägige Belagerung mit demoralisierendem Katapultbeschuss, wohl auch eine heimliche Infiltrierung der Zitadelle. Am 1. Rondra geschah dann das Unfassbare: Als durch Verrat eines der Tore der Stadt geöffnet werden konnte, strömten die almadanischen Reiter hinein in die alte Capitale, an ihrer Spitze niemand geringerer als Gwain v. Harmamund, in der Rechten den rossknäufigen Säbel der Gräfin Hadjinsunni mahnend den Heiden entgegengestreckt. Im Verlauf von nur wenigen Stunden ward Omlad genommen, dessen Bey Ribarim ibn Dschergul al'Mougan die Stadt auf geheimem Wege bereits verlassen hatte. Der Widerstand war stark, doch nicht so stark, wie man erwartet hatte. Was hatte das wiederum zu bedeuten? Siegesfanal des almadanischen Übergriffs war die Befreiung des Sklavenmarkes der Festungsstadt, der firunwärts flussauf, flussab bald als glorreichste Heldentat des erst beginnenden Götterrunds gefeiert wurde. Gefeiert wurde auch in Omlad, von dessen Zinnen bis ans jenseitige Ufer die Rufe "Vivat Almada!" zu hören waren.

Seitdem weht wieder das Banner der alten Reichsmark Süd-Almada über der Zitadelle Omlads. Von so mancher grausamen Tat gegen die Heiden geht die Rede, doch auch von Streit und Zank unter den

Almadanern, wie weiter vorzugehen sei. Es erwies sich nämlich, dass es eines war, die Stadt in seinen Besitz zu bringen, ein anderes aber, die Stellung zu halten. Denn bald schon verlor so mancher Dom, manche Domna den Spaß am Spiel der Reconquista und verlangte nach den Bequemlichkeiten auf den eigenen Latifundien.

Ebenso war es rasch offensichtlich, dass man Omlad zwar zunächst würde halten können – aber auch nicht mehr. Die Versorgung dieses Brückenkopfes ist über den Yaquir recht einfach, doch weiter hinein ins Landesinnere zu stoßen ist ohne Unterstützung der königlichen Regimenter keinesfalls denkbar. In der Zwischenzeit wurde Gerding v. Derp die Oberaufsicht über Omlad zugesprochen, die meisten Magnaten hingegen haben der halbwegs verwüsteten Stadt längst wieder den Rücken zugewandt oder statten dieser nur ab und an voller Genugtuung über das Erreichte einen raschen Besuch ab. Während der Wein gelesen wird, wartet man ab, was die Zukunft bringen mag. Die vermeidliche Schmach des Zwölferkampfes aber ist endgültig ausgemerzt, im ganzen Land werden die 'Rächer von Omlad' als Volkshelden auf einem Schild des überschwellenden Patriotismus getragen.

Auch von offizieller Seite scheint man abzuwarten. Weder vom Goldacker noch aus Gareth war bislang eine Stellungnahme – ob erfreut oder zerknirscht ob des eigenmächtigen, aber erfolgreichen Vorgehens der Magnaten – zu vernehmen. Man scheint zu hoffen, dass sich die Sache bald von selbst erledigt haben wird. Man scheint auch darüber zu grübeln, warum das Emirat Omlad so bereitwillig freigegeben hat. Sicherlich, nach Omlad hat sich die Reconquista vorerst wieder beruhigt, doch muss man im Emirat damit rechnen, dass es weitere Vorstoßversuche geben wird.

Der Bote wird seine Leserschaft auch weiterhin auf dem Laufenden halten, doch scheint Omlad momentan nichts anderes zu sein, als ein Abenteuer des almadanischen Freiheitskampfes. Man wird allerdings ein wachsames Auge auf die dortigen Entwicklungen gerichtet halten müssen, denn wohlmöglich droht entlang des Yaquir bald der nächste große Flächenbrand. Und wer wollte zu Weissagen versuchen, wer im entfesselten Kampf zwischen Novadi-Macht und almadanischer Streitkunst endgültig obsiegen wird?

Es steht der Redaktion des Boten nicht an, die Entschlüsse der Reichsämtler zu bewerten, doch wird Folgendes sicherlich das almadanische Gemüt wieder stärker erhitzen: Dem Vernehmen nach hat Reichserzmarshall Leomar Almaderich Sigeswild v. Berg, wohl als versöhnlichen Akt, zwischenzeitlich dem Emir Dschelafan al-Tergau ibn Thurschim zugesagt, ein Gelände in Brig-Lo zur Errichtung eines Bethauses des Eingottes Raschtullah zur Verfügung zu stellen. Ein solches hatte das Emirat für den Fall gefordert, so man sich als der Stärkere im Stellvertreterkampf am 3. Rastullahellah erweisen würde. Und war dies nicht auch geschehen?

Niklas Reinke

Der prinzliche Graf Selindian zu Gast in Ragath

RAGATH. Heuer wurde uns verkündet, dass Prinz Selindian, der junge Graf des Yaquirtales, Mitte Peraine zu Gast bei Graf Brandil von Ehrenstein gewesen sei. Anlass seien die guten Beziehungen der beiden Grafschaften, so ließ der Prinz verkünden. Besinnlich und still kehrte er auf Burg Ragath ein, ließ es sich jedoch auch nicht nehmen, an einer Andacht Amando Laconda da Vanyas im prächtigen Sonnentempel der Stadt teilzunehmen, dessen Glanz selbst den Puniner Tempel des Götterfürsten überstrahlt, wie man so sagt.

Vor Ort fand zu Ehren des Besuches von Prinz Selindian eine Inspektion der Gar-nison der Ragather Schlachtreiter statt, und man sagt, der kaiserliche Spross drang darauf, auch die Kaiser-Hal-und-König-Brin-Brücke zu passieren, die zu Ehren seiner kaiserlichen Vorfahren benannt wurde.

Geradezu aufdringlich jedoch scheint die Verehrung des Yaquirtaler Grafen in Ragath gewesen zu sein – ein Bauer näherte sich dem kaiserlichen Prinzen zeternd, der diesen jedoch mit seiner Reitgerte maßregeln konnte.

falk

KLEINANZEIGEN

Aventurische Kleinanzeigen

Anmerkung der Redaktion: Für alle Fanzine- und sonstige Verkaufsanzeigen gilt, dass Lieferung nur gegen Vorkasse erfolgt. Bei Überweisung bitte deutlich den Absender auf dem Vordruck angeben. Bei Bezahlung in Briefmarken bitte nur Marken bis zu einem Wert von EUR 0,57 verwenden.

Offiziere gesucht!

Das gräflich mendenische Landwehrregiment, „Graf Hagen von Darbonia“, als Teil des herzoglich-tobrischen Heeres, sucht noch Offiziere, die bereit sind, ihr Leben in den Dienst des Kampfes gegen das Unheil aus dem Osten zu stellen.

Abgänger von den bekannten Reichsakademien, Recken von gutem, adligen Blute, aber auch kampferfahrene Gemeine, die das Herz am rechten Flecken tragen, sind willkommen. Interessierte mögen bei Oberst Alwin Derpinger in Schiffsend (Baronie Schwürzhofen) vorstellend werden.

Irdisch: Schickt eine Beschreibung eures Charakters sowie ein paar erläuternde Worte zu euch und ein (aventurisches) Bewerbungsschreiben an: **David Schmidt, Herweghstr. 5, 64347 Griesheim; eMail: derpinger@herzogtum-tobrien.de**

Swafnir zum Gruß!

Also de letzte Bote wir de jor ne Frechheit! De Tintenkleckser sull mi sogn wo ik ihn krich, denn uffm Weech bin ik schon wenn ihr dat hi lest.

Nicht nur dat de Bote in keenster Wiese von de letzten Premierlieferungen jeschrieben hat, nee och beleidigend wird er. Dat iss de Höhe un ik werd di mol zeigen wie ik mit miene Oxt umgehen kann! Uff de Weg nach Gareth,

Jalsker Ronderson vonn di Wellenkinners (Gareth ist die große Stadt in der Mitte des großen Kontinents, nur für alle Fälle. Die A.A.)

Fürstenmark Oldenport vergibt Ämter!

Wer Interesse an einem Briefspiel einer mittelreich'schen Stadt hat, kann unter **support@oldenport.de** ein Informationsblatt und die aktuelle Ämterliste bekommen. (Betreff: Ämter) Echte Wahlen, angesehene Ämter und hinterhältige Intrigen gibt es zu entdecken! (Bald auch im Internet unter **www.oldenport.de**)

Lowanger Lanze

Die soelltländgazette
Lowanger Lanze Ausgabe Nr. 10 und 11 u.a. mit: „Lowanger droht Spinnenplage“, „Umtriebe von Falschmünzern“, „Geschichten über Markt und Spiele“, „Lowanger Magistratswahlen“, „Kontorseröffnung der Königlich nostrischen Handelskompanie“, „Schweigemarsch wider den Ereignissen im Garethischen Mühlingen“ und „Bericht vom Kronkonvent zu Gareth“.

Löse Fanzine-Sammlung auf! 10 Jahre = rund 100 Hefte. Riesenfundus an Abenteuern, Ideen, Kontinenten, Rezensionen, Charakteren ... z. B. Beilunker Reiter, WunderWelten, Thorwal-Standard, Heldenhaft, Ravenhorst, Der Falke, Argentinum Astrum, Bosparanisches Blatt. 1 Heft kostet 0,50 EUR; 3 Hefte 1,00 EUR; 6 Hefte 1,50 EUR. + Porto Liste anfordern bei: **fiete@stegers.de** oder alle für 21 Euro inkl. Versand.

Gisbarn, Sohn des Garf!

Wann kommst'n endlich aus'ser Hüfte? Hast deine Tavernentour immer noch nicht beendet? Willsteecht alle Schnapsfässer in Havena aussaufen??? Petja Peddersjeppen und icke warten schon seit Wochen!!! Kommste nich' zum nächsten Vollmond zum Treffpunkt, sind wa wech! **Alrike aus Gareth**
P.S.: Mir wird nämlich dit Pflaster hier langsam zu heeß ...

In **ALCHIMIA** entführen euch die Geschichten und Artikel zu den Mythen der Menschheit und zeigen euch alchemistische Wunder, wie die Erschaffung des Steins der Weisen oder des perfekten Menschen. **DORNENSCHATTEN** indes entführt euch zu Kriegern und Dieben, die sich durch Unterstädte und Arenen schlagen müssen, und erzählt von geheimnisvollen Schattengestalten, deren Absichten niemand kennt ...

Die beiden Hefte prallvoll mit Fantasy der abenteuerlichen Art erhält ihr für jeweils EUR 2,60 oder zusammen für EUR 5,00 bei **Christel Scheja, Lenbachstraße 8, 42719 Solingen.**

Oldenporter Schwerwein – ein Genuss für den verwöhnten Gaumen.
(Erfältlich in guten Weinhandlungen)

Zum L.A.R.P.-Event für Anfänger lädt der 12-Göttliche Bund wider die Finsternis Liebe Fantasy-Freunde! In baldiger Zukunft (angestrebte Pfingsten 2003) möchten wir euch zu einem Live-Rollenspiel einladen. Unsere Zielgruppe besteht aus L.A.R.P. Anfänger/Innen zwischen 16 und 18 Jahren.

Unser Plot (Abenteuer/Geschichte) basiert auf dem DSA- (Das Schwarze Auge) System von „Fanpro“, ehm. „Schmidt Spiele“. Wir entwickeln derzeit ein auf L.A.R.P. abgestimmtes DSA-Regelwerk.

Bei Interesse könnt ihr uns unter der Email-Adresse: **larpsl@gmx.de** oder bald im Internet: **http://www.12gwf.de** erreichen und für alle, denen nur der Beilunker Reiter zur Verfügung steht: **Sebastian Langbein, Ludwig-Beck-Str. 13, 37075 Göttingen**

Trotz Sturm, trotz Wind, trotz Ottakind – Die NHTC fährt überall hin geschwind!
(Neethanische Handels – und Transportcompagnie, Neetha.)

Darpatischer Landbote

Die freie Stimme eines freien Darpatians

Darpatischer Landbote – Gazette für Darpatien!

Wer mehr erfahren möchte über das Land zwischen Garetien und den Schwarzen Horden, über die Intrigen seiner Barone und das Leben im Lande am Darpat, der lese den „Darpatischen Landboten“!

24 Seiten Nachrichten und Geschichten aus den Baronien; aktuell in DL 24: von Traviazug und Wallfahrten.

2,40 EUR pro Heft (Porto inklusive), Abo ab 3 Ausgaben möglich, Ausland: bitte anfragen. Zahlbar in bar und/oder kleinwertigen Briefmarken, bei: **Friederike Stein, Käsenbachstr. 19, 72076 Tübingen;**
E-Mail: **friederike_stein@tue.maus.de; s.a. www.darpatia.de => Darp. Landbote**

Thorgrimms Waffenschmiede – Der Händler Ihres Vertrauens.
(Rondraplatz 12 / Oldenport)

HEKATE ist der zweite Jubiläumsband der Legenden-Sänger-Edition und bietet neben einer Unzahl von Geschichten und Illustrationen ein wundervolles Farbcover von CARYAD und ein farbiges Innenbild von Nami aus Japan. Lasst euch zusammen mit der Kriegerin Eiskrone in der Welt der Geister entföhren oder folgt Daisha zu den Geheimnissen der Gräber – diese und andererseits spannende Geschichten entföhren in magische Schicksalsgewebe, die eine dunkle Göttin gewirkt hat. Das 128 Seiten dicke Heft in A4 mit hochwertigem Einband könnt ihr für **10 EUR** erhalten bei: **Christel Scheja, Lenbachstraße 8, 42719 Solingen.**

Ihr habt Schwierigkeiten mit einem Artefakt, welches ihr auf Eurer letzten Queste fandet. Wendet euch vertrauensvoll an den Zirkel der Graumagier zu Grangor, gegenüber der Akademie.

WIR lösen Probleme.

Oldenporter Schwerwein – und das Leben wird besser.

Viele Opfer hat der Kampf gegen den Feind im Osten gekostet und vor allem die Diener der Herrin RONdra haben einen hohen Preis für die Verteidigung der zwölfgöttlichen Ordnung zahlen müssen. Dies gilt auch für den Orden der Schwerer zu Gareth, welcher ebenfalls einen hohen Blutzoll entrichten mußte. Aber auch wenn der Bethanier besiegt wurde, gibt es noch viel zu tun, überziehen seine Erben und deren Knechte doch immer noch große Teile Aventuriens mit unaussprechlichen Schrecken und Terror.

Wer auch immer sich nun berufen fühlt, uns in unserem Kampf gegen die Feinde der zwölfgöttlichen Ordnung im Osten, aber auch anderswo, zu unterstützen, und bereit ist mit Herz und Hand der Herrin RONdra zu dienen, der möge sich im Stammhaus des Ordens in Neu-Gareth melden oder bei:

Marcus Friedrich, Chlodwigstr. 2, 52388 Nörvenich (marcus_friedrich@t-online.de). Gegen 0,77 Euro in Briefmarken erhält ihr eine Sonderausgabe unserer Ordenspostille, in der unsere Gemeinschaft irdisch wie aventurisch vorgestellt wird.

Rondra mit Euch!

Thorwal Standarte

Sechswöchentlich erscheinende, kostenlose eMail-Postille als regelmäßige Ergänzung zum Thorwal-Standard, frei Haus zu den aktuellen Ereignissen rund um die Region Thorwal und das Thorwal-Briefspiel.

Jetzt abonnieren unter:
http://www.thorwal-standarte.de

Thorwal Standarte Sonder-Edition Nr. 1 Auf 92 Seiten allerlei Nachrichten aus dem Thorwaler Lande, nebst Erzählungen der Geschichtsschreiber sowie Liedern und Gedichten unserer Skalden.
Lest nach, wie der neue Thorwaler Ingemirntempel eingeweiht wird und die horasischen Weichlinge ein ums andere Mal den Kürzeren ziehen ...
Für nur **5,50 Euro** (incl. Porto) erhält ihr eine limitierte Kompilation nahezu aller Texte aus den ersten zehn Ausgaben des gleichnamigen Online-Fanzines – in graphisch ansprechender Form gedruckt.
Wer einen Blick auf Cover und Inhaltsverzeichnis wollen oder das sechswöchentlich erscheinende Online-Zine abonnieren möchte, sollte unsere Website (s.u.) besuchen.

Bestellungen per eMail an **johannes@thorwal-standarte.de** oder an **Johannes Beier, Römerstr. 11, 86859 Igling.**
Den obigen Betrag könnt ihr überweisen auf Konto Nr. **1301712 bei der Sparkasse Fürstentum (BLZ 70053070).**

Die Thorwal Standarte – parteiisch, abhängig, regelmäßig!
www.thorwal-standarte.de

Denkschrift des Ritters der Göttin Thulon ya Angkor vom Orden der Hl. Ardare an das SdS:

„Dashedenhatte Volk der Beni Rurech, sprich Marakaner, hatnun Sinodavonden Heptarchen befreit! Was sollen wir zurückstehen und ihnen nicht Hilfe zukommen lassen, als dass wir in Zukunft freundschaftlich ineinanderbegegnet Kampfe gegen die dunklen Mächte? Sollten wir, als die Garanten für rundergefallige Kampfeskunst, uns verschließen vordem Streben eines Volkes, das die Knote der Daimonenkrone abzuschütteln gedenkt? Sollten wir, die Bruderschaft des Schwertes, nicht vielmehr den Kampf der Recken des Shikanyads unterstützen? Mit Ratund Tat, mit göttlingefälligem Mut und voller Entschlossenheit!“

Wäre es nicht im Sinne der Leuin, ein Expeditionskorps auszuschicken, um die unheiligen Gegner in ihrem eigenen Dunstkreis empfindlich zu treffen? Ihnen den Krieg nach Hause zu tragen? Sie zu erinnern, dass die Kraft der Leuin ungebrochen ist?“

Vaters Otta auf Grund gesetzt?
Mach's wieder gut – mit einem **NASKHEIMER!**

Das besondere Angebot im Sturmmond: **NASKHEIMER** – nur echt mit 52 Waben! Auch im Ottaskin der Sturmkinder erhältlich. **NASKHEIMER! ... weckt den Thorwaler in dir!**

DSA-Material gesucht

Dieter Hannig, Tel. 04206/445410 od. 0174/9479523: Suche die Abenteuer Borbarads Fluch (B7), Zug durch Nebelmoor (B12), Kommando Olachai (B18), Aventurische Boten (Original oder Kopien) 1-49 sowie diverse Dark-Force-Karten und das legendäre DSA-Quartett (Kartenspiel)!!!

DSA-Material zu verkaufen

Es ist immer noch etwas da! Habe noch viele Boxen und Abenteuer sowie weitere DSA-Materialien auf Lager (Romane, Boten, Würfel...). Löse meine umfangreiche Schwarze-Auge-Sammlung auf. Von alten Klassikern (z.B. Werkzeuge des Meisters, Orkland-Trilogie, Havenabox...) bis hin zu aktuellen Sachen (Die Welt des Schwarzen Auges, Stein der Mada...)

Für jeden Fan ein unerschöpfliches Sammel-sorium über Aventurien. Schickt mir einen frankierten Rückumschlag, um die gesamte Liste zu bekommen: **Marcus Fetsch, Schulstr. 18, 85114 Buxheim, Tel. 08458/9315 (ab 19 h)**

Verkaufe DARK FORCE Karten der 1. und 2. Auflage sowie aus dem Attack and Captains Pack. Jede „A“ Karte 5 Ct, jede „B“ Karte 25 Ct, jede „C“ Karte 1 EURO, jede „D“ Karte 4 EURO zuzüglich Portokosten. Anfragen bitte, an: **Bassmannsound@gmx.de**

Mitstreiter gesucht

Frank Theis, Tel. 06362/4366 od. 0172-6738113. Suche Mitspieler aus dem Raum **Kaiserslautern bis Mainz** für eine neue DSA-Spielgruppe! Alter, Geschlecht, Spielerfahrung sowie Rasse (außer vielleicht Orks) spielen keine Rolle! Besonders willkommen sind Rollenspiel-Neulinge, aber auch „alte Hasen“ sind herzlich eingeladen. Lasst also mal voneuchhören! Die Zwölfe zum Gruß.

Wir (m., 18 u. 17) suchen Mitspieler für ernsthaftes (aber dennoch nicht humorloses) Rollenspiel. Haben schon vier Jahre DSA-Erfahrung (als Meister und als Spieler) und jede Menge Material. Ihr solltet aus der näheren **Umgebung von Rinteln (ad. Weser)** kommen; Alter im Prinzip egal. Meldet euch bei: **Malte de Terra, Tel. 05751/5150, Mail: BlauPaulSchaum@aol.com** (Nachmals Entschuldigung wegen der vergessenen Anzeige im 96er Boten. Die A.A.)

Suche DSA Spieler oder Interessierte in der Nähe von **ESW.** Kontakt: **william.herzog@web.de**

Der Hafenmeister von Dergelmund startete düster über die Blutige See. Schwierig rollte die Dünung herein. So ging das nicht weiter! Kürzlich die Messerstecherei, heute der Hummer im Netz. Wie sollten brave Fischer da ihrem Tagwerk nachgehen? – „Hochwürden Efferdicas, was sagt ihr?“ – „Frischer Wind muss rein“, kam prompt die Antwort.
Frische Spieler gesucht! Mit Spaß am Schreiben und am Leben in einer Fischerstadt!
Kontakt: **Friederike Stein, Käsenbachstr. 19, 72076 Tübingen; friederike_stein@tue.maus.de**

KLEINANZEIGEN

Mitstreiter gesucht

Seeleute gesucht – Mann oder Weib
Gefordert sind Mut, Loyalität & Perlenmeer-
Erfahrung. Bewerbung an Rondiga di Spino,
Cronkapitän-Seemeisterin zu Dergelmund-ob-
dem-Meer/Darpatien.
Schreibst du gem? Liebst du Schiffe, das Meer und
das Leben an Bord? – Spiel mit in der darpatischen
Cronmarine!
Kontakt: **Robin Fehmer, Bussenstr. 23, 70184
Stuttgart; E-Mail: RFe@gmx.de**

Schwarzmagier (Dämonologe) der 8. Stufe
sucht ab sofort eine neue Gruppe in **Olden-
burg (Oldb)**. Bitte melden unter:
stefanie_ol@yahoo.de

Suchen Mitspieler/innen (auch Meister/in) für
Neugründung einer DSA-Abenteurergruppe.
Haben selbst schon Spieler- und Meistererfah-
rung. Wohnen in **28816 Stuhr bzw. Bremen**.
Bei Interesse bitte E-Mail an:
sobotta2@aol.com oder auf dem irdischen
Weg über das altbekannte Telefon: **04221-39
97 94**

Verlaßt Ihr Euch wieder einmal nur auf Eure
Gefährten. Viel Glück. Wir bieten Heilkränke
zu fairen Preisen. Kommt zum Zirkel der Grau-
magier zu Grangor, gegenüber der Akademie.
WIR lösen Probleme.

Nachrichten aus Zeilm

Aus der Reihe „Große Persönlichkeiten Aven-
turiens berichten über ihr Leben mit Raidri
Conchobair“: Drei neue faszinierende Enthül-
lungswerke über das Leben des Schwertkö-
nigs!

- * Alara P.: Raidri Conchobair - Der Kaiser meis-
ten Herzens
- * Die F. Lanzerinnen: Raidri Conchobair - 50
rahjagefällige Kurzgeschichten
- * Rhazzazor: Raidri, steh auf!

Erhältlich bei allen wohlsortierten Bücherkrä-
mern und Rahjatempeln zum einmaligen Gen-
denpreis von nur 99 Kreuzern. Verlag Gut
Dasserdot I.S., Elburum

Die zwölfe zum Gruße,
mit Bedauern entdeckte ich soeben, dass euch,
werde Redaktion, ein kleiner Fehler unterlief.
Statt mir meine Schiffspassage nach Al'Anfa zu-
zusichern, welche mir doch nach dem er-
folgreichen Lösen des Rätsels im Boten 23 zu-
steht, rutschte meine Depesche wohl unter die
Drucksachen und wurde unter der Rubrik „Nach-
richten aus Selem“ abgedruckt.
Hier liegt ein Fehler vor. Weder habe ich zZ in
Selem, noch wünsche ich dort weilverzagt zu
werden. Ich hoffe dieser Misstand kann damit
behooben werden.

Hochachtungsvoll, Alrik Dormwald
(Wir verstehen Eure Verwunderung vollkommen,
werter Herr Dormwald. Uns geht es bei Euren
Traktaten ebenso wie Euch. Sicherlich wird Euer
Anliegen schnellstens bearbeitet. Habt nur weiter-
hin tapfer Geduld, irgendwann wird es schon klap-
pen. Die A.A.)

Dorfgründung

Wir, der Krieger Alrik Sturmfels, der Magier
Koh'nan (20. Stufe), die Elfe Seilermund und
Klaufix, der Phexgeweihte, wollen eine Stadt in
Glorania gründen. Unseren Lebensunterhalt
bestreiten wir mit einer Yash'Natam-Zucht, der
Herstellung von Karmantimanteln und Spei-
sees. Wir haben auch schon eine Magieraka-
demie und einen Firuntempel. Wir suchen noch
Mitstreiter für unser erfolgversprechendes Pro-
jekt, bitte meldet euch bei uns.
(Einen schönen Gruß von der Inquisition, die
Damen und Herren sind bereits auf dem Weg.
Die A.A.)

Auf Volgaris Schwingen enteilt



In tiefer Trauer

Traurig nehmen wir Abschied von einem der größten Helden Aventuriens. Sein Leben
wurde zu einer Legende, seine Kampfeskunst war unerreicht, sein Glaube an Kor unge-
brochen bis zum Ende.
Von uns gegangen ist **Wulf Hilligon, Oberst a.D. der Reichsarmee, Ehrenbürger Wehr-
heims, aufgenommen ins Register der rundergefalligen Recken, Zweifacher Träger des
Greifensterns in Gold, Träger der Goldenen Raulsschwerter, der Wüstenblume 1. Gra-
des, Löwenritter, Drachentöter, Bezwingen Vhatacheors sowie Träger der Sancta-Tha-
lionmel-Spange und erfahrener Korpriester.**
Um ihn trauern:
Mhukkadin ibn Terbal, Thorgrimm Felsenwall, Magus eo Cathair Astifistilus, Magus eo
Assan Thaldorin, alle Waffenschmiede Aventuriens, Alchimistin Cornweyler, der Zöllner
und alle die ihn kannten und schätzten.



Sie hatten alle Ihre Chance gehabt – und vertan.

**Ragna, Thorwalerin; Nira, Zwergin; Mokel, Geode;
Diran, Halbelf; Classy, Kriegerin**

Aber gemeinsam besiegten sie Borbarad und gaben ihr Leben.

Es muss nicht immer ein Almadaaner sein, auch
ein Praioströpfchen mündet fein.

Greifenhorster Praioströpfchen,

der geschmackvolle Wein aus den
Greifenfurter Landen.

**Gareth & Märker
herold**

Der Gareth & Märker Herold - die Postille
für das Königreich Garetien und die Mark
Greifenfurt - ist erhältlich bei **Christoph
Daether, Birkhuhnweg 1-3, 23879 Mölln,
herold@garetien.de**. Das Abo über vier
Ausgaben ist für 10,00 Euro, die Einzelausga-
be nach Umfang ab 2,50 Euro (jeweils inkl.
P&V) zu haben.

Wir liefern alles – überall hin. Die NHTC.
(Neethanische Handels- und
Transportcompagnie, Neetha.)

**Nordmärker
Nachrichten**

*Dort, wo Wälder noch Wälder
und Felder noch Felder sind,
dort gibt es die*

Zu den Inhalten von:
Marc Daser
Sindbröner Str. 90
90449 Nürnberg
E-Mail:
mversand@nordmarken.de
Fax: 0911 / 68 18 95
Preis pro Stück: 2,05 €
Konto: 27 29 583 500
bei der GBS Nürnberg
BLZ 750 101 11
Bitte Namen und gewünschte Ausgaben angeben.

Orkenspalter.de

**Schaut vorbei zum gemwollischen Plausch am Lagerfeuer, diskutiert
mit mehr als 2.500 Benutzern im Forum, stoebert im ueber 480 Mbyte
grossen Drucksachearchiv, bestekt Abenteuer und lest das Neueste rund
um DSA.**

- Orkenspalter -
Deine DSA Community

**Das weidener Provinzzine
Fantholi**

Wer Fantholi laut vernimmt, weiß, daß sich 'wichtiges im weidener Land ereignet hat
und wer die gleichnamige Postille liest, weiß, weshalb dieses so ist. Und wer schon immer
wissen wollte, was sich in den Landen der Bärenkrone zwischen Tuen und Trollop,
Praiossingun und Reichend so alles ereignet, dem sei die Postille Fantholi anempfohlen,
welche die Bewohner und Freunde des mitnächtlieben Herzogtums getreulich über alle
dortigen Ereignisse und Entwicklungen unterrichtet.

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

Für nur 1,80 Euro zu beziehen bei:
J. U. Klinghöfer, Melkenstr. 20, 30167 Hannover
ubdewald@herzogtum-weiden.de

NACHBESTELLUNG

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

**Fantasy Productions,
Postfach 1517
40675 Erkrath**

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

Abonnenten bestellen die
letzten 6 Ausgaben direkt bei:
**VKG Hamburg
Tel.: 0180-531 39 39**
(werktags 8–20 h; EUR 0,12/min).

Fax: 040-30198182
Mail:
Kundenservice@bauerverlag.de

**FRAGEN ZUM ABO
UND ÄNDERUNGEN**
einzig und allein an:
VKG Hamburg
Kontakt: siehe oben

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

oder per email an
dsaregeln@fanpro.com

KLEINANZEIGEN
einzig und allein an:
**Mechthild Henschel
Spitzenrheinhof 6a
67346 Speyer**
oder per email an
Ulrich Kneiphof
avbote@fanpro.com

MEISTERINFORMATIONEN

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

Lieber Leser!

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

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

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

Eigenartiges Betragen eines Schustermeisters in Sibur bringt lange unbemerkten Diebstahl zu Tage? (Seiten 5 & 6)

Ein Grabmahl wurde geschändet, um ein Rüstungsteil zu stehlen. Das heißt, immerhin hat der Dieb den Anstand besessen, eine sehr alte Brünne durch eine sehr neue Fälschung zu ersetzen und so die in Marmor geschlagene liegende Gestalt des Erzmarsschalls nicht zu entblößen. Sie, verehrter Meister, mögen sich noch ein wenig in Geduld üben – eine Serie von Diebstählen bahnt sich an, deren erster womöglich erst als zweites entdeckt worden ist. (Vgl. den Artikel »Kuriose Schändung eines Mahnmals unweit von Zorgan« in der letzten Botenausgabe.) Sicher aber ist, dass – wenn die Zusammenhänge deutlicher werden – Ihnen und Ihrer Gruppe ein delikater Auftrag beschert werden kann.

In aller Kürze (Seite 22)

Wolfsnächte in Greifenfurt:

Die Hintergründe dieser Meldung können Sie, lieber Spielleiter, ganz auf Ihre Spielgruppe zuschneiden und als Reisemotivation oder Szenario präsentieren. Der *Aventurische Bote* wird nicht weiter auf die Ereignisse eingehen.

Verlässt Stoorrebrandt das Bornland?

Von Redakteur zu Spielleiter: Er wird. Eine der nächsten Botenausgaben wird sich intensiv mit dem Handelshaus Stoorrebrandt und dem Umzug beschäftigen.

Die Tücke des Fuchses:

Nur ein gewöhnlicher Raubzug des berühmten Räubers Tiros Artag oder hat er etwas ganz Bestimmtes aus dem verträum-

ten Schloss gestohlen? Eine Frage, die nicht wir, aber Sie und Ihre Spielrunde beantworten können. Eine Beschreibung von Tiros Artag finden Sie in *Land der stolzen Schlösser*, S. 70, eine Darstellung von Burg Alarasruh im *Armorum Ardariticum*.

Hellhäutige Sklaven im Süden:

Der Bericht trifft zwar grundsätzlich zu, doch sind die Sklavenzahlen deutlich zu hochgegriffen (und spiegeln die Vorurteile des mittellaventurischen Botenschreibers wieder): Gerade mal einhundert Tobrier hat die alananische Nordlandflotte Ende 31 Hal in Mendena erworben und zusammen mit Oronis nach Al'Anfa geschafft. (siehe auch Bericht im *AB 95*, S. 22). Schickt ein betuchter tobrischer Händler, der vor den Dunklen Horden geflohen ist und seine Familie zurücklassen musste, Abenteurer aus, die nach dem Verbleib seiner Angehörigen forschen sollen, können Sie die Helden so in die Stadt des Roten Goldes locken.

'Bund zum Schutze von Heim und Herdfeuer' auch in Tobrien:

Während Gänseritter normalerweise zu mehreren zum Geleit von Pilger- oder Hilfszügen oder als Begleitung hochrangiger Geweihter eingesetzt werden, ermöglichen Aufgaben wie die oben Genannten auch Einzeleinsätze mit freieren Aktionen, sprich: Einsatz im 'Abenteuer'. Ein Gänseritter, der nicht im Einsatz ist, sollte sich stets im nächstgelegenen Travia-Tempel melden, um bei Bedarf kontaktiert werden zu können. Auch im Briefspiel sind Gänseritterinnen und Gänseritter willkommen!

Tobrien-Gänseritter: Bitte wendet euch an folgende Adresse: **Ulrich Kneiphof, Eichsfeldstraße 27, 46147 Oberhausen, E-Mail:**

kanzler@herzogtum-tobrien.de

Alle übrigen: vorerst an **Friederike Stein, Käsenbachstr. 19, 72076 Tübingen, E-Mail: friederike_stein@tue.maus.de**

Hintergrundinformationen zu dem dem Artikel "Der Streit um die siebte Senne" (Seiten 23 & 24)

Nach der Lektüre der Artikel in den vergangenen und in diesem Boten wie auch des Romans *Das Greifenopfer* von Thomas Finn (der Ihnen an dieser Stelle empfohlen sei) dürfte für Sie, werte Spielleiter des Schwarzen Auges, offenkundig geworden sein, dass vom Herzen des Orklandes wie von seinen Grenzen für die Menschen eine vielleicht noch größere Gefahr ausgeht als vor anderthalb Dekaden.

Wird es tatsächlich zu einem weiteren 'Orkensturm' kommen? Werden sich die Mühen Ihrer Helden in bereits beschriebenen wie auch geplanten Abenteuern und Szenarien auszahlen? Und welche Rolle spielen dabei die Orden und Sennen der Rondra-Kirche? Dies sei einstweilen aus Spannungsgründen nicht verraten; falls Sie aber mit Ihren Spielrunden gerne und öfter mal im Norden des Neuen Reiches agieren, so sei Ihnen bereits jetzt die Einbindung der allenthalben in der Bevölkerung zu spürenden Furcht ans Herz gelegt. Ob in Donnerbach, Weiden oder Greifenfurt, das Trauma vergangener Kriege gegen den "Erbfeind zwölfgöttlichen Namens" lässt selbst die schlachterfahrenen Ritter des Nordens angesichts der neuerlichen Bedrohung voll banger Ungewissheit in die Zukunft blicken, denn "die Schlacht um das neue Zeitalter hat gerade erst begonnen".

Tod unter donnernden Hufen (Seite 20 & 21)

Das Rätsel von Selaque

Natürlich handelt es sich bei dem verhängnisvollen Unglück zwischen Schrotenstein und Ragath keineswegs um einen einfachen Unfall. Dies werden vor allem jene 'Fremden' bestätigen können, die der Inquisitions-Gesandtschaft di Valliferos kurz nach dem Unglück zu Hilfe geeilt sind: Ihre Helden!

Richten Sie es als Meister so ein, dass die Spieler sich in der Nähe der Unglücksstelle aufhalten. Am geeignetsten wäre es, wenn es Ihnen gelingt, den Helden einen Job als Geleitschutz eines Händlers anzutragen, der mit wertvollen Gütern beladen von Ragath nach Selaque aufbricht und der Überfälle von Wegelagerern in dieser Region befürchtet. Eine ideale Gelegenheit, die Helden kurz vor dem Unglück noch einmal auf die Inquisitorin treffen zu lassen, die mit ihrem Trupp in scharfem Ritt an den Spielern vorbeiprescht. Kurz darauf werden die Helden dann Kronzeugen jenes schrecklichen Ereignisses, das in dem Artikel beschrieben wurde. Der weitere Fortgang des Abenteuers gestaltet sich so:

1. Der Unglücksort: Nachdem die Helden Zeuge des schrecklichen Unglücks wurden, können sie direkt neben der entstellten Leiche der Praios-Geweihten einen schmutzigen, im Schlamm der Straße liegenden Brief finden: ein zwei Wochen altes Hilfesuch des Bürgermeisters von Selaque an den Praios-Tempel in Ragath. Angeblich sei es in Selaque zu einigen ebenso mysteriösen wie blutigen Ritualmorden gekommen, die – nach Ansicht des Bürgermeisters – die Handschrift "übler Kultisten der Schwarzen Lande" tragen. Etwa eine halbe Stunde nach dem Unglück treffen die ersten Bauern der Umgebung ein, die sich auf der Suche nach ihren entlaufenen Rindern befinden. Diese stehen befreit von jeder Rasei (und nicht weit von den Helden entfernt) sichtlich erschöpft in der nahen Umgebung – insgesamt 71 Tiere!

Die Helden werden nun mit ersten Gerüchten über den Ausbruch der Tiere konfrontiert; auch dies Spuren, die ihrerseits nach Selaque führen (richten Sie es so ein, dass ein vertrauenswürdiger Magnat sich um die Leichen der zu Tode Gekommenen kümmert).

2. Spurensuche in Selaque: Der völlig überforderte Bürgermeister Selaques wird bestürzt reagieren, wenn die Helden ihm vom

unglücklichen Ende der Inquisitorin berichten. Aber er ist pragmatisch genug, die "erfahrenen und sicher ehrenwerten Graciosa" (sprich: die Helden) um Hilfe zu bitten: Die Helden können in Erfahrung bringen, dass in den letzten fünf Wochen insgesamt neun Wanderarbeiter grausam ermordet wurden (zwei davon, seit sich der Bürgermeister an den Praios-Tempel in Ragath wandte). Allen Opfern wurden die Augen ausgestochen und das Herz herausgerissen. Seitdem herrscht große Panik in Selaque. Acht der Unglücklichen wurden inzwischen beerdigt, nur das letzte Opfer – zu Tode gekommen in der Unglücksnacht – wartet noch auf seine Bestattung. Wird er auf die tobende Rinderherde angesprochen, können die Helden nun auch Näheres über den gewaltigen Blitzschlag in Erfahrung bringen, der Zeugen gemäß auf den *Stierhöhen*, einem alten Weidehügel in unmittelbarer Nähe, niedergegangen ist. Verdächtig wird das Ganze, als sich herausstellt, dass nicht nur besagter Weidehügel auf der großzügigen Latifundia des Magnaten *Rasnathon Ramado di Arimen* liegt, sondern daß auch sechs der neun Opfer bis vor kurzem bei di Arimen gearbeitet haben.

3. Der Magnat: *Rasnathon Ramado Di Arimen* ist ein ebenso arroganter wie unherrscher Adliger, über den auch die Selaquer nicht viel wissen. Vor allem: Der Magnat sieht keinen Grund, mit den Helden zusammenzuarbeiten. Im Gegenteil, nach einer unmissverständlichen Warnung wird er den Fremden schon bald einen Trupp Schläger auf den Hals hetzen, sollte er diese (noch einmal?) auf seiner Latifundia – gelegen auf dem Boden der Vogtei Selaques – beim Herumschnüffeln erwischen. Alles in allem natürlich nichts, was eine wackere Heldentruppe abschrecken könnte.

Herausfinden lässt sich Folgendes:

Auf dem höchsten Punkt der *Stierhöhen* ist tatsächlich die Einschlagstelle des Blitzes sichtbar ist: Brandflecken, verkohlte Büsche und vor allem durch Hitze verglaste Erde, die offenbar tief in den Hügel hineinreicht ... Von Nachbarn lässt sich in Erfahrung bringen, dass di Arimen vor ziemlich genau fünf Wochen Besuch von einem merkwürdigen Fremden erhalten hat, der angeblich aus dem fernen Thalusa stammt.

Di Arimen hat beim örtlichen Böttcher ein riesiges Weinfass in Auftrag gegeben, das unbedingt zu einem bestimmten Zeitpunkt

(und zwar einen Tag nach Ankunft der Helden) fertig sein soll. Die Helden dürfen gern darüber spekulieren, was der Magant damit transportieren will – Weinstöcke besitzt er nicht.

4. Untersuchung der Latifundia:

Natürlich lassen sich die wichtigsten Entdeckungen auf der Latifundia di Arimens selbst machen. Allerdings wird das ganze Anwesen von einem Dutzend Totschläger sowie drei Wachhunden geschützt:

Villa di Arimens: Die Räume sind mit aufdringlich (blut)roten Stoffen geschmückt, auf denen auffallend häufig Abbildungen des Madamals zu erkennen sind. Möbel und Zierrat weisen häufig Schmuckkomponenten in Form von Stierköpfen auf.

Die privaten Räumlichkeiten di Arimens bzw. das Zimmer des thalusischen Fremden (ein Mann namens *Ahmed Al'Rasrar*) können weitere Merkwürdigkeiten dieser Art nach Meisterermessen bereithalten. Darunter verschimmelte Buchfragmente, die auf einen uralten Stierkult in Almada verweisen, der offenbar zu den Dunklen Zeiten recht aktiv war. Im Zimmer des thalusischen Fremden befindet sich eine mit tulamidischen Schriftzeichen übersäte Lederrolle, die Lobpreisungen zu Ehren der blutrünstigen, alttulamidischen Stiergottheit *Ras'Ragh* enthält (s. Wüste Khom, S. 34) und *Al'Rasrar* damit als Anhänger der alten Gottheit entlarvt.

Das Weinfass: Das nach der Anlieferung in einem Nebengebäude verwahrte Fass ist als Behältnis/Transportverkleidung für eine uralte, fast 2 Schritt hohe, äußerst furchterregend wirkende **Götzenstatue** aus schwarzem Basalt bestimmt, die ein blutrünstiges, vage humanoid wirkendes Stierwesen mit fürchterlichen Hauern darstellt (es bedarf einer einfachen Mut-Probe, um die fürchterliche Statue überhaupt zu berühren). Die Götzenstatue, so der geheime Plan di Arimens, soll einen Tag nach Fertigstellung abtransportiert werden. Im Prinzip ist es egal, wann die Helden eingreifen (noch auf der Latifundia oder bereits beim Abtransport des Fasses). Die Gruppe wird dabei sicher dem mysteriösen thalusischen Fremden *Ahmed Al'Rasrar* (und weiteren Schurken) in die Quere kommen, der das Unternehmen leitet.

Fortsetzung der
Meisterinformationen auf Seite 17

Salamander

SONDERAUSGABE

Die Qabalyim Araniens

Ein Überblick für den Spielleiter

Wie bereits im letzten Boten angedeutet, sind die aranischen Qabalyim verschwiegene Geheimbünde von Zauberern, die gegründet wurden, als nach dem Grauen der Magierkriege jede Form von organisierter Zauberkunst in Ungnade fiel.

Eine Qabalya ist eine verschworene, elitäre Gemeinschaft, zu der noch lange nicht jeder Zauberkundige Zutritt erlangen kann: Manche Gruppen lassen nur ungeschulte, magiebegabte Kinder zu, deren ganze Erziehung sie dann selbst übernehmen. Auch die etwas freieren Qabalyim stellen potenzielle Neumitglieder auf harte Proben und erwarten viele Gegengaben von ihnen, ehe sie sie in ihre Geheimnisse einweihen.

Verschwiegenheit und Ergebenheit – die Anforderungen einer Qabalya

Um als geheimer Bund überhaupt bestehen zu können, muss eine Qabalya ihren Mitgliedern diverse Pflichten auferlegen. Da diese im Grunde bereits besprochen wurden, seien sie hier nur kurz genannt:

— Loyalität:

Ohne den ehrlichen Willen aller Mitglieder, der Gemeinschaft und den Bundesgeschwistern zu dienen, könnte keine Qabalya bestehen: Die Einzelnen würden einander nur misstrauen und versuchen, sich gegenseitig übers Ohr zu hauen, wenn es um die Zuteilung von gemeinsamen Ressourcen geht. Natürlich hat es solche Gruppen auch schon gegeben, aber selten länger als für ein paar Jahre. Bei vielen Gruppen geht das Streben nach Loyalität über diese pragmatische Einstellung hinaus, und die angestrebte Geschwisterlichkeit wird zum großen, idealistischen Ziel an sich.

— Geheimhaltung:

Ebenso wichtig wie Vertrauen untereinander ist Misstrauen gegen den Rest der Welt; denn würde die Außenwelt zu viel über die Qabalya wissen, hätte sie einen Großteil ihrer Macht verloren.

Schutz und Hilfe – die Vorteile einer Qabalya

Angeichts der vielfältigen Beschränkungen, die eine Qabalya ihren Mitgliedern auferlegt, muss sie offensichtlich erhebliche Vorzüge bieten, um dennoch Mitglieder anziehen und sich ihrer Loyalität versichern zu können.

Tatsächlich sind die Vorteile erheblich: Auch heute, nach dem Ende des Magierbannes, ist das Leben nicht gefahrlos für Zauberer, und die Hilfe einer starken Bruderschaft kann durchaus über Leben und Tod entscheiden: Mitglieder, die einer Qabalya angehören, haben jederzeit das Recht, um Unterstützung und Schutz zu bitten. Wie weit das gewährt werden kann, hängt von verschiedenen Umständen ab:

— Schutz:

Wenn ein Mitglied unprovokiert angegriffen wird, setzt die Qabalya alles in ihrer Macht Stehende daran, ihn zumindest aus der Schusslinie zu bringen und möglichst viel von seinem Besitz zu retten – sofern ihre gesammelten Kräfte nicht ausreichen, den Angreifer selbst so gründlich einzuschüchtern, dass das Mitglied sein bisheriges Leben ungeschmälert fortsetzen kann. Hat das Mitglied den Angriff provoziert,

wird die Hilfe in der Regel weniger umfassend ausfallen; allerdings haben unterschiedliche Qabalyim sehr unterschiedliche Auffassungen, was eine 'Provokation' darstellt.

— Wissen:

Wenn ein Mitglied ein bestimmtes magisches, wissenschaftliches oder anderes Projekt in Angriff nimmt, hat er einen Anspruch darauf, mit dem Wissen der Qabalya unterstützt zu werden; sofern das Projekt dem Daseinszweck der Gruppe dient. Wenn es mit der Qabalya nur am Rande oder gar nicht zu tun hat, wird meist auch die Unterstützung spärlicher ausfallen – darum kommt es sehr darauf an, dass das Mitglied seine Oberen von der Bedeutung seines Vorhabens überzeugen kann. Da manche Qabalyim an verborgenen Orten ausgedehnte Archive und Bibliotheken hüten, kann die Unterstützung mitunter ausschlaggebend sein; und nicht wenige Gruppen hüten auch spezielles Geheimwissen, das niemandem sonst bekannt ist.

— Weltliche Ausrüstung:

Nicht alle Qabalyim sind reich an materiellen Gütern, doch einige besitzen gerade in diesem Bereich gewaltige Ressourcen, selbst wenn sie diese nur als Mittel zum Zweck betrachten. Jede Qabalya wird einem unverschuldet in Not geratenen Mitglied mit mildtätigen Gaben unter die Arme greifen, die je nach Lage als Geschenke oder Leihgabe gemeint sind. Doch die reicheren Qabalyim sind auch bereit, ihren Mitgliedern finanziell bei deren eigenen Projekten zu helfen: Je eher dieses Vorhaben den Zielen der Qabalya dient, um so größer die Unterstützung.

— Magische Ausrüstung:

Ähnliches gilt schließlich für die magischen Ressourcen, die nirgendwo üppig gesät sind: Das Tulamidenland ist ein Reich der magischen Artefakte und Zauberdinge, und jede Qabalya besitzt zumindest das ein oder andere wertvolle Stück. Es mag mitunter vorkommen, dass ein solches Artefakt einem Mitglied geliehen wird, wenn er seine Bitte darum sehr gut begründen kann, doch die Seltenheit dieser Dinge und die Begrenzung ihrer 'Ladungen' machen diese Art der Hilfe zu einem außergewöhnlichen Ereignis.

Die Mysterien der Qabalyim

Über die reinen Vor- und Nachteile hinaus haben alle Qabalyim auch einige gemeinsame Merkmale, die die die Aura des Geheimnisvollen noch erheblich verstärken.

— Geheime Lehren:

Im Unterschied zu herkömmlichem 'Geheimwissen' (wie der Kenntnis eines speziellen magischen Rituals, Stabzaubers, Zauberspruchs etc.), das einen messbaren spieltechnischen Wert besitzt, sprechen wir hier von esoterischen Geheimlehren über historische Ereignisse und kosmische Gegebenheiten: Fast jede Qabalya kennt solche nicht überprüfbare Legenden über ihre(n) Gründer, über die Gestalt der Welt oder die Natur höherer Mächte, die falsch sein können oder auch nicht – manchmal ist bestimmtes Wissen tatsächlich nur (noch) einer einzelnen Qabalya bekannt.

— Geheime Obere:

Auch wenn Außenstehende es in der Regel mit den gewöhnlichen Mitgliedern zu tun bekommen, haben alle Qabalyim eine Anführerschaft, deren Identität ganz besonders geheimgehalten wird. Nach allen erzählerischen Traditionen sind diese Geheimen Oberen (die eine einzelne Person oder eine kleine Gruppe von Erwählten sein können) der eigentliche Wurzelstock der Gemeinschaft, und so lange sie nicht enttarnt und besiegt wurden, kann sich die Qabalya (nach Entscheidung des Meisters) fast beliebig regenerieren. Auch wenn ein Held einer Qabalya nahe steht oder angehört, sollte er niemals die wahre Identität seines Geheimen Oberen erfahren.

— Ehrwürdige Traditionen:

Qabalyim sind niemals nur pragmatisch, und zu dem mystischen Nebel, der sie umhüllt, gehört auch immer die Idee einer langen, althergebrachten Überlieferung und eines ehrenwerten Gründers. Nicht selten wird die Gründungszeit auch in die Tage weit vor den Magierkriegen zurückreichen, sei es in die Rohlszeit, die Ära der Diamantenen Sultane oder gar das Drachenzeitalter. Manchmal sind die Gründer berühmte Persönlichkeiten wie Sultan Bastrabun oder die weise Niobara, mitunter auch Personen, die nur der Qabalya bekannt sind, doch immer werden sie als *die* Quelle oder Wurzel der Weisheit verehrt. Einige Qa-

balyim suggerieren gar, dass der Gründer unerkannt als der gegenwärtige Geheime Obere weiterlebt.

— Zeremonien:

Anders als bei kriminellen und/oder politischen Verschwörungen haben alle Qabalyim einen magischen Hintergrund und schon daher eine Affinität zu Ritualen und Zeremonien. Praktisch jede Qabalya kennt eine symbolbegrachtete Aufnahmezeremonie

und auch regelmäßige (jährliche oder jahreszeitliche, selten monatliche) Treffen, bei denen das gemeinsame Ritual die Verbundenheit verstärkt.

Mitunter sind die Mitglieder bei diesen Treffen

zeremoniell maskiert, und das wiederum bietet gewisse Möglichkeiten für (sehr riskante) Infiltrationsversuche. Natürlich kennen derartige Qabalyim auch eine Fülle von Losungswörtern und Parolen, die oft aus halb vergessenen Sprachen entlehnt wurden und manchmal noch vom internen Weihegrad des Mitgliedes abhängen ...

(Bücher über reale irdische Geheimbünde können hier wertvolle Anregungen geben.)

— Planung:

Nach ihrer ganzen Natur sind Qabalyim nicht dazu befähigt, rasch auf Veränderungen reagieren zu können: Ihre Vorhaben sind meist gründlich geplant und laufen nach einem festen Schema ab. Wenn man auf irgendeine Weise Kenntnis von diesem Plan bekommt, ist das die beste (und oft auch einzige) Methode, das Vorhaben einer mächtigen Qabalya zu vereiteln. Entsprechend geschützt sollte dieser Plan daher auch sein.

Der Einsatz einer Qabalya im Spiel

Nachdem hier noch einmal die typischen Eigenschaften der Qabalyim vorgestellt wurden, soll im Folgenden dem Spielleiter empfohlen werden, wie er sie am besten dazu einsetzt, das Spiel zu bereichern.

Mysterien sind alles!

Was eine Qabalya von den verschiedenen anderen Magierakademien, -orden und -gesellschaften unterscheidet, ist ihre Geheimhaltung und der Umstand, dass kein Außenstehender wirklich etwas Genaues über sie weiß. Ihre Ziele sind ebenso myste-

riös wie ihre Methoden. Damit sie ihre erzählerische Wirkung behalten, sollte es auch genau so bleiben: Sobald die Spieler und ihre Helden zuviel über eine solche Gruppe erfahren haben, verliert sie ihren ganzen Reiz und sollte über kurz oder lang aus dem Spiel genommen werden – entweder indem sie von ihren Feinden (etwa den Helden selbst) bezwungen und zerschlagen wird oder indem sie ihre Geheimhaltung weitgehend aufgibt und zu einem weithin bekannten Orden wird, der fortan innerhalb Ihrer persönlichen Version Aventuriens existiert.

Weniger ist mehr!

Auch wenn wir im Folgenden mehrere Qabalyim für den Gebrauch des Spielleiters vorstellen, ist die Liste doch eher als ein Menü zu sehen, aus dem man sich die (für den eigenen Geschmack) verlockendsten Posten herauspicks: Wir raten davon ab, zu gleicher Zeit mehr als eine gegnerische, eine potenziell wohlwollende und vielleicht eine dritte, besonders mysteriöse Qabalya im Spiel zu haben, denn das Gefühl, "dass überall diverse merkwürdige magische Verschwörer lauern", kann das Geschehen unerwartet schnell ins Lächerliche umschlagen lassen, wenn niemand die Dutzende unterschiedlicher Geheimbünde mehr ernst nehmen kann.

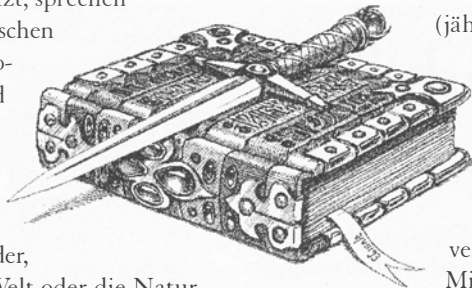
Wiedererkennung ist wichtig!

Wie jeder Werbefachmann sagen kann, hilft es ungemein, wenn eine Gruppe einige unverwechselbare Markenzeichen hat: So sollte jede Qabalya nicht nur einen zündenden Namen, sondern auch ein eindeutiges Symbol und ein gutes Konzept besitzen: Das Symbol sollte subtil genug sein, um nicht plakativ die Existenz der Gruppe herauszuschreien und doch den Spielern gewisse Hinweise geben. Das Konzept einer Gruppe, die "alles tut, um mächtiger zu werden", ist deutlich verwässert und daher schwächer als eine Qabalya von Chimärologen und selbsternannten Magiermogulen, die gerne das Emblem des Skorpionschwanzes benutzen.

Einige arabischen Qabalyim

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern beschreibt nur einige der wichtigeren und/oder auffälligeren Qabalyim.

Wir haben bewusst darauf verzichtet, einige Gruppen zu präsentieren, die (obwohl keineswegs unwichtig oder harmlos) leicht von jedem Meister selbst entworfen werden





*Ist es ein Mensch?
Ist es ein Ork? Nein,
es ist ein Eisbarbar!*

ARMALION

JOURNAL Nr. 18

Brrrrr!

Dieses Armalion-Journal liest sich am besten bei Temperaturen um den Nullpunkt, wie sie zum Beispiel in jedem besseren Kühlhaus vorherrschen (bitte die Tür nur anlehnen!). Anlässlich der im Oktober erscheinenden Eisbarbaren und Schneetrolle begeben wir uns nämlich weit in den hohen Norden und von dort aus noch etwas weiter nördlich, bis wir in Gloranas Eisreich angelangt sind, wo wirklich der Hund verfroren ist. Aus diesem unwirtlichen Reich entstammt eine dämonische Armee, die in ihrer kalten Grausamkeit selbst die Borbaradianer übertrifft und die wir in diesem Journal mit einer vollständigen(!) Armeeliste würdigen. Was danach noch an Platz übrig bleibt, verbraten wir mit der Auswertung des Umbau-Wettbewerbs, gefolgt von der Ankündigung der 4. Deutschen Armalion-Meisterschaft, die am 23. und 24. November auf dem Dreieich-Con stattfinden wird.

Eisige Grüße!

Christian Lousing

NAGRACHS JÄGER

GLORANAS EISIGE SCHERGEN

"Wenn dir das Heulen das Blut in den Adern gefrieren lässt und sich die Furcht wie eine eisige Faust um dein pochendes Herz legt, dann bist du bereits verloren, denn Nagrachs Jäger werden über dich kommen und dich auf immer in ihr kaltes Reich verschleppen."

—Liber Nagrach

In der unendlichen weißen Öde des hohen Nordens hat sich Glorana die Schöne, dämonische Hexe und Trägerin des Nagrach-Splitters, ihr eigenes Reich aus dem Boden gestampft und verteidigt es erbittert gegen innere und

äußere Feinde. Zur Seite stehen ihr dabei seelenlose Nagrach-Paktierer, deren Grausamkeit keine Grenze kennt, und zahlreiche Kreaturen und Wesen des hohen Nordens, die von Nagrachs kalter Aura verführt wurden.

HELDEN

Nagrachs Jäger dürfen dieselben Helden erwerben wie die Borbaradianer, müssen jedoch für jeden Helden, der keinen Nagrach-Pakt eingeht, **+25 Punkte** zahlen.



Eisbarbaren (Art.-Nr. 19328, 19329 & 19330)



Schneetrolle (Art.-Nr. 19326 & 19327)

Erscheinen im Oktober!

Kältewesen

Alle Figuren der Nagrach-Armeeliste gelten als Kältewesen. Wenn sie Feuerschaden erleiden, dürfen sie nur auf ihren halben RS (aufrunden) würfeln, um den Schaden zu vermeiden. Gegen Kälteschaden sind sie immun. Durch die Wetterauswirkung „Kälte“ erleiden sie keine Abzüge, während sie bei Hitze anstelle des üblichen Malus von -3 einen Malus von -5 auf AT, PA und FK erleiden.

Schneetarnung

Einige Einheiten der Nagrach-Armeeliste verfügen über das Talent „Schneetarnung“. Findet das Gefecht in einer verschneiten Gegend statt, kann sich der Nagrach-Spieler entscheiden, diese Einheiten bei Spielbeginn nicht aufzustellen. Immer wenn er an der Reihe ist, darf er, anstatt eine Figur oder Einheit zu aktivieren, eine Einheit mit „Schneetarnung“ an einer beliebigen freien Stelle des Spielfelds platzieren, auch in Basiskontakt mit feindlichen Figuren. Die platzierte Einheit darf in dieser Runde weder sich bewegen noch handeln. Figuren mit „Schneetarnung“, die sich in Schneegelände aufhalten, können nicht im Fernkampf anvisiert werden.

Ein Nagrach-Paktierer der Nagrach-Armee darf sich für einen der folgenden Nagrach-Pakte entscheiden:

Nagrach-Bogen (40 Punkte): Beschreibung siehe *Belagerung*, Seite 128

Eisige Splitter (20 Punkte): Dieser Nagrach-Pakt wirkt nur bei der Wetterauswirkung „Kälte“. Der Nagrach-Paktierer wird von messerscharfen Eissplittern umschwirrt. Jede Figur, die zu Beginn einer Runde mit ihm in Basiskontakt ist, muss eine um 4 Punkte erleichterte RS-Probe bestehen oder erleidet 1 TP Kälteschaden.

Eisiges Herz (15 Punkte): Der Nagrach-Paktierer erhält das Talent „Kriegskunst“. Er und die von ihm angeführte Einheit sind immun gegen die Talente „Furchteinflößend“ und „Schreckenerregend“ und müssen niemals MU-Proben wegen Einheitenverlusten ablegen.

Nagrach-Pferd (20 Punkte): Der Nagrach-Paktierer reitet auf einem eisigen Pferd. Er zählt als berittene Figur. Seine LE steigt um 1 und sein BW auf einen Wert von 20. Wenn die Wetterauswirkung „Kälte“ in Kraft ist, erhöht sich der BW-Wert um 10, wenn die Wetterauswirkung „Hitze“ in Kraft ist, sinkt der BW-Wert um 10.

DÄMONEN

Die Beschwörer der Nagrach-Armee dürfen ausschließlich die folgenden Dämonen beschwören, es sei denn, sie haben einen Seelenpakt mit einem anderen Erzdämon als Nagrach geschlossen – in dem Fall dürfen sie außerdem die Diener ihres Erzdämonen rufen (oder beliebige Dämonen, wenn sie einen Amazeroth-Pakt geschlossen haben).

Umdoreel

(120 Beschwörungspunkte/Malus auf MU-Probe: 7)

Umdoreel, der Meister der Jagd und dreigehörnter Diener Belshirashs, erscheint in Form einer trollgroßen Gestalt mit vier klauenbewehrten Armen, drei Augen und einem mächtigen, elchähnlichen Geweih.

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
12	14	12	-	2	16	3	-	18	14	0

Waffe: Klauen&Biss

Rüstung: Dämonisch (16)

Talente/Besonderheiten: Schreckenerregend, 2 AT pro Runde, Dämon, Große Kreatur

Usuzoreel

(35 Beschwörungspunkte/Malus auf MU-Probe: 3)

Usuzoreel, ein niederer Diener Nagrachs und Treiber der wilden Jagd, besitzt eine körperlose, grotesk verzerrte Gestalt von der Farbe schmutzigen Eises oder gefrorenen Fleisches, die seine Opfer mit Furcht erfüllt.

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
12	16	10	-	*	10	2	-	18	15	+1

Waffe: Blick

Rüstung: Dämonisch (10)

Talente/Besonderheiten: Furchteinflößend, Dämon. Wenn dem Usuzoreel eine AT gelingt, muss das Opfer eine um 2 Punkte erschwerte MU-Probe bestehen oder es unterliegt der Wirkung des Zauberspruchs Böser Blick: Furcht.

Karmanth

(50 Beschwörungspunkte/Malus auf MU-Probe: 3)

Beschreibung siehe *Zauberey und Göttermacht*, Seite 62.

Thalon

(30 Beschwörungspunkte/Malus auf MU-Probe: 2)

Dieser niedere Diener Belshirashs besitzt die Gestalt eines schwarzen Wiesels von etwa zwei Spann Schulterhöhe und kämpft mit einer unvorstellbaren Wildheit.

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
15	16	14	-	1	10	1	-	18	15	+1

Waffe: Biß

Rüstung: Dämonisch (10)

Talente/Besonderheiten: Furchteinflößend, Dämon

EINFLÜSTERN

Erhält eine Einheit der Nagrach-Armee den Belshirash-Segen, darf sie sich entscheiden, ob sie anstelle des FK-Bonus einen Bonus von +1 auf ihre LE erhalten will.

Schneetrolle

(3 bis 5 Figuren pro Einheit; 59 Punkte pro Figur)

Die Schneetrolle haben mit ihren Verwandten aus dem Süden nur noch ihre gewaltige Körperkraft gemeinsam. Die Kälte ihrer Lebensumgebung hat sich unwiderruflich in ihre Herzen gebrannt und ihnen jeglichen Sinn für Heiterkeit genommen. Den Einflüsterungen Nagrachs sind sie nicht erlegen, aber ihre gnadenlose Brutalität macht sie trotzdem zu wertvollen Verbündeten der Nagrach-Jäger.

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
10	15	6	-	3	8	4	-	16	9	-1

Waffe: Zweihandwaffe

Rüstung: Fell (4) und Panzerplatten

Talente/Besonderheiten: Große Kreatur. Der PA-Malus wegen Zweihandwaffen wurde bereits in der Eigenschaftsleiste berücksichtigt.

Yetis

(3 bis 5 Figuren pro Einheit; 48 Punkte pro Figur)

Die Yetis sind ein seltsames Volk mit unheimlichen Ritualen und unverständlichen Sitten. Sie kommen und gehen mit dem Schnee und werden deshalb nicht selten als Mythos abgetan. Warum sie sich Glorana angeschlossen haben, bleibt rätselhaft, aber ihre Loyalität steht außer Frage.

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
10	10	6	-	2	4	3	-	12	8	-1

Waffe: Keule

Rüstung: Fellkleidung und Panzerplatten

Talente/Besonderheiten: Wildnisgang, Schneetarnung, Große Kreatur



Eisbarbaren

(5 bis 10 Figuren pro Einheit; 35 Punkte pro Figur)

Die Fjarninger Eisbarbaren sind raue Gesellen, die einen Rochshaz zwischen Daumen und Zeigefinger zerquetschen können und Waffen führen, die ein normaler Mensch noch nicht einmal hochheben kann. Die Eiseskälte von Gloranas Reich kann ihnen nichts anhaben; nur ihr großer Aberglaube wird ihnen immer wieder zum Verhängnis.

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
12	15	5	-	3	4	1	-	15	13	0

Waffe: Riesige Zweihandwaffe

Rüstung: Felle

Talente/Besonderheiten: Hohe Körperkraft, Wildnisgang, Aberglaube

Schurachai

Die manchmal auch als Eisorks bezeichneten Schurachai sind entfernte Vettern der Orks aus dem Orkland, die sich vor allem durch ihr schlohweißes Fell und ihre Kälteunempfindlichkeit auszeichnen. Viele von ihnen haben sich Uigar Kai unterworfen, einige andere haben sich dagegen Gloranas Sache angeschlossen.

Die Schurachai verwenden die Punktkosten, Regeln und Werte der Ork-Marodeure, Orkkrieger oder Ork-Bogenschützen (*Borbarads Rückkehr*, Seite 71). Zusätzlich gelten sie als Kältewesen und die Marodeure verfügen über das Talent „Schneetarnung“.

Kalte Wanderer

(5 bis 10 Figuren pro Einheit; 23 Punkte pro Figur)

Die Kalten Wanderer sind das Ergebnis einer schleichenden Verwandlung, die Reisende im Eisreich befällt und sie für immer zu Nagrachs willenlosen Werkzeugen macht.

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
8	9	9	-	1	8	2	-	18	10	-1

Waffe: Schartige Waffe

Rüstung: Untot (8)

Talente/Besonderheiten: Wildnisgang, Schneetarnung, Furchteinflößend, Untot. Kalte Wanderer werden nicht von Sonnenlicht beeinflusst.

Eisleichen

(5 bis 10 Figuren pro Einheit; 18 Punkte pro Figur)

Die Eisleichen wandeln zwischen Nagrachs und Thargunitoths Reich und tragen auf entsetzliche Weise die Spuren ihres eisigen Todes zur Schau. In Gloranas Armee stellen sie die willenlosen Massen dar, die keinem anderen Zweck dienen, als die feindlichen Soldaten lange genug hinzuhalten, bis die richtigen Eiskrieger ins Geschehen eingreifen.

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
7	7	0	-	1	10	1	-	18	8	-2

Waffe: Schartige Waffe

Rüstung: Untot (10)

Talente/Besonderheiten: Furchteinflößend, Untot

Myrkky-Nikku

(Einzelfigur; 46 Punkte)

Die Myrkky-Nikku sind von Usuzoreelya besessene Silberwölfe, die Glorana wegen ihrer Schnelligkeit und Blutrünstigkeit erschaffen hat und vor allem zur Jagd auf einzeln stehende Helden einsetzt.



BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
16	12	6	-	1	10	2	-	16	15	0

Waffe: Biß

Rüstung: Daimonid (10)

Talente/Besonderheiten: Wildnisgang. Gegen Firun-geweihte Waffen verfügen Myrkky-Nikku nur über einen RS von 5. Statt eine Parade durchzuführen, darf sich ein Myrkky-Nikku entmaterialisieren. Er verliert dann automatisch einen Lebenspunkt und löst sich in Luft auf. In der darauffolgenden Endphase wird er dann innerhalb von 20 cm vom Ort seines Verschwindens platziert, jedoch nicht in Basenkontakt mit einer gegnerischen Figur.

Schneelaurer

(Einzelfigur; 42 Punkte)

Die Schneelaurer sind Thalons-Damoinde, die sich hervorragend im Schnee verstecken und völlig überraschend zuschlagen können. Ein einmal gewähltes Opfer verfolgen sie mit unerbittlicher Hartnäckigkeit.

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
8	12	5	-	1	6	1	-	16	12	0

Waffe: Biß

Rüstung: Daimonid (6)

Talente/Besonderheiten: Wildnisgang, Schneetarnung. Wird der Schneelaurer mit Hilfe des Talents „Schneetarnung“ in Basiskontakt mit einer feindlichen Figur platziert, erhält er außerdem eine sofortige AT, die 2 TP verursacht. Gegen Firun-geweihte Waffen verfügt der Schneelaurer nur über einen RS von 3. Für jede RS-Probe, die ihm gelingt, steigt sein TP-Wert um 1 Punkt, bis zu einem Maximalwert von 5.

Armeeorganisation

Helden

- Mindestens ein Held als Anführer
- Maximal ein Held pro 500 Punkte Armeewert

Einheiten

- Maximal ein Myrkky-Nikku pro 200 Punkte Armeewert
- Maximal ein Schneelaurer pro 1000 Punkte Armeewert

Beschwörungsmaterialien

Für jeden Zauberkundigen darf die Armee bis zu 150 Beschwörungspunkte erwerben.

Die Maximalanzahl gilt jeweils für den angefangenen Armeewert. Eine 1100 Punkte-Armee dürfte also zum Beispiel bis zu 3 Helden enthalten.



REGELÄNDERUNG: WEHE, WALLE NEBULA

Die Wirkung des Zauberspruchs ändert sich folgendermaßen: Es werden **drei** Nebelschablonen innerhalb von 5 cm vom Zauberkundigen platziert, die sich berühren bzw. überlappen müssen und auch Figurenbasen bedecken dürfen. Der Nebel verfügt über eine Höhe von 10 cm, blockiert die Sichtlinie und gilt als schwieriges Gelände. Er bleibt 10 Runden im Spiel.

UMBAU-WETTBEWERB

Im *Armalion-Journal* 14 baten wir euch, eure Armalion-Umbauten zu photographieren und einzusenden. Hier die Resultate!

Die Gewinner jeweils einer DSA-Kreaturenbox 1 und 2 sind: Hauke Bardenhagen, Bastian Bornscheuer und Patrick Böhm.



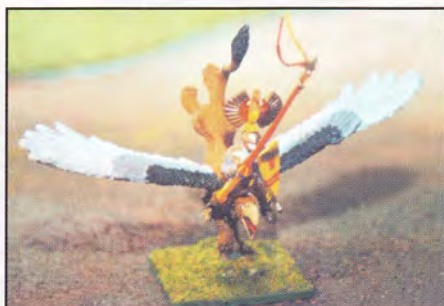
Links: Chimärologe von Bastian Bornscheuer



Oben: "Linder Gorgar" von Patrick Böhm



Rechts: Orkschamane auf Tatzelwurm von Hauke Bardenhagen



Oben: Greifenreiter von Patrick Böhm

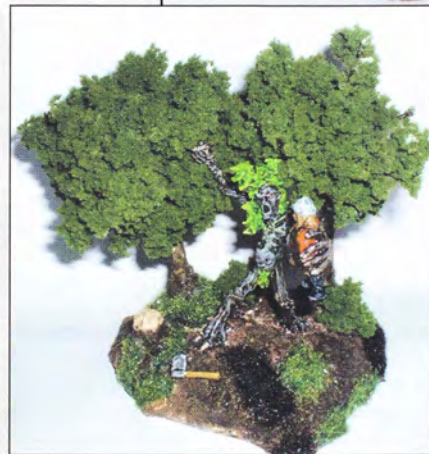
Rechts: "Maga Iribara" von Martin Baunacke



Unten: Waldschat von Jons Milkereit



Unten: Chimären-Beschwörer von Martin Rose



TERMIN-KALENDER

4. Deutsche Armalion-Meisterschaft

Die 4. Deutsche Armalion-Meisterschaft findet am 23. und 24. November 2002 auf dem 12. Dreieicher Rollenspieltreffen in Dreieich bei Frankfurt am Main statt (Bürgerhaus Dreieich-Sprendingen, Fichtr. 50). Die Convention beginnt am Samstag 10:00 Uhr und läuft bis Sonntag 20:00 Uhr nonstop. Der Eintrittspreis beträgt 9,00 Euro, nähere Informationen unter www.dreieichcon.de und dreieichcon@gmx.de.

Die Meisterschaft beginnt am Samstag um 11:00 Uhr. Gespielt wird mit 1200 Punkte-Armeen, die mit Hilfe der Armeelisten in *Borbarads Rückkehr* und *Belagerung* zusammengestellt werden. Es gelten die aktuellen Regeln, einschließlich der optionalen Fernkampfregele. Die Turnierregeln können dem Armalion-Journal #9 oder der Fanpro-Homepage www.fanpro.com entnommen werden.

Voranmeldungen für das Turnier bitte an folgende Adresse: **Fantasy Productions, Stichwort: 4. Deutsche Armalion-Meisterschaft, Postfach 1517, 40675 Erkrath** oder Christian@fanpro.com, **Betreff: 4. Deutsche Armalion-Meisterschaft**. Nur bei rechtzeitiger Voranmeldung können wir einen Turnierplatz garantieren. Außerdem erhalten alle Spieler, die sich rechtzeitig vorangemeldet haben, Bonus-Turnierpunkte.

können – so etwa Qabalyim, die sich einem bestimmten Element verschrieben haben oder die das Ziel verfolgen, aus dem Untergrund für eine Sache zu kämpfen, die ansonsten aventurienweit als besiegt gilt – etwa rachsüchtige Ex-Borbaradianer, die keinem Heptarchen dienen, sondern einfach so viel von der Welt zerstören wollen wie möglich, oder versprengte Dämonologen aus Rashdul, die sich jetzt im Geheimen zusammengefunden haben. Ebenso gibt es gewiss auch Qabalyim, die speziell die Interessen des Reiches Oron oder von Sultan Hasrabal verfolgen – kurzum, die Möglichkeiten sind endlos.

Die Beni Asharan

Diese Qabalya will ihre Fähigkeiten auf möglichst lukrative Weise nutzen – und durch ihre Magie stellt sie nun einmal einige der besten Meuchelmörder Aventuriens. Sie haben keine speziellen politischen oder religiösen Loyalitäten, sondern arbeiten nur zum Wohle der Qabalya; und daher nehmen sie auch niemanden auf, der einer anderen Macht gegenüber Verbundenheit und Treue empfindet.

Um überhaupt bei möglichen Auftraggebern bekannt zu sein, streut die Qabalya gelegentlich Gerüchte über eine Meistermeuchler-Verschörung, doch ihre magische Seite halten sie streng verborgen und setzen auch bereitwillig tödliche Gewaltein, um 'undichte Stellen' zu stopfen.

Die Assassinen bilden ihre Mitglieder darin aus, ungestraft und möglichst unbemerkt Morde zu begehen – besonderes Augenmerk wird dabei auf Bewegungsmagie gelegt: AXXELLERATUS, FORAMEN, MOTORICUS und TRANSVERSALIS bilden dabei den Grundstock, während die Tat selbst mit einer herkömmlichen Waffe, meist einem Dolch, ausgeführt wird.

Rolle im Spiel:

Die Beni Asharan sind denkbar ungeeignet, um eine Spielfigur daran teilhaben zu lassen – nicht allein wegen der moralischen Probleme, sondern auch wegen der geringen Eigenständigkeit der Mitglieder: Die unteren Ränge können sich nicht frei bewegen, sondern sind ausschließlich Befehlsempfänger, die höheren Grade verlassen nur extrem selten die schützende Bergfestung im nördlichen Raschtulwall. Hingegen eignen sich einzelne Ben Asharan sehr gut als Gegner in einem Abenteuer, da sie sich durch Klugheit, Effektivität und Professionalität auszeichnen. Dabei ist es unwahrscheinlich, dass die Helden es mit der gan-

zen Qabalya aufnehmen – eine Auseinandersetzung mit einzelnen Mitgliedern ist deutlich passender.

Die Nachtwinde

Diese Gruppe steht in der Tradition von Verschwörungen, denen der Exodus nach den Magierkriegen nicht weit genug ging und die überzeugt waren, dass die Menschen erst dann in Frieden leben können, wenn sie von der Geißel der arroganten, selbstherrlichen und rücksichtslosen Zauberer befreit sind.

Die Nachtwinde sind eine Qabalya, die die eigene Zaubermacht nur zu dem Zweck schult und einsetzt, möglichst viele Strukturen der organisierten Zauberei zu zerstören und dabei auch möglichst viele Zauberer zu töten. (In den höchsten Rängen hängt man auch dem Traum nach, Madas Frevel rückgängig zu machen, doch hat niemand eine Vorstellung, wie man das erreichen könnte.) Es überrascht nicht, dass in die letzten Jahren die Ideen der Nachtwinde noch viele weitere Sympathisanten gefunden haben, schließlich hat erst die Zauberei das ganze Elend der borbaradianischen Invasion möglich gemacht. Die Nachtwinde sorgen dafür, dass niemand etwas über ihre Methoden, Pläne und Mitglieder erfährt. Anders ist es mit ihrer Existenz: Nach Jahrzehnten der völligen Verborgenheit hat die Qabalya nunmehr damit begonnen, Informationen über eine Gemeinschaft zu streuen, die die arrogante Magierschaft stürzen und den unterdrückten Nicht-Zauberern beistehen will.

Die Nachtwinde sind zu gerissen, um einen großen Angriff auf alle Zauberer einer Stadt unternehmen, der zweifellos den gezielten Gegenschlag diverser Orden mit sich brächte. Stattdessen verschwindet mal hier ein Mephalit und wird mal dort eine fremde Qabalya attackiert. Dabei achten die Nachtwinde stets darauf, dass es entweder wie ein Unfall aussieht oder eine andere Gruppe verdächtigt wird – am besten aber ist es, wenn sich zwei arkane Gemeinschaften über einen von den Nachtwinden arrangierten Zwischenfall in die Haare bekommen und sich dabei gegenseitig dezimieren.

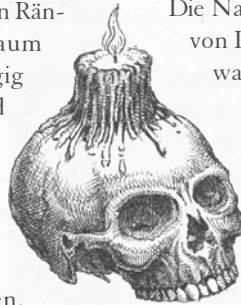
Um ihre Reihen zu stärken, nehmen die Nachtwinde magiebegabte Kinder auf, denen das Verhalten eines Zauberers bereits einen großen Verlust beschert hat

und die daher den nötigen Hass mitbringen. Ihnen wird keine Chance gelassen, über ihren Zorn hinwegzukommen, und sie werden vor allem in den Künsten der Antimagie geschult.

Rolle im Spiel:

Die Nachtwinde sind eine Feindes-Qabalya par excellence, denn es wird kaum eine Heldengruppe geben, die nicht von ihren Plänen betroffen wäre – und doch sind sie keine Wahnsinnigen mit Schaum vor dem Mund, sondern zu allem entschlossene Frauen und Männer, die nach dem Besten für die Welt streben. Dass sie die Kräfte der Magie gegen die Zauberer selbst kehren, erfüllt sie mit einer grimmigen Zufriedenheit.

Die Nachtwinde können hinter jeder Art von Planung stehen, die den Machtzuwachs einer anderen Zauberergruppe vereiteln soll oder aber direkt gegen ihr Fortbestehen gerichtet ist.



Die Erben der Gräber

Die Erben der Gräber sind eine Qabalya, die sich ganz dem Studium und der Erforschung der

Labyrinth und Katakomben der Vergangenheit verschrieben hat, um dadurch Wissen und Macht zu erlangen: Von ihren Mitgliedern erwartet sie eine Liebe zu historischen Chroniken und Artefakten und das Streben, mehr über die vergangenen Zeiten herauszufinden. Eine ihrer wichtigsten Aktivitäten neben dem Hüten ihrer Schriftensammlungen und dem Bewachen von potenziellen Fundorten ist daher natürlich das Erkunden der Ruinen selbst.

Vorgeblich zum Schutz vor den untoten Bewohnern uralter Gräfte und Katakomben sowie zur Rückgewinnung von verschollenem Wissen studiert die Qabalya die Nekromantie; auch wenn die unteren Ränge nur gelegentlich mit dieser Richtung in Berührung kommen, und diese Beschäftigung erklärt auch, weshalb die Qabalya auf strengste Geheimhaltung besteht.

Die Erben der Gräber sind eine ausgesprochen reiche Gruppe, denn auf jedes magisch wertvolle Artefakt kommen zehn gewöhnliche Schätze, die für die Schatzkammern der Vereinigung mitgenommen werden, um neue Vorhaben zu finanzieren.

Rolle im Spiel:

Die Erben der Gräber bieten sich als vorzügliche Auftraggeber oder Rivalen an, wenn es um die Erforschung eines uralten Gräberkomplexes geht. In dieser Hinsicht

sind sie durchaus als Qabalya geeignet, die auch einen Helden aufnimmt. Dennoch hat auch diese Gemeinschaft ein düsteres Geheimnis: Unter den geheimen Oberen herrscht die Überzeugung, dass man durch die richtigen Techniken der Mumifizierung und Nekromantie sein eigenes irdisches Dasein unendlich verlängern und Golgari ein Schnippchen schlagen kann. Für sie ist die Vervollkommenheit der Nekromantie das eigentliche Ziel und die Suche nach alten Gräbern nur ein Mittel auf dem Weg dorthin.

Ilaristen

Die Gemeinschaft der Ilaristen (eine ketzerische Hesinde-Sekte) wurde von den kaiserlichen Autoritäten vor über hundert Jahren scheinbar zerschlagen, doch insgeheim leben ihre Ideen durchaus weiter. Ihre Grundidee ist es, die Götterfurcht zurückzuweisen und über die Verstandeskraft zu einem Begreifen der Welt zu kommen, das dem Erleuchteten ermöglicht, sich von den Fesseln der Sterblichkeit zu befreien – oder so etwas Ähnliches, die verschiedenen Traditionen sind sich da nicht ganz einig. In jedem Falle sind die Ilaristen eine eher wohlwollende, freidenkerische Gemeinschaft, die dennoch nicht auf die leichte Schulter genommen werden sollte: Wenn es darum geht, ihre Geheimnisse zu wahren, können sie gegenüber den 'Unerleuchteten' sehr rigoros vorgehen. Ihre überaus esoterischen Projekte, um neues Wissen über die Welt zu gewinnen, werden bestenfalls skrupellos, ohne Rücksicht auf (fremde) Verluste durchgeführt und umfassen schlimmstenfalls Experimente, die die Stabilität des Sphärengebäudes gefährden könnten. Viele Mitglieder dieser Gemeinschaft betrachten dabei auch den ganzen Bereich der Empathie, des Mitleids und des Erbarmens als ein Hindernis, das die Götter dem Menschen in den Weg gelegt haben, um ihn zu schwächen und sein Vorankommen zu blockieren. Also streben sie danach, diese Gefühle in sich auszumerzen und dadurch zum reinen Verstandeswesen zu werden, das keiner Ablenkung unterliegt.

Rolle im Spiel:

Es liegt ganz an Ihnen, wie sehr die Ilaristen in Ihrer Variante von Aventurien recht haben: Es ist möglich, sie als Förderer von buchstäblich des-illusionierten Magiern auftreten zu lassen, doch ebenso bieten sie einen guten Hintergrund für klassische 'Verrückte Wissenschaftler' mit okkult-orientalischer Ausrichtung.

Töchter Niobaras

Diese Qabalya, die nur weibliche Kandidaten aufnimmt, beruft sich auf die geistige Abstammung von Niobara, der berühmten Sterndeuterin und Vertrauten des Weisen Rohal. Das Ziel dieser Gruppe ist das Studium der Sterne und ihrer Bahnen sowie das Anfertigen von Horoskopen und Prophezeiungen. Zu diesem Zweck unterhalten sie mehrere geheime Observatorien, und zumindest eines birgt ein gewaltiges Constellarium, bei dem sämtliche Wandelsterne und Sternbilder auf großen Metallringen aufgereiht sind und alle Konstellationen nachgestellt werden können.

Doch die Niobaratöchter sind nicht allein passive Sternleserinnen: Ihre Kenntnisse habe sie zu der Überzeugung gebracht, die Zukunft der Welt besser als alle anderen Sterblichen vorhersehen zu können. Seit geraumer Zeit streben sie daher auch danach, insgeheim die Welt der gewöhnlichen Sterblichen zu beeinflussen und subtil auf die unvermeidlichen Entwicklungen vorzubereiten. Zu diesem Zweck suchen sie das Ohr der weltlichen Machthaber – sei es als astrologische Beraterinnen (die natürlich nichts von der Qabalya andeuten) oder in verborgeneren Rollen, durch die sie dennoch die Aufmerksamkeit der Menschen gewinnen: als Künstlerin, religiöse Prophetin oder Konkubine.

Rolle im Spiel:

Die Töchter Niobaras sind in jedem Falle eine gute Quelle für Vorausdeutungen und Prophezeiungen, die Sie den Spielern zukommen lassen wollen. Doch wie jede Prophezeiung sind auch die ihren nicht perfekt, und es kann geschehen, dass die Qabalya eine bestimmte Maßnahme forciert, weil sie eine nahe liegenden, aber falschen Fehlinterpretation der Sterne aufgesessen ist. Als gelegentlicher Helfer eignet sich der Bund recht gut, als Gegner schon sehr viel weniger, denn immerhin haben die Niobaratöchter ja aufgrund ihrer Fähigkeiten eine recht gute Vorstellung, was die Zukunft bringen wird.

Jörg Raddatz



Wechsel bei den Kaiserlichen Hofmagiern

GARETH. Nach 22 Jahren treuer Dienste legte Exzellenz *Virilys Eibon* (Magica Curativa et Magica Communicatia) zum Erleuchtungsfest am 30. Hesinde sein Amt als Erster Hofmagus des Kaisers zu Gareth nieder. Der bekannte Höfling wechselt als Spektabilität zur Magierschule Donnerbach, wo er die Nachfolge des emeritierten Jesko von Koorbruch antritt. Es geht das Gerücht, Kaiserin Alara Paligan habe dem großen Heil- und Verjüngungskünstler eine exorbitante Summe geboten, wenn er weiterhin in ihren Diensten stünde. Dies habe Eibon jedoch ausgeschlagen und der Abgeschiedenheit am Neunaugensee den Vorzug gegeben, "um die Wurzeln meines elfischen Erbes zu erkunden".

Reichsregentin Emer bestellte, für manche überraschend, die angesehene Erzmagierin *Racalla von Horses-Rabenmund* (Magica Contraria et Magica Combattiva) zur fürderen Ersten Magierin des Reiches. Die aristokratische Großmagierin bleibt in Personalunion Spektabilität der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth, jedoch ist zu vermuten, dass die Verwaltungsaufgaben künftig ihr Stellvertreter *Thiron von Uckelsbrück* wahrnehmen wird.

Mit dieser Entscheidung zeigt der Hof deutliche Reaktion auf die Bedrohung durch die östliche Finsternis: Ihre Magnifizienz von Horses-Rabenmund war schon bisher eine der größten Stützen des Reiches in arkanen Belangen und soll sich gelegentlich rhetorisch geschliffene Wortgefechte mit Reichserzgeheimrat Dexter Nemrod geliefert haben. Disputatio delectat! Das Haus Rabenmund hat hiermit erstmals wieder einen bedeutenden Posten im Kaiserreich inne.

Zeitgleich wurde *Chiranor Feyamun* (Magica Contraria et Magica Clarobservantia), bis dato Zweiter Hofmagus, 'bis auf Weiteres' seines Amtes enthoben, da er Prinzessin Yppolita in die Festumer Verbannung gefolgt ist und dem Hof nicht mehr zur Verfügung steht. Stimmen in der Neuen Residenz werten dies als Demütigung des großen Hellsichtmagiers, der die Sorgfaltpflicht für die ihm angetraute Scholarin von kaiserlichem Blut verletzt hat. Somit rückt der bis dato Dritte Hofmagus *Melwyn* (Magica Phantasmagorica et Invocatio Elementarii; auch: Erster Hofalchimist) in der Hierarchie auf. Ob und wie lange

dessen alter Posten vakant bleiben soll, ist ebenso Inhalt von Spekulationen, wie die immer wieder aufkommenden Gerüchte über einen angeblichen geheimen Vierten Hofmagus, dessen Identität nicht einmal der Kaiserlichen Familie bekannt sei.

AW

Vorbereitungen zum Allaventurischen Konvent der Magie haben begonnen

GARETH/PUNIN/MIRHAM. Einig sind sich die Gildenräte bislang nur, dass im Jahr 34 Hal (1027 BF) das alle sieben Jahre stattfindende Symposium der Zauberei eröffnet werden soll. Zum Allaventurischen Konvent reisen Hunderte Magier (und manch andere Zauberkundige), um zu disputieren, zu zaubern und zu politisieren.

Als Austragungsorte ringen Bethana (das beim letzten Mal angesichts der Notlage übergegangen wurde), Gareth, Al'Anfa, Khunchom und Perricum um den Zuschlag. Wenig ernst zu nehmende Vorschläge wie die "einjährige Klausur der magischen Zunft im entrückten Kloster zu Drakonia", oder der Verzicht auf den Konvent zugunsten einer arkanen Attacke auf Schwarztoerien gab es diesmal ebenso wie vor anderen Konventen auch.

AW

Der Allaventurische Konvent im Volksglauben

»Allsiebenjährlich verlassen die Magier ihre Türme und treten eine lange Reise zu einem geheimen Ort an, an dem sie sich treffen und Mysterien schaffen und austauschen. Sie gehen durch Feenwälder, Zaubertore und Sternempfade, stets geleitet von ihrem Stab. Werden sie auf dieser Reise gesehen, so müssen sie den unerwünschten Beobachter in Baum, Fliegenpilz oder Selemferkel verwandeln. Wem es aber gelingt, die Magier bis zu ihrem Treffpunkt zu verfolgen, der hat bei ihnen drei Wünsche gut.«

—eine Erzählung aus dem Alber-nischen

»Wenn der Lenzmond im Jahr sehr früh voll wird, zaubern sich die Magier in

das große Pentagrammaton, der seit Anbeginn der Zeit stehenden Zauberer-burg. Dort beraten sie, was zu tun ist mit der unvollkommenen Welt, und versuchen, den Mächtigen unter ihnen zu finden, damit er sich die Welt untertan machen kann. Doch immer sind sie so uneins und zerstritten, dass sie sich nicht auf einen einigen können. Drum ist die Welt glücklicher mit zerstrittenen Magiern: Sae soviel Zwi-eracht unter ihnen, wie du nur kannst.«

—Erzählung aus der Mark Greifenfurt

»Alle sieben Jahre treiben die Bannstrahler und Geweihten des Praios die Magier aus allen Himmelsrichtungen zusammen, um sie in einem Schloss gefangen zu setzen und dort zu verbrennen. Aber immer, wenn das Feuer gelegt werden soll, zaubern sich die Magier einfach weg.«

—aus einer darpatischen Kinder-geschichte

»Zum Jahr des Drachen und der Schlange zäumen die Zauberer ihre Djinni und reisen geschwind nach Al'Ashtarra, wo einst die Magie in die Welt kam und nun eine große Zitadelle der Zauberei steht. Hier müssen sie ein Schwarzes Sternenaue nach dem künftigen Schicksal der Welt befragen und stets aufs Neue den Bannspruch über den gebundenen Dämonen Mhalzagub-Mahammadat erneuern. Fehlt auch nur ein Zauberer bei diesem Bannspruch, so sprengt der Dämon seine Fesseln und wird die Welt verschlingen und den Inneren und Äußeren Ozean leertrinken.«

—aus dem Märchen vom Magier Raskador, wie es in Fasar erzählt wird

Fortsetzung der Meister-informationen zu „Tod unter donnernden Hufen“ von Seite 12

Stall: Nahe eines gut gesicherten Pferdestalls (ganz in der Nähe der Stierhöhen) lässt sich ein stattlicher Erdaushub finden, der auf zurückliegende Grabungsaktivitäten hinweist. Tatsächlich befindet sich im Innern des Stalls ein bergmännisch abgesicherter Stollen, der direkt unter den Hügel führt.

5. Das Geheimnis der Stierhöhen: Folgen die Helden dem Grabungsstollen, führt sie dieser zu einem uralten Kultplatz unter jenem Hügel, der heute als Stierhöhen bekannt ist. Die Gänge und Kammern der

unterirdischen Anlage, die deutlich an eine Krypta erinnert, stammen noch aus den Dunklen Zeiten und enthalten bis heute zahlreiche Indizien (Wandschmuck, weitere Götzenstatuetten, kultisches Handwerkzeug zu Mumifizierungszwecken – aber auch Blut- und Herzen der neun bedauernswerten Opfer), die auf einen schrecklichen Stier- und Mondkult hinweisen, zu dessen Praxis unzweifelhaft Menschenopfer gehörten. Falls die Helden rechtzeitig eintreffen, befindet sich in der zentralen Kammer dieser uralten Anlage die oben beschriebene Götzenstatue, die schon bald abtransportiert werden soll.

Showdown: Spätestens bei der Entdeckung der zentralen Kammer des alten Stierkultes wird es zum finalen Kampf gegen den finsternen Magnaten Rasnathon Ramado di Arimen und seinen thalusischen Bundesgenossen Ahmed Al'Rasrar kommen. Keiner der beiden beherrscht Magie, allerdings besitzt di Arimen ein magisches Amulett, auf dem ein INVERCANO liegt. Der thalusische Ras'Ragh-Kultist hingegen kann sich in einen Berserkerausch hineinsteigern, der der Walwut der Thorwaler – oder besser gesagt: einer Stierwut – ähnelt.

Versuchen die Helden die blutrünstige Basaltstatue mit dem Stiergötzen innerhalb der kultischen Kammer zu zerstören, erwecken sie damit einen mumifizierten Minotauren zum Leben, der in einer Art Sarkophag nahe des zentralen Kultraumes ruht.

Rätsel und Folgen: Die Helden können sich rühmen, die blasphemische Anhängerschaft eines fast vergessenen, ebenso alten wie blutrünstigen Stiergötzen-Kultes ausgehoben zu haben, dessen Wurzeln offenbar bis zurück in die Dunklen Zeiten und vielleicht sogar darüber hinaus reichen. Die eigentlichen Pläne di Arimens bleiben unbekannt. Weder können die Helden herausfinden, ob es noch weitere Anhänger dieses Kultes in Almada gibt, noch, was es mit dem geplanten Ziel beim Weitertransport der schrecklichen Stiergötzen-Statue für eine Bewandnis hat.

Wenden sich die Helden an den Illuminatus zu Punin, den Geheimen Inquisitionsrat Amando Laconda da Vanya, wird dieser die Helden besorgt bitten, einstweilen Stillschweigen über das Ganze zu bewahren – und die Augen zukünftig offen zu halten. Ein Unterfangen, bei dem die Helden (und vielleicht auch Sie und Ihre Spieler ...) mit Erschrecken feststellen können, dass Stierkulte oder kultische Verehrungen, bei denen Stiere eine Rolle spielen, fast über ganz Aventurien verbreitet sind ...

TF



*Düstere
Balladen,
Heldenepen
und Trinklie-
der ...*

**Amber &
Gefährten
»Barden-
sang«**

*Erhältlich im Fachhandel, unter www.bardensang.de
oder bei www.f-shop.de*

DREIEICHER KOLLENSPIEL TREFFEN

23. und 24. November 2002

mit der DSA-Zeichnerin CARYAD
sowie
Thomas Finn
Thomas Römer
Bernhard Hennen
Karl-Heinz Witzko
Hadmar von Wieser
Florian Don Schauen
uvm

www.dreieicher.de

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:
VKG Verlagsvertriebs KG; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086 Hamburg

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

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

Das Schwarze Auge

Impressum

Herausgeber: Fantasy Productions GmbH,
Postfach 1517, 40675 Erkrath

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

Ständige Mitarbeiter: Lena Falkenhagen, Thomas Finn, Britta Herz, Stefan Küppers, Thomas Römer, Gregor Rot, Gun-Britt Tödter, Anton Weste, Hadmar von Wieser und Karl-Heinz Witzko

Mitarbeiter dieser Ausgabe: O. Baech, K. Glodzinski, M. Gundlach, T. Hagner, H. Kamaris, J.-A. Liedtke, M. Maurer, S. Michels, C. Pacht, J. Raddatz, N. Reinke, M. Schwefel, F. Stegers, F. Stein, N. Ströbinger, S. Trautmann, A. Zdralek u.a.

Botenmotto: Arnulf Holzknecht

Illustrationen: Caryad (4), Ina Kramer (1), Jens Haupt (2)

Satz & Layout: ULK

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich.

Copyright © 2002 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.

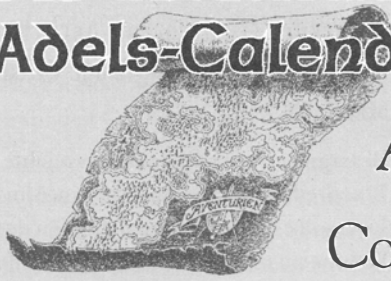
Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RPI!)

Mechthild Henschel
Spitzenrheinhof 6a
67346 Speyer

oder per email an:
avbote@fanpro.com

Aventurisches Adels-Calendarium



Addenda
&
Corrigenda

Adelscalendarium:

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

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

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

Änderungen des Croncalendariums seit seiner neuesten Auflage (*kursiv*):

Windhag

Wnd-II-12 Baronie Südthag Baron Oldebor v. der Froschau zu Südthag; André Volk, Im Quebel 17, 56154 Boppard

Almada

Alm-II-05 Baronie Schelak Baron Escario v. Alcorta z. Schelak; Frank Hagenhof, > Neue Anschrift: Regerstraße 2, 53121 Bonn

Nordmarken

Nor-III-21 Baronie Ludgenfels Baron Gernot v. Schepfenräupel > Streiche: Christian Herzig Ersetze: Ulrike Schimunek Schillerstraße 6 31785 Hameln ludgenfels@nordmarken.de

Nor-III-06 Baronie Vairningen, Baronin Ulnai von Vairningen > Streiche: Lucia Ehemann Ersetze: Marc Daser Sinnbronner Str. 90 90461 Nürnberg vairningen@nordmarken.de

Nor-III-09 Baronie Kranick, Baron Bärhardt von Kranick > Streiche: Rainer Lauer Ersetze: Sven Riedel Siedlungsstr. 12 31832 Springe kranick@nordmarken.de

Nor-III-11 Baronie Rickenhausen, > Streiche: Baron Peraidan von Diebelsfink-Ibenburg
> Ersetze: Baronin Biora Tagan von Diebelsfink-Ibenburg,
Jürgen Riemei Römerstraße 21 74172 Obereisesheim, rickenhausen@nordmarken.de

Weiden

Wei-I-02 Baronie Mittenberge, Burgvogt Arnulf von Falkenstein > Setze: Oliver Schiepan, Dammweg 245, 12057 Berlin

Wei-III-17G Gräfling Salthel, Vogt Odilbert von Brockingen; Joerg Neidig, > Neue Anschrift: Wiescherstr. 49 55805 Bochum

Nachfolgend die Anschriften aller aventurischen Kanzlerinnen und Kanzler, die bei Fragen zu den jeweiligen Provinzen gerne mit Rat und Tat zur Seite stehen. Bei postalischen Anfragen ist bitte ausreichendes Rückporto beizulegen.

Kanzleranschriften:

Albernia:

Robert Björn Albrecht, Bäckerstraße 16, 59348 Lüdinghausen, eMail: robert-bjoern.albrecht@unibw-hamburg.de

Almada:

Niklas Reinke, Koblenzer Str. 9, 53173 Bonn, eMail: uzs64n@uni-bonn.de

Horasreich:

Frank Bartels, Rappoldstr. 18, 33613 Bielfeld, eMail: dysy3@Mathematik.Uni-Bielefeld.de

Horasreich:

Andree Hachmann, Prozessionsweg 24, 48432 Mesum, eMail: andree.hachmann@t-online.de

Darpatien:

Friederike Stein, Käsenbachstr. 19, 72076 Tübingen, eMail: friederike_stein@tue.maus.de

Garetien/Greifenfurt:

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

Kosch:

Fiete Stegers, Gahmener Str. 179, 44532 Lünen, eMail: fiete@stegers.de

Nordmarken:

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

Tobrien:

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

Weiden:

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

Spielerbetreuung Praios-Kirche:

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

Spielerbetreuung Rondra-Kirche:

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

Eine Legende erwacht

Die Redaktion des *Aventurischen Boten* sieht es als ihre unerlässliche Pflicht an, den hochgeschätzten Leser dieses Blattes mit getreulichen Berichten aus allen bekannten Landen zu versorgen – von den sturmumtobten Gipfeln des Ehernen Schwertes bis zu den gischtumspülten Gestaden des Schwertes des Südens soll stets die neueste Kunde an sein Ohr dringen. In den vergangenen Monden jedoch trafen aus dem Kalifat der Novadis immer häufiger beunruhigende Botschaften in Gareth ein, deren Wahrheitsgehalt jeder götterfürchtige Reichsbürger mit Recht in Zweifel ziehen durfte: Von widernatürlich verwandelten Reptilien war da die Rede, von menschenverschlingenden Ungeheuren und Dämonen im Schuppenkleid.

Freilich sind derartige Gerüchte nichts Neues, sondern spuken schon seit über einem Götterlauf durch den *Boten*. Doch wären viele der gräulichen Massaker auch durch herrenlose Söldnerhaufen zu erklären gewesen, wie es sie zur Zeit der Invasion auch im Osten des Reiches zuhauf hatte, und das wirre Gefasel über gestaltlose und unbesiegbare Raubechsen kam aus dem Mund von jenen Ungläubigen, die in ihrem Wahn einen Wüstengötzen anbe-

ten. Da ähnlich lautende Erzählungen allerdings nicht verstummen wollten, sondern vielmehr an Anzahl und Plastizität stetig zunahmen, wollten wir dieser Unsicherheit ein Ende setzen und suchten nach Klärung durch eine fachkundige Autorität. Niemand Geringeres als Karaben Yngerymm, bekannt geworden durch Romane wie 'Wolfsland' oder 'Durchs wilde Mhanadistan', begab

sich im Auftrag der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft und des *Aventurischen Boten* ins südliche Kalifat, um der Wahrheit auf den Grund zu gehen. Mit Stolz können wir unseren Lesern an dieser Stelle den Bericht dieser wahrhaft unerreichten Koryphäe präsentieren.

Leider war das Manuskript, welches erst knapp vor Drucklegung die Schreibstuben des *Boten* erreichte, von strömendem Regen arg in Mitleidenschaft gezogen worden und daher nur mehr teilweise lesbar. Die Redaktion ist darum bemüht, die fehlenden Textteile und unklare Zusammenhänge bis zur nächsten Ausgabe zu rekonstruieren und hofft auf weitere Kunde von dem berühmten Kartographen, der die folgenden Zeilen wohl kurz vor oder gar während einer bedeutenden Schlacht vollendete.



»Ich erreichte das Shadif in der zweiten Hälfte der Regenzeit. Efferd und Phex woben blaugraue Schleier über den sanft wogenden Weiten der endlosen Steppe, Hei-

Fortsetzung auf Seite 26

Tod unter donnernden Hufen

Tobende Rinderherde östlich von Ragath löscht praiosgefällige Gesandtschaft aus.

Besorgniserregende Kunde erreichte die Botenredaktion aus Ragathien in Almada. Dort soll es in den Morgenstunden des 16. Peraine zu einem tödlichen Zwischenfall zwischen den östlich von Ragath gelegenen Ortschaften Selaque und Schrotenstein gekommen sein. Ausgerechnet jene idyllische Gegend Almadass war es, die den Durchreisenden im Sommer mit ihren blühenden Weizen- und Praiosblumenfelder bezaubert und in der der legendäre almadanische Küchenmeister Sfarian Furioso Rüdwein vor 120 Jahren die berühmte 'Valpoqua' erfand, jene Weinschaumcreme, deren Rezept bis heute von wenigen Meisterköchen eifersüchtig gehütet wird.

Weniger appetitanregend hingegen ist das, was sich in der Nacht von 15. auf den 16. Peraine zutrug. Nach Aussage eines Weinbauern der Gegend schlug kurz vor Sonnenaufgang auf den *Stierhöhen*, einem alten Weidehügel nahe Selaques, ein weithin sichtbarer Blitz ein – ein Phänomen, das zunächst mit einem für diese Jahreszeit nicht ungewöhnlichen Gewitter in Verbindung gebracht wurde, das sich bereits seit Mitternacht über der Ortschaft entlud.

Kurz darauf stürmten dutzende Rinder panisch und mit donnernden Hufen den Hügel hinab, durchbrachen die Einfriedungen und tobten auf der Landstraße westlich Selaques in Richtung Schrotenstein.

Was nun geschah, kann nur erahnt werden. Der rasenden Rinderherde schlossen sich in der nächsten Stunde nach Aussage mehrerer Bauern der Region gut 40 weitere Tiere an. Einige von ihnen brachen aus nahe der Landstraße gelegenen Weidegründen aus, wieder andere legten "mit schäumendem Maul" Gatter und Stallungen einiger Latifundia in Trümmer, um sich der tobenden Herde anzuschließen.

Der wie wahnsinnig nach Westen stürmenden Herde entgegen kam zu diesem Zeitpunkt eine siebenköpfige, praiosgefällige Gesandtschaft unter Leitung der in Ragath

geborenen Inquisitorin Leotha Amada di Vallifero, direkte Abgesandte des Illuminatus zu Punin, des Geheimen Inquisitionsrats Amando Laconda da Vanya.

Die Inquisitorin befand sich auf dem Weg von Schrotenstein nach Selaque, mit dem Auftrag – soviel ist inzwischen durchgesekert –, dort einer Serie eigentümlicher Mordfälle auf den Grund zu gehen.

Doch dazu kam es nicht mehr. Nach Aussage eines Schäfers wurden die Praios-Geweihte und die sie begleitenden Tempelritter und Akolythen von der tobenden Rinderherde völlig überrascht. Die Gruppe war gerade dabei, auf der schlammigen Landstraße einen Hügel zu bezwingen, als ihnen von der anderen Seite her die panische Rinderherde entgegenkam. Bevor die Gruppe auf die Gefahr reagieren konnte, wurde sie von der wutschäumenden Herde niedergetrampelt. Niemand aus der Gesandtschaft entging dem Unglück, Menschen und Pferde ereilte innerhalb von wenigen Augenblicken der Tod unter donnernden Hufen – und das, obwohl den Unglücklichen kurz darauf einige Fremde zu Hilfe gekommen sein sollen.

Auch wenn die meisten Ragather von einem schrecklichen Unfall sprechen, wollen jene Stimmen nicht verstummen, die zwischen den seltsamen Geschehnissen in Selaque und dem entwürdigenden Tod der Geweihten Leotha Amada di Vallifero und ihren Begleitern einen Zusammenhang sehen. Konkrete Beweise dafür liegen derzeit nicht vor und der Hohepriester der Praios-Kirche, Amando Laconda da Vanya, der zum Zeitpunkt des Unglücks in Ragath einige hoch stehende Besucher des Kaiserhauses bewirtete (darunter Seine Kaiserliche Hoheit Selindian Hal von Gareth), hüllt sich über die näheren Umstände des Unglücks bislang in Schweigen. Die Geweihtenschaft betont, dass man das Unglück zunächst näher untersuchen wolle, bevor man sich zu einem voreiligen Urteil versteigt.

Die tobende Rinderherde hingegen kam bereits wenige Augenblicke nach dem blutigen Aufeinandertreffen mit der Gesandtschaft zitternd und erschöpft zum Stehen. Es scheint, dass der panische Wahnsinn, der das Rindvieh befallen hatte, unmittelbar nach dem schrecklichen Unglück ein schlagartiges Ende fand.

Die verstörten Rinder wurden tags darauf

von ihren Besitzern wieder eingefangen und ließen sich willig zurück zu ihren Weiden führen.

Seltsam, aber so wurde es berichtet.

TF

Meisterinformationen zu diesem Artikel finden Sie auf Seite 12

Fortsetzung von Seite 6

mehr und Seine Exzellenz von Aarenstein kniete ob der schweren Verletzung nur noch auf einem Bein am Boden.

Die Dämonen schrien niederhöllisch, als ihnen gewahr wurde, dass Ihre Exzellenzen außer Reichweite zu kommen drohten, und so warfen sie sich erneut und noch grausamer auf die Recken der Herrin. Aber die Ordensritter, die zwar schlimme Treffer hinnehmen mussten und mittels übelster Magie schwere Verletzungen erhielten, wichen dennoch nicht zurück, hatten sie doch geschworen, nie zu weichen, wenn man sie zum Kampf forderte – und genau daran hielten sie sich, mochten die Dämonen auch noch so wild wüten.

Der finstere Magus, der sich bisher gekonnt aus dem Kampf heraushielt, wurde sich der Situation bewusst, dass sein Auftrag, die beiden Exzellenzen von zwei großen, starken Rondraorden zu ermorden, zu scheitern drohte, und so griff auch er mit den Worten "Dann muss ich es eben selbst in die Hand nehmen" an und stürzte auf den knienden von Aarenstein. Jener ignorierte dem ihm entgegengeworfenen Zauber und die damit verbundenen Schmerzen und machte dem Leben des finsternen Gesellen ein schnelles Ende.

Mit dem Tod des Magus war auch das Ende der beiden Dämonen schnell gekommen, die mit unerträglichem Schmerzensschreien ihrerseits von den vereinten Kräften der Kämpfer zurück in die Niederhöllen geschickt wurden.

Zum Glück jedoch waren auch einige Heilkundige unter den anwesenden Konventsbesuchern, so dass Ihre Exzellenz Ptolemansuni bereits beim abendlichen Bankett strahlend die Eröffnungsrede halten und von Aarenstein sogar selbst und ohne Hilfe zurück zur Burg laufen konnte.

Doch was war nun genau geschehen?

Finster waren die Absichten des Feindes und

gar verschlungen die Pfade, die er beschritten hatte, doch durch die Sammlung von Aussagen und Berichten ließ sich schnell ein Bild machen. Nichts anders hatte erreicht werden sollen als die Ausschaltung beider Großmeister, die durch ein geschickt angelegtes Täuschungsmanöver in diese grausame Falle gelockt wurden. Eine Botin des KGIA hätte sich den beiden zu erkennen gegeben, so wurde berichtet, und mit dem Hinweis auf Informationen und sogar mögliche Verräter in den eigenen Reihen die Großmeister hinausgerufen, bis sie diese schließlich zu der Stelle des Überfalls geführt hatte. Nach den einstimmigen Berichten der Exzellenzen und den vorliegenden Fundstücken erscheint es so, als hätte man tatsächlich echte Erkennungszeichen des KGIA verwendet.

Die Dämonen selbst hatten keinen Hehl daraus gemacht, zu welchem Zweck sie aus der Sphäre der Niederhöllen herabgerufen worden waren. Mit dunkler, hallender Stimme hatten sie die Köpfe der Großmeister für ihren Herrn verlangt.

Der Tod der beiden Führer solch großer Orden der Rondra-Kirche hätte nicht nur für eine geraume Weile für Orientierungslosigkeit gesorgt, sondern er hätte die Moral der im Kampf stehenden Einheiten enorm geschädigt. Nicht auszudenken, was geschehen wäre, wenn dieser Plan nicht durch das beherzte Eingreifen solch zahlreicher Recken vereitelt worden wäre.

Durch die letzten Worte des Magiers, in denen er seinem Herrn gestanden hatte, dass sein schändlicher Plan gescheitert war, konnten Rückschlüsse daraus gezogen werden, aus welcher Richtung dieser Anschlag kam.

Wieder einmal zeigt sich bei diesen Geschehnissen, dass der finstere Dämonenkaiser seine Finger mit aller Verderbtheit ausstreckte und sein Gift immer noch gefährlich ist. Dieser Angriff soll uns allen eine Warnung sein! Der Feind ist immer noch mächtig und schläft nicht. Nie wieder sollte es ihm gelingen, so nahe an führende Häupter des erbitterten Widerstandes und Freiheitskampfes heranzugelangen. Darum, Ihr Rechtgläubigen: Haltet Wacht! Erkennt Euren Feind!

Die Götter mit uns!!!

Marcus Gundlach/Alexander
Zdralek/Christian Pachta



Zweiter Hungerwinter

KOSCH/GARETIEN/DARPATIEN. Obwohl die Ernten auf den Feldern der Inneren Provinzen üppiger ausfielen als im vergangenen Jahr, herrschten Tod und Elend während des Winters. Die Kornspeicher blieben leer, Soldaten requirierten Nahrungsmittel für den Kampf im Osten. Manch Bauer verlor sein Land, Flüchtlinge aus den östlichen Provinzen und andere Hungernde rotteteten sich zu armseligen Horden zusammen und bestürmten Höfe, Kontoren und Speicher. Der Adel hielt den Pöbel jedoch meist auf Pikenreichweite und zwang ihn unter das Schwert.

AW

Wolfsnächte in Greifenfurt

GREIFENFURT. Die Markgrafschaft am Finsterkamm hat in diesem Winter unter einer wahren Wolfsplage zu leiden: Ausgehungerte Waldwölfe haben in großen Rudeln Weiler und ganze Dörfer überfallen. Beobachter sprechen davon, dass die agilen Räuber jedoch selbst gesättigt nichts von ihrer Gier und Boshaftigkeit verloren hätten. Markgräfin Irmenella von Greifenfurt hat derweil eine Fangprämie von fünf Silberlingen pro Wolf ausgesetzt. Gerüchten von einem oder mehreren Leitwölfen mit roten Augen schenkt sie jedoch keinen Glauben.

AW

Verlässt Stoorrebrandt das Bornland?

FESTUM. Derzeit macht in Festum ein Gerücht die Runde, das angesichts gewisser Aktivitäten in den Kontoren, Niederlassungen und Stützpunkten des Stoorrebrandtschen Handelsimperiums hervorgehoben wurde: Der Handelsherr will, so scheint es, sein Haupthaus verlegen, da das Bornland zu sehr eingekesselt ist: im Norden das Eisreich, im Süden die Dunklen Lande und die Blutige See, die alljährlich ihren Tribut von Stoorrebrandts Flotte fordert. Als neue Heimat werden Punin, Gareth, aber auch Vinsalt und Riva gehandelt. Die Festumer Stadtvögtin zeigt sich bestürzt: "Mit Stover Regolan Stoorrebrandt gehen Festums Stolz, Reichtum und Standhaftigkeit."

AW

Die Tücke des Fuchses

ALARASRUH. Während viele Landgardisten und Vogtleute wieder einmal eine große

Suche nach Tiros Artag, dem aranischen Fuchs, und seiner Räuberbande durchführte, versteckte sich dieser nicht etwa, sondern unternahm einen dreisten Raubzug: Verkleidet als Baumeister, Graveure und Maurer schlich sich ein Teil der Bande in das nie vollendete Lustschloss Alarasruh am Raschtulswall, überwältigte die Wachen und stahl in aller Ruhe Teppiche, Kristallkaraffen und Schmuckwerk. Herbeieilende Truppen konnten zwar in den Bergen ein Bärenfell, zwei große Seemond-Gemälde und einen Mohagoni-Tisch wiederfinden, der Großteil der Beute bleibt jedoch ebenso verschwunden wie der Fuchs. Kaiserin Alara hat den saumseligen Burgvogt Aldemar von Rathsamhausen nach Gareth bestellt.

AW

Der alte König von Nostria

NOSTRIA. Wie lange noch, fragen sich viele Bombasten und Wojwoden im nordwestlichen Nostria, wird der wahrscheinlich dienstälteste Monarch Aventuriens noch auf seinem Thron hocken. Der fast gänzlich kahle Kasimir IV. „der Eroberer“ herrscht nun seit 63 Jahren über das Land, hat seit Ewigkeiten nicht mehr seinen Palast verlassen, schläft bei Audienzen regelmäßig ein und soll sich sogar an seine pompöse Tsatagsfeier zum 85., die vor wenigen Monaten stattfand, nicht mehr erinnern können. Angesichts komplizierter Verhandlungen mit den Horasreich und thorwalscher Erfolge sei es nur noch eine Frage von Zeit, bis ihn der Schlagfluss ereile oder er die Krone an seinen Erben übergibt.

AW

Dunkles Turnier

YOL-GHURMAK. Wieder einmal sind die Fanfaren vom *Großen Reichsturnier zur Schwarzen Sonne von Yol-Ghurmak* erschallt, das Dämonenkaiser Galotta in Transysilien ausrichtet. Die grausamen Disziplinen dieser Verballhornung einer höfischen Turnei suchen ihresgleichen. Von zweifelhaftem Ruhm, einzigartigen Preisen und viel Gold angezogen, kamen nicht nur Ritter, Kämpfer und Spielleute aus den Schwarzen Landen nach Yol-Ghurmak, sondern selbst aus anderen Gemarkungen, wie dem Bornland, Aranien und einigen Reichsprovinzen: Wenig götterfeste Gestalten waren es allesamt, de-

nen die Tage eines Turnieres alles bedeuten und die besser zu Zeiten Pervals geboren wären.

AW

Hellhäutige Sklaven im Süden

AL'ANEA. Vom Fernhändler Antil Merkan und anderen reisenden Weltenbummlern hat der Aventurische Bote erfahren, dass es auf den südlichen Sklavenmärkten vermehrt hellhäutige Sklaven geben soll. Gerade zur großen Sklavenauktion in der Pestbeule des Südens seien viele Verschleppte gehandelt worden, die offenbar aus Tobrien stammen, teils mit dämonischen Verstümmelungen.

Welches dunkle Reich diese Menschen verkauft hat – Spekulationen sprechen von Tausenden – ist unbekannt, doch scheinen sie damit – bei den Zwölfen – zumindest den Dämonen entzogen. In diesem Zusammenhang soll nicht unerwähnt bleiben, dass wohl noch immer manche Adlige Garetien und Darpatien heimlich tobribische Flüchtlinge nach Aranien verkaufen, wo insbesondere Rothaarige gute Preise erzielen.

AW

„Bund zum Schutze von Heim und Herdfeuer“ auch in Tobrien

ROMMILYS/PERAINEFURTEN. Der 'Mahner-Orden', wie der Bund auch genannt wird, ist nun auch in Tobrien präsent. Wie erst jetzt bekannt wurde, ist eine Lanze Gänseritter zum Schutz des ständigen Legaten der Traviakirche in Tobrien nach Perainefurten beordert worden.

Damit die Ritter noch vor Wintereinbruch den Sichelstieg überqueren konnten, wurde das jährliche Ordenstreffen vom 29. Hesinde auf Anfang Travia vorverlegt. Die Ritter begeleiteten einen weiteren Hilfszug in die bedrängte Provinz. Überlebende Gänseritter sollen von nun an halbjährlich abgelöst werden.

Des weiteren wird sich der Mahner-Orden künftig auch um die Auffindung Verschollener und Familienzusammenführungen kümmern, soweit diese Aufgabe nicht von regulären Geweihten erfüllt werden kann.

Friederike Stein

Meisterinformationen zu diesen Artikeln finden Sie auf Seite 11.

Offener Brief Ihrer Eminenz Aldare VIII. von Donnerbach, Meisterin des Bundes der Senne Donnerbach, an das erhabene Schwert der Schwerter, die Sennen und Orden der Kirche der Leuin sowie an die Großen des Mitnächtlichen Herzogtums:

Im Namen der Donnernden Himmelsleuin, welche ist in Alveran von Ewigkeit zu Ewigkeit.

Mit der Faust über dem Herzen entbietet Aldare Donnerhall, Meisterin der Senne des Nordens, dem erhabenen Schwert der Schwerter und den Meistern des Bundes rondrianische Grüsse.

Mütterliche Grüße und schwesterlichen Kuss entbietet Aldare Donnerhall ihrer vielliebten Freundin, der Herzogin von Weiden, und deren edlen Vasallen.

Eingedenk der Einheit unserer Mutter Kirche, die stets getrennt marschiert, aber vereint schlägt, und eingedenk des Bandes, das schon Thar-Awalyr geknüpft zwischen den Seestädten in den Tagen der Alvorderen und das zu halten und zu ehren unseren Vorgängern stets Bürde wie Freude war, ist's nun an mir, Euch zu künden von der Sorge, die mein Herz bewegt.

Machen doch schon seit vielen Monden die Feuer von Gruuzash, dem verderbten Götzenpfuhl im Nebelmoor, dem Licht der Sterne am Nachthimmel über Donnerbach den Rang streitig und winken höhnisch über den See zu uns herüber. Doch nun scheint es, als wollte auch die schiere Zahl dieser Feuer mit der Zahl der nächtlichen Gestirne wetteifern, und das ist's, was mir Sorge macht.

Dass die jungen Novizen schon meinten, im Lichte des Madamals den Schwarzen Marschall Sadrak Whassoi persönlich auf einer Anhöhe jenseits des Klosters der Anconiten zu erblicken, ist vielleicht mehr ein Zeichen unserer eigenen Erwartung denn einer tatsächlichen Bedrohung.

Doch waren die Nerven der zwei Jünglinge auch überreizt durch den Fund einer Gruppe von Abenteurern, die in den westlichen Wäldern niedergemetzelt worden waren und deren Körper durch schreckliche Glyphen entstellt waren, so ist bereits dies eine Information, die wir Euch nicht verhehlen wollen.

So mag dies Schreiben meinen Brüdern und Schwestern auf den Thronen der Sennen zur Mahnung gereichen, dass Herrn Brins Bemühen um eine Wiedererrichtung der Senne Orkenwehr möglicherweise nicht bloß politischen Winkeln zügen entspringt – welche wir von seiner Person auch nicht gewohnt sind –, sondern vielmehr der Einsicht in eine mögliche Notwendigkeit einer solchen Wehr.

Gleichermaßen sei meinen Brüdern und Schwestern auf den Thronen der Sennen – und dem Herren Brin von Rhodenstein zufürderst – aber auch kund und zu wissen, dass eine Senne Orkenwehr selbstverständlich nur Teil der Senne des Nordens sein kann, die seit jeher die Wacht gegen den Ork hält und insbesondere in den letzten 15 Götterläufen. Wir erinnern in diesem Zusammenhang nur ungern an die Zeiten Dragosh Corrhensteins von Sichelhofen, als die Senne Orkenwehr noch existierte und es zu gefährlichen und hinderlichen Auseinandersetzungen mit dem Erhabenen kam.

Fürder mag dieses Schreiben zugänglich gemacht werden, wem immer die Adressaten das Vertrauen schenken, auf dass deutlich und weithin zu wissen sei, dass die Kirche der Leuin nichts zu verbergen hat.

Gegeben zu Donnerbach am 14. d. M. des Phex durch die Hand der Fürsterzgeweihten höchstselbst

Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach

Der Streit um die siebte Senne

Die Mächte des Nordens im Angesicht der Orkengefahr

TRALLOP/SCHWÜRZHOFEN. Ein goldener Frühlingstag neigte sich dem Ende zu. Die Praiosscheibe war halb schon hinter dem fernen Finsterkamm verschwunden; in die Gärten des Vorwerkes auf der Bärenburg zu Trallop schlichen sich die ersten Schatten.

Schattenumwölkt war auch das Antlitz von Frau Walpurga von Löwenhaupt, der Herzogin der mitnächtlichen Lande, die im Kreise der Großen ihres Reiches unter der alten Weide Hof hielt.

Den Grund all ihrer Sorgen hielt sie in Händen: Eine Botschaft war es, verfasst und gesiegelt in Donnerbach von einer Meisterin des Bundes.

“Aldare VIII. von Donnerbach entbietet Euch, den Edlen meines Herzogtums, ihren Gruß und ihre Liebe. Sie schreibt, dass Nachrichten aus den Landen der Finsterberge und des Nebelmoores ihr Herz mit großem Kummer erfüllen: Die Feuer von Gruuzash mehren sich in jeder Nacht; nahe Donnerbach glauben zwei Novizen der dortigen Senne im Abendlicht den Schatten von Sadrak Whassoi auf einer Anhöhe gesehen zu haben. In den Wäldern nördlich der Stadt selbst habe man endlich die Leichen einer Gruppe junger Abenteurer gefunden, in deren Leiber seltsame Zeichen geschnitten waren ...”

Die Herzogin blickte von dem Pergament auf und musterte ihre Ratgeber: “Meisterin Aldare endet mit der ernsthaften Mahnung, diese Zeichen nicht gering zu schätzen und all jenen kein Gehör zu schenken, die in der Orkengefahr nur einen Vorwand und Versuch Meister Brins sehen, die Senne Orkenwehr neu begründen und dazu den Norden geschlossen hinter sich scharen zu wollen.”

Die Herzogin seufzte. “Allerdings beansprucht sie diese Führungsrolle nun für sich. Alles ist, wie es vor anderthalb Dekaden schon einmal war: Zierte nicht der Name Donnerhall und das Siegel der Senne des Nordens dieses Schreiben, man würde meinen, man lese die Worte Dragosh Corrhensteins.”

“Was gedenkt Ihr zu tun?”

Unruhe hatte sich unter den Cronräten geregelt, die freilich nur zu gut um das Misstrauen und die Abneigung zwischen Donnerbach und dem Rhodenstein wussten.

“Mein ganzes Augenmerk muss Weiden gelten. Das Herzogtum hat aus seinen Fehlern gelernt. Auch das Reich? Die Orken gewiss! In fünf Monden läuft der Waffenstillstand mit den Orks aus, bis dahin müssen wir vorbereitet sein. Ich weiß nicht, wer diese Abenteurer in den Donnerbacher Wäldern waren, doch wenn die Orks ihre Angriffe immer mit Mordaktionen einleiten, dann muss ich unwillkürlich an Helder von Arpitz denken.”

Die versammelten Adligen nickten betreten bei dem Gedanken an den genialen Gardeoberst, der kurz vor dem Ausbruch des letzten großen Orkensturms von Sadrak Whassoi getötet worden war. Auch der Mord an dem nordmärkischen Marschall Wunnemar von Hardenfels wenige Wochen vor der großen Tralloper Turnei, in deren

Verlauf sich Weiden einen dreijährigen Waffenstillstand und den Abzug der Orks erstritten hatte, erschien so in einem neuen, unheilvollen Licht.

“Wir sollten darüber hinaus das Gesandtschaftshaus Donnerbachs in Trallop herichten. Lange stand es leer, doch ich denke, wenn es für die Fürstergeweihte wichtig ist, sich ihrer Verbündeten derart zu versichern, dass sie uns einen solchen Brief zukommen lässt und auf das alte Bündnis Thordenans des Seefahrers hinweist, dann sollten wir ihre zum Bunde hingestreckte Hand nicht ausschlagen. Schon deswegen nicht”, die Stimme der Herzogin wurde bei diesen Worten eigen tümlich leise, als spräche sie zu sich selbst, “weil mein Sohn in Donnerbach zur Knappschaft ist.”

“Ich bezweifle, dass Meister Brin von einer so eindeutigen Stellungnahme begeistert sein wird.”

Der Haushofmeister Eberwulf von Weißenstein sprach nur aus, was alle in der Runde dachten: Der Herr der Senne Mittellande und Abtmarschall des Ordens zur Wahrung, der höchstselbst die Wiedererrichtung einer Senne Orkenwehr angestoßen hatte, würde ein zu herzliches Einvernehmen des Herzogtums mit dem alten Rivalen im Norden nicht gutheißen. Zumal das Herzogtum Weiden der Hauptnutznießler seiner Idee von der Orkenwehr war.

“Schickt einen Boten zum Rhodenstein. Am besten diesen Borchhart von Binsböckel, der weiß wie die Rhodensteiner denken, immerhin war er mal Novize dort. Und schickt Rundhelme auf den Alten Weg, damit die Rhodensteiner sehen, dass sie nicht alleine in der Heldenrutz wachen. Wir müssen das Kunststück vollbringen, sowohl Meister Brin als auch Meisterin Aldare zufriedenzustellen. Denn sind die Sennen der Rondra-Kirche zufrieden und einig, ist für Weiden viel gewonnen!”

Derselbe laue Frühlingsabend einige hundert Meilen weiter östlich. Schweflig gelbe Wolken umlagerten den letzten trüben Schimmer der Sonnenscheibe wie Heere, kurz vor der Einnahme einer Stadt. Der Wind trug brenzligen Geruch in das Feldlager von Schwürzhofen, wenige Meilen hinter der tobrischen Front, und kleine Staubteufel trieben den grauen Sand bis ins Zelt der Erhabenen.

“Mein bester Rondred”, sprach das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund zum Hohen Herold der Kirche, “gehe nach Donnerbach und suche mir die gute Frau

Aldare auf. Sage ihr, dass ich ihr Erscheinen binnen eines Mondes wünsche, und zwar hier in Schwürzhofen. Und hol mir den Meister Jaakon, meinen Siegelbewahrer, von der Löwenburg. Er wird Arbeit bekommen.

Und schaffe mir schlussendlich auch diesen jungen Heißsporn Brin von Rhodenstein her, bevor er meinen Geweihten noch die letzten Nerven kostet.”

Sie schmunzelte und fuhr dann ernst fort: “Der junge Adler scheint mir endlich flügge zu werden. Nun soll sich zeigen, ob er mehr wert ist als sein Schwertvater. Gnade ihm die Göttin, wenn ich mich in ihm getäuscht habe!”

Jan A. Liedtke, Mike Maurer
und Susi Michels

Meisterinformationen zu diesem Artikel finden Sie auf Seite 11

Schwere Ausschreitungen in Nostria

„Lage gleicht erschreckend der unter
Frenghion II.“

Gerüchte über eine bevorstehende oder längst vorhandene Präsenz horasischer Truppen auf nostrischem Boden haben das Tommelkönigreich in eine schwere Krise gestürzt und zu ausufernden Gewalttätigkeiten geführt.

Dem Bündnis mit dem Horasreich stand von Anfang an ein erheblicher Teil des sonst sehr ergebenen Adels des Landes mit offener Ablehnung oder kritischer Distanz gegenüber. Ein Teil der Edelleute befürchtete offenbar, das Königreich könne auf die Dauer in Abhängigkeit von dem wesentlich stärkeren Verbündeten geraten, während ein weiterer sich auf die Ursprünge Nostriens bezog: “Die Altvorderen zerschnitten die Bande zum Horas Seneb. Sie wieder mit einer Horas zu knüpfen, ist Ver rat!”

Zu diesen beiden Gruppierungen aus *Independisten* und traditionellen *Fringlasianern* gesellte sich noch eine dritte (*Fatalisten*), die nicht müde wurde zu verkünden: “Die Garetier haben uns angeschmiert und die Vinsalter werden das bestimmt auch tun!”

Zum Vorspiel für die gegenwärtige Situation wurde die Entmachtung der Fürsteden Rondriane von Sappenstiel. Die respektierte Marschallin der Nostrischen Wehr war an den Hof beordert worden, um von den Verhandlungen zwischen dem Edelgrafen von Kendrar und der Bevollmächtigten der Horaskrone zu berichten (vgl. AB 96). Diesem ersten Rapport folgte wenige Tage später eine Besprechung im Kronrat, während der Frau von Sappenstiel aus uns unbekannten Gründen aufgebracht ihren Abschied anbot, der – augenscheinlich zu ihrer eigenen Verwunderung – umgehend angenommen wurde. Das Erstaunen über das leichtfertige Fallenlassen der Befreierin Kendrars teilten auch andere. Es wuchs, als wenige Stunden zuerst vor ihren Gemächern im königlichen Schloss, danach vor ihrem Stadthaus Gardisten aufmarschierten, augenscheinlich um die demissionierte Marschallin unter Hausarrest zu stellen. Allerdings wurde die Fürsteden an keinem der beiden Orte vorgefunden.

Auch zum Stammschloss der Sappenstiel-Harmlyns war sie nicht aufgebrochen. Tatsächlich befand sie sich zu diesem Zeitpunkt – möglicherweise rechtzeitig gewarnt – auf einem südwärts segelnden Schiff. Erste Vermutungen, ihr Ziel sei Vinsalt, um dort das Auswechseln der horasischen Verhandlungsführerin zu fordern, erwiesen sich als falsch, da von Sappenstiel in Vinsalt lediglich das Schiff wechselte. Mittlerweile kursiert die Vermutung, ihr Ziel sei möglicherweise Brabak, wo derzeit ein anderer Marschall Nostrias, nämlich der vierte Kronprinz Andarion Kasmyrin mit seiner Gemahlin Efirnilia und beider Sohn, dem illustren Prinzen Ingvalion Kasparbald, sowie einigen wenigen Dutzend Bediensteten einen Staatsbesuch abstattet. Ob der Besuch des Nostriers mit den jüngst kolportierten Heiratsabsichten König Mizirions zusammenhängt, entzieht sich unserem Wissen.

Während sich vielerorts Unmut über die als undankbar empfundene Behandlung der Fürsteden bemerkbar machte – kurioserweise betrachten sie sowohl Gegner wie Befürworter des Bündnisses als Märtyrerin ihrer Sache – kam es in Kendrar zu einem schlimmen Zwischenfall. Dort wurde Edelgraf Orasilas während eines Festessens von einem Gast tödlich angegriffen und so schwer mit einem Leuchter am Kopf verletzt, dass der Edelgraf ohne umgehende magische Hilfe das Zeitliche gesegnet hätte. Der Attentäter, der sich als Erzgnadenjunker Feringlaus von Wattenschlach zu

erkennen gab, besaß noch die Keckheit zu spotten: "Bei allem Respekt, wenn ich ihm hätte schaden wollen, so hätte ich ihm nicht auf den Kopf geschlagen!"

Sofort verhaftet und abgeführt, gelang dem Attentäter auf dem Weg zum Verhör mit Hilfe von Komplizen die Flucht. Ein erstes Rätsel stellte sich: Durfte der Anschlag damit immer noch als spontane Tat eines Einzeltäters betrachtet werden? Deuteten bereitstehende Helfershelfer nicht auf einen länger geplanten Mordversuch hin?

Ein zweites Rätsel stellte sich, als bewaffnete Reiter den Wohnsitz des sehr zurückgezogen lebenden Erzgnadenjunkers erreichten. Sie waren nur pro forma entsandt worden, da niemand damit rechnete, den Mordbuben zu Hause vorzufinden. Wider Erwarten trafen die Häscher Ferienglaus von Wattenschlach auf seiner Besetzung an. Er begrüßte die Verfolger mit abweisendem, zornigen Gebrüll. Unschwer war zu erkennen, dass er unmöglich der Attentäter sein konnte. Der Erzgnadenjunker – der echte sollte man wohl sagen – steht unter der Vormundschaft seiner siebzehnjährigen Tante und ist noch keine drei Jahre alt. Er erbt seinen Titel im letzten Jahr, als seine Eltern während einer Schiffsreise von thorwalischen Piraten ermordet worden waren. Spontane Tat oder lange Planung? Bis heute ist unbekannt, wer den Edelgrafen umzubringen versuchte!

Die Nachricht vom Mordversuch heizte die Stimmung in der Hauptstadt beträchtlich an. Parteigänger beider Seiten – oder wohl eher: im Auftrag beider Seiten – rotteten sich zusammen. Brenzlich wurde es, als ein wütender Mob aus Lumpen und Tagelöhnern den Weg zum Haus der horasischen Botschafterin einschlug. Zum Glück beschränkten sich die Krawall Suchenden zunächst auf lautstarkes Grölen. Möglicherweise unter der Anleitung von Einpeitschern riefen sie: "Unabhängigkeit und Würde!" oder "Erben Senebs, ihr abhorrensten Subjugateure, tremblert!"

Das gab einem starken Detachement der Schlossgarde Gelegenheit, rechtzeitig den Ort des Geschehens zu erreichen, um die aufgewühlte Menge in Schach zu halten. War es wirklich Zufall, dass gleich nach dem Ausrücken der Schlossgarde Adlige aus Kernnostria in die königlichen Gemächer eindringen, sich dort mit dem greisen Monarchen einschlossen und ihn somit zu ihrer Geisel nahmen? Unseren Quellen zufolge sollen sich die Geiselnnehmer gegenüber König Kasimir mit größtem Respekt ver-

halten haben – abgesehen davon, dass sie ihn nicht gehen lassen wollten. Teils unter Tränen sollen sie ihren Lehnsherrn angefleht haben, keine fremden Heere ins Land zu lassen und damit die Unabhängigkeit zu verspielen. Lieber wollten sie allesamt sterben, als ehrlos den Schwur der Altvordere am Stein von Nosteria zu brechen oder die zu entehren, deren Blut im Freiheitskrieg oder gegen den wüsten Andergasten vergossen worden sei!

Wie unsere Quelle weiter versicherte, sollen beinahe zwei Stunden verstrichen sein, ohne dass jemandem aufgefallen sei, dass ihm Schloss ungewöhnliche Dinge vorgingen. Das änderte sich erst, als einer der Gei-



selnehmer ungeduldig ein Fenster aufriss und in den Schlosshof brüllte: "Ihr liederlichen Hunde, passt ihr so auf unseren geliebten König auf?"

Danach konnte die Geiselnahme in kürzester Zeit beendet werden. Die Befreiung erfolgte unter persönlicher Leitung des einzigen Mitglieds der königlichen Familie, das sich nicht zur Winterfrische auf *Burg Wallmoran* aufhielt, nämlich Prinzessin Yasmina Araloth, die wegen einer Erkältung zu Hause geblieben war. Zwar sollten die Geiselnnehmer zunächst auf Ehrenwort abziehen dürfen, später wurden sie jedoch auf Anordnung des neuernannten *Generalhochkomtur aller Uffizien* (des Kanzlers) gefangengesetzt und des Hochverrats angeklagt.

Gegenwärtig stellt sich die Lage wie folgt dar: Edelgraf Orasilas befindet sich zum Auskurieren seiner Verletzung an Leib und besonders am Gemüt im Traviak-Kloster zu Nurent, wo er schon in seiner Jugend jahrelang als Laie in Kirchendiensten stand. Die Regierungsgeschäfte in Kendrar liegen bis auf weiteres in den Händen seiner Frau, Ihrer edelgräflichen Hoheit Andarysine-

Mothaleth. Wegen der Umstände ihrer und ihres Gatten Vermählung (vgl. AB 85) gilt sie unter Kennern längst als eigentliche Kraft in der nördlichen Grafschaft, so dass sich an der bisherigen Politik dort nichts ändern dürfte.

Neuer starker Mann in der Hauptstadt ist Generalhochkomtur *Frengali Trontsandion von Rottemd* – ein völlig unbeschriebenes Blatt. Nach bisher noch nicht bestätigten Berichten könnte es sich bei ihm um einen Bruder zweiten Grades (wie man in Nostria sagt) des Glücklosen Vorgängers Muragio Ansfion des jetzigen Edelgrafen Kendrars handeln.

Von Reisen ins Tommelreich rät die *Allgemeine Kanzlei* derzeit allen Untertanen im Reiche Rauls ab. Hierzu Kanzleiratsanwärter Karlosch Sohn des Barlosch von der *Speziellen Einheit II*: "Nach unserer Kenntnis nehmen etliche der nostrischen Kleinherren und -herinnen gegenwärtig jeden Fremden, der durch ihr Gebiet reist, ersteinmal gefangen. Je nachdem, wie die anschließende Befragung durch den Gastgeber endet, kann das gut oder schlecht enden. Ich gebe zu bedenken: Nostria ist zwar nicht groß, aber seine Wälder sind verschwiegen und die Kerker tief.

Eins will ich noch los werden: Unsere Kollegen in Vinsalt brüsten sich gerne damit, die besten Diplomaten Aventuriens zu sein. Doch das, was sie sich jetzt geleistet haben, ist ein Debakel trollischen Ausmaßes! Die Nostrier feiern seit bald 2000 Jahren jedes Jahr ihre Unabhängigkeit. Fast genauso lange stilisieren sie eine Schlägerei auf einer Waldlichtung zu einem Befreiungskrieg hoch. Andererseits haben sie in der ganzen Zeit keine Gelegenheit ausgelassen, aus schierem Stolz mit ihren Nachbarn Krieg zu führen. Da ist Blut geflossen. Da sind Leute umgekommen! Vermutlich muss man Nostrier oder Andergaster sein, um den feinen Unterschied zwischen einem Krieg, einer wiederholten Bataille, einem Zusammentreffen, einer Begegnung, einem Großen Scharmützel etc. pp. zu verstehen! Mit etwaigen Empfindlichkeiten ist da doch zu rechnen. Da macht man sich doch kundig. Man drängt solchen Leuten doch keine Truppen auf, wenn sie nicht selbst darum bitten! Nicht einmal ein Elf ... pardon ... elfjähriger Kesselflicker kann so bodenlos ... absentiert sein! Andererseits ist manchmal alles nur Schicksal. Dinge geschehen, ohne dass jemand etwas dagegen tun könnte."

khw

Fortsetzung von Seite 20

mat der edelsten Rösser Aventuriens. Eine unheimliche Stille lag über dem Land, ähnlich den kostbaren Momenten nach dem letzten Erkalten des Stahls, wenn die Arbeit des Hammers getan und die Schmiede in erfülltes Schweigen gehüllt ist. Doch hier wirkte die Lautlosigkeit bedrohlich, eine fast greifbare Gefahr.

Alle Tiere hatten die Steppe verlassen, nur noch die ausgeweideten, zwischen gewaltigen Kiefern zermalzten Gerippe kündeten von der Bedrohung, der sie schon vor Wochen gewichen waren. Nun taten es ihnen auch die letzten Menschen gleich: Hirten, der Hälfte ihrer Herde beraubt, entwurzelte Siedler und hartnäckige Nomaden – sie alle zogen gesenkten Hauptes nach Norden, weg von den gefürchteten Sümpfen. Die Erzählungen der Flüchtlinge ließen vor meinen Augen Schreckensbilder entstehen, wie ich sie mir in meinen kühnsten Geschichten nicht auszudenken wagte ...

[...]

Die Worte des Hirten hallten in meinen Ohren nach: "Meide die offene Steppe, dortjagen sie am liebsten!"

Von Angst getrieben, schloss ich mich einer kleinen Gruppe von Beni Shadif an, die ihre Stammlande auf der Suche nach letzten Überlebenden durchstreiften und sich südlich von Unau mit den Kriegern des Kalifen vereinigen wollten.

[...]

In den letzten Tagen des Phex trafen wir auf das gewaltige Heer Malkillahs III., der das letzte Jahr damit verbracht hatte, seine Stämme zu einen und alle waffenfähigen Novadis unter seinem Kriegszeichen zu versammeln. Wir stießen als einer der letzten Trupps zu seinem Feldlager hinzu, denn hinter uns formierten sich bereits die echsischen Horden. Keiner mochte ihre Zahl zu nennen, doch viele sprachen von 'unheiligen' zwölf mal zwölf Kreaturen. Zahlenmäßig waren Malkillahs Truppen den Geschuppten damit um ein Vielfaches überlegen, doch war keiner der ausgesandten Spähtrupps zurückgekehrt, um die Vermutungen zu bestätigen. Vor allem aber war es die letzte Schlacht Sultan Eslams ibn Qusrah, die Unaussprechliches befürchten ließ: Gut 200 Recken waren mit ihm vor einem knappen halben Jahr in den Tod gegan-

gen, und sie hatten es angeblich nur mit einer einzigen der widernatürlichen Bestien zu tun. Was konnten da selbst Tausende von Klingen erreichen, wenn keine einzige von ihnen dem dämonischen Feind auch nur eine Wunde zu schlagen vermochte?

[...]

Die Trommeln tönten bereits seit Stunden durch die Täler der südlichen Unau-Berge – fern, nur auf den Hängen zu hören, wohin die wenigen Überlebenden vor der echsischen Horde geflüchtet waren. Der Mawdli gab uns Ungläubigen zu verstehen, dass wir auszuharren hätten. Ein Gegenangriff unserer verbliebenen Kämpfer wäre angesichts der schier unbesiegbaren Bestien auch reiner Selbstmord gewesen. Dann senkte sich die Sonne rotglühend den friedlichen Weiten der Wüstenränder entgegen und die Trommeln schwiegen.

Es war so still wie in Borons Hallen, Kälte kroch durch die Täler und Windböen fegten Staub und Sand von den Hängen. Wieder vermeinte ich Trommeln zu hören. Ich erkannte meinen Irrtum, als der erste Reiter aus einer Wolke aus Sand hervorpreschte. Schrille, trillernde Kampfschreie aus männlichen Kehlen erfüllten die Dämmerung. Novadische Krieger und inmitten der Kavalkade sah ich sie: Derwische! Ich hatte sie bisher immer für ein Märchen gehalten. Wie falsch ich lag! Die Rache Rastullahs wütete vernichtend in den Reihen der kaltgeschuppten Echsenbrut.

GR (mit Beiträgen von GBT)

Mysteriöse Entführungsserie reißt nicht ab

Zum wiederholten Male beklagen die Bewohner von Neu-Goldhjolmr und Umgebung das Verschwinden von Angehörigen der horasischen Kron-Kolonie im hohen Norden.

Jüngst war es erneut ein Trupp Jäger, der zur Walrossjagd ausgezogen war, der von seiner Expedition nicht ins heimische Lager zurückkehrte. Wohl hieß es, dass auch ein Unglück Grund für das Ausbleiben der Jäger sein könne – man weiß wohl um die Gefährlichkeit dieser Tiere –, doch konnte ein Suchtrupp keine Spuren finden, die dies bezeugen konnten.

Wen wundert es also, dass die horasischen Kaufleute und Glücksritter vornehmlich die Schuld bei ihren thorwalschen Nachbarn sehen, die auf diese Nachbarschaft bekanntermaßen nur zu gerne verzichten würden. Von planmäßigen Entführungen ist da die Rede, von dem perfiden Versuch, die Zivilisationsbringer durch rüde Gewalt zu demoralisieren und zurück in ihre südliche Heimat zu jagen.

Thorwalsche Vertreter, mit diesen Vorwürfen konfrontiert, konnten sich allerdings ein gewisses Schmunzeln nicht versagen. So Thure Lebensboernsen, Händler aus Thorwal, den der unerwartet frühe und harte Wintereinbruch in Havena festgehalten hat: "Die spinnen doch, diese Puderflöten. Als ob so'n Thorwaler so dumm wäre, sich über'n Winter 'nen unnützen Esser in die Stube zu holen. Noch dazu so'n Parfümschwengel. Da wird dem Vieh im Langhaus doch die Milch im Eutersauer ..."

So wenig geschliffen die Wortwahl, so bedenkenswert doch der Sinn der Worte. Zumal bislang nicht in einem Fall eine Lösegeld- oder sonstige Forderung eingegangen wäre. An düstere Mordtaten aber wollen wir einstweilen nicht glauben, bei allem Hader, der zwischen den Parteien lodern mag.

Auch wollen wir nicht vergessen, dass auch die Thorwaler darüber klagen, dass in den letzten Wochen etliche der ihren spurlos verschwunden sind. So war es zuletzt mit Thuleiva Sigbernasdottir geschehen, deren Kate man aufgebrochen und verwüstet fand, von ihr selbst aber keine weitere Spur, oder den vier Kindern der Lifbrandssippe, die unterwegs waren zum Gehöft ihres Oheims, um der Familie einen Besuch abzustatten und der kranken Tante ein paar Heilkräuter von ihrer Schwägerin, der Heilerin Kauti, zu bringen. Obwohl die Frauen und Männer beider Sippen sich baldmöglichst auf die Suche machten, fand man doch nicht mehr als einen Schuh der Kleinsten, Sighelda, in einer Schneewehe steckend.

Die Ereignisse sorgen unter Thorwalern wie Horasiern für Unruhe und Unmut. Einzig dem strengen Winter ist es wohl zu verdanken, dass es noch zu keinen Übergriffen gekommen ist, halten Eis und Schnee die Kontrahenten doch weitgehend auseinander. Doch der Streitschwelb beständig und es ist nur eine Frage der Zeit, bis er hervorbricht.

Michelle Schwefel

Graf von Belhanka rüstet Expeditionsgruppe

BELHANKA. Seine Hochwohlgeboren Graf Mondino von Belhanka entwickelt sich offenbar mehr und mehr zum Sammler von auserlesenen Kunstschätzen und Antiquitäten: Er sucht im ganzen Horasreich nach fähigen und unerschrockenen Glücksrittern, die für ihn Ausgrabungen durchführen. So lobte er eine hohe Prämie für diejenigen aus, die ihm eine in den dunklen Zeiten entstandene Statue des Kaisers Bender-Horas beschaffen würden, damit sie wieder einen angemessenen Ehrenplatz in dessen Kapitale Belhanka einnehmen kann.

Es halten sich jedoch ebenso hartnäckige Gerüchte, dass es dem Grafen nicht minder darum geht, zu beweisen, dass seine Familie zu den ältesten des Horasreiches und zum Hochadel der fernsten gildenländischen Siedlerzeit gehörte. Ein besser ungenannt bleibender Patrizier der Stadt antwortete indes auf die (unterstellte) Absicht folgendermaßen: "Belhanka ist eine stolze und selbstbewusste Freistadt, und wir bringen unserem Grafenhaus selbstverständlich so viel Respekt entgegen, wie es die gute Sitte und die Verträge von uns fordern. Wenn Hochwohlgeboren meinen, mit dem Geld seiner Frau beweisen zu müssen, von welch schwindelerregenden Höhen seine einst ruhmreiche Familie bis heute heruntergekommen ist, dann soll er das von uns aus gerne tun ..."

Heike Kamaris

Schweigemarsch

LOWANGEN, DEN 16. RONDRA 1025 BF. Das Massaker im garethischen Mühlingen, dessen Kunde nunmehr auch Lowangen erreicht hat, führte zu vehementen Protesten der dortigen Bürgerschaft. Diesem Protest schlossen sich auch die Vertreter der Travia-, Peraine-, Rahja- und Tsa-Kirche an. Zu diesem Zweck suchten die Tempelvorsteherinnen die mittelreichische Botschafterin Larona Hesindiane Edle vom Berg auf.

Mit Unglauben vernahm die Lowanger Bevölkerung an diesem Morgen die Geschehnisse in Gareth. Aus dem neuen Aventurischen Boten, der im Schaukasten des Redaktionsgebäudes der Lowanger Lanze einzusehen war, ging hervor, dass der garethische Adel Ende Ingerimm einen Zug von Hungernden auf blutigste Weise hatte nieder machen lassen.

Nach der Heimkehr Oberst Erbert Domians vom Kronkonvent im fernen Gareth erfuhren viele Lowanger Bürger, dass die Einwohner der Metropole Garetiens großen Hunger leiden. Besonders die tobrischen Flüchtlinge und Armen aus dem garethischen Stadtteil Meilersgrund erfuhren bittere Not, so der Lowanger Stadtkommandant. Erst vor wenigen Götterläufen brachte die Belagerung Lowangens durch die Schwarzpelze Hunger und Not in die eigene Stadt, so dass ein jeder nachvollziehen kann, wie es in Gareth nun aussehen mag. Doch kein Lowanger kann sich vorstellen, wie es zu solchen Missständen in Gareth kommen konnte. Sicherlich, jedem Lowanger ist bewusst, dass das Raulsche Reich einen zermürbenden Krieg gegen die Schwarzen Lande führte, der ausnahmslos von jedem Mittelreicher seinen Tribut forderte, doch allein eine schlechte Ernte soll Schuld sein an der Hungersnot. Als überdies die versammelte Ritterschaft Garetiens in Mühlingen ein prunkvolles Bankett in Saus und Braus zu feiern gedachte, formierte sich unter den Hungerleidenden aus Meilersgrund und Rosskuppel sowie armen Exiltobriern der Zorn über die verschwendungssüchtige Obrigkeit, der es an nichts mangelte. Der Protestmarsch zum Schloss von Mühlingen, der sich anschickte, dem mittelreichischen Adel das Elend vieler Gareth vor Augen zu führen, wurde indes auf blutigste Weise niedergemacht.

Noch während sich die Kunde von dem Massaker in Mühlingen wie ein Lauffeuer unter der Bürgerschaft verbreitete, zogen Scharen von aufgebrachten Lowangern zur mittelreichischen Botschaft am Marktplatz. Erst das Einschreiten der Stadtsekretärin Gilla von Hedengrund konnte die Menschenmenge beruhigen, während die Stadtgarde die Botschaft vor der empörten Masse sicherte. Es vergingen jedoch einige Stunden, ehe sich die Menge wieder zerstreute und die Bürger wieder ihren eigenen Tätigkeiten nachgingen.

Gegen Abend des 16. Rondra konnten aufmerksame Besucher eine Prozession beobachten, die ihren Anfang am Lowanger Travia-

tempel hatte. Gemeinsam marschierten die Vertreter der Kirchen der Travia, Peraine, Rahja und Tsa vollkommen wortlos in Richtung Marktplatz. Der Schweigemarsch wurde von den Tempelvorsteherinnen Gunda Trondottir, Elayoë Tausendschön, Mirhiban Kasmisuni und Eolanda Sinzig angeführt. Ob Novize oder Tempelvorsteherin, ein jeder Diener der vier Kirchen war in ein einfaches Gewand in schlichten Farben gekleidet, das von Ornamenten der Alveranier geziert wurde. Selbst die Diener und Dienerinnen Rahjas verzichteten auf ihre roten, wenig verhüllenden Roben. In ihren Händen hielten die Marschierenden Kerzen, die im Travia-Tempel entzündet worden waren.

Ohne ein Wort, ohne jegliches Flüstern gelangte der Zug zur Botschaft des Mittelreiches. Während die Tempelvorsteherinnen ein persönliches Gespräch mit der Botschafterin suchten, umgaben die Verbliebenen die Botschaft und hielten eine stumme Wacht für die Toten. Erst gegen Mitternacht löste sich die Mahnwache auf, und alle Anwesenden kehrten nach Hause zurück. Dabei kam es zu keinerlei Ausschreitungen.

Leidlicherweise wollte sich keine der beteiligten Kirchendienerinnen über den Inhalt der Gespräche, die in der Botschaft stattgefunden haben, äußern. Eine Stellungnahme der garethischen Botschafterin ist bis dato gleichfalls ausgeblieben.

*Selinde Welzelin
(Kerstin Glodzinski)*



Der bekannte Hofkünstler Leonardo della Rahjada steht Euch mit seinen Künsten auf der neuen Pfalz Horasia anlässlich des Travia-Festes von Prinzessin Lorindya Amene Usvina von Firdayon-Bethana und Burggraf Alarich Ruhmrat von Gareth zur Sighelmsmark zur Verfügung.

Einsendeschluss

für den

Av. Boten No. 98

ist Samstag, der

19. Oktober 2002

Canon

Photo Paper
for Borderless Printing

Papel Fotográfico
Profesional
Para Impresión sin Bordes

Papier Photo
Professionnel
pour une impression sans marge

Premium-Quality
Photo Printing.

Impresión Fotográfica
de Calidad Profesional

LETZTE MELDUNG!

Kaiserin Amene sterbenskrank?

VINSALT: Den Aventurischen Boten ereilt aus der horasischen Capitale Vinsalt erschreckende Kunde über den Gesundheitszustand der Kaiserin Amene Firdayon.

Ein großer Empfang anlässlich des Unabhängigkeitstages des Lieblichen Feldes hatte es werden sollen, auf den sich Vinsalt seit Wochen, ja Monaten emsig vorbereitete. Nicht nur Vinsalt wurde herausgeputzt und geschmückt, nein, auch Kuslik und das ganze Liebliche Feld, so sagt man. In diesem Sinne befand sich die Edle Arela Weißblatt von Ragath, die Botschafterin unseres schönen Raulschen Reiches, bei Hofe, um Kaiserin Amene ihre Aufwartung zu machen.

Tatsächlich, so berichtet die Edle von Ragath, schien sich die Kaiserin in den letzten Wochen in ihren Pflichten weitgehend vom Staatsminister Abelmir von Marvinko vertreten zu lassen. Zu Schloss Baliiri hingegen erschien Kronprinzessin Aldare Firdayon zum ersten Male allein, um die traditionelle Kaiserjagd an ihrer Mutter statt zu eröffnen.

Am 19. Tsa nun, dem Unabhängigkeitstag, konnte die Kaiserin nicht fehlen, gerade weil der Adel dieses Fest weniger als Gedenken an die Loslösung vom Reiche Rauls feiert, sondern um die Größe und Macht des 'neuerstandenen Horasreiches' zu zelebrieren!

Bereits mehrere Tage währten die Feierlichkeiten in Vinsalt, Segnungen der Praios-, Rondra- und Hesinde-Kirche fanden statt, eine große und wohl ausgestattete Militärparade zog durch die Capitale des Lieblichen Feldes – Ereignisse, die der bereits geschwächte Monarchin zu schaffen gemacht hatten, wie Wohlgeboren von Ragath besorgt feststellten.

Auf dem Staatsempfang bei Hofe nun sollten die Ereignisse ihren Höhepunkt finden, nämlich in der Staatsrede der Kaiserin. Diese setzte auch dazu an, lobte die Pracht und die Schönheit des Lieblichen Feldes und die Klugheit und Stärke des darin lebenden Volkes, mahnte die Feinde im Innern und Äußern, dass das 'Reich der Horas' niemals wanken werde. Mag es eine Gemahnung der Götter gewesen sein, oder auch nur ein Anfall von Schwäche, doch

just nach diesen Sätzen stockte die Monarchin, als versagte ihr die Stimme, schwankte höchstselbst, ihre eigenen Worte Lügen strafend, und stürzte ihrer Leibgarde ohnmächtig in die helfenden Arme! Die Herrin Peraine möge Gnade walten lassen.

Wirrnis und Schrecken brach aus unter den besorgten Untertanen und Gästen des Staatsempfanges, jemand soll gargerufen haben, die Monarchin sei tot – doch davor sei der Herre Boron. Wohlgeboren Arela zumindest versicherte dem Aventurischen Boten, dass Kaiserin Amene Firdayon lediglich kränkelnd sei, dass der Staatsminister von Marvinko sogleich nach der Schwäche der Kaiserin (sie selbst war in ihre Gemächer geleitet worden) verkündet hatte, es habe sich lediglich um eine Erschöpfung bedingt von den langen und freudigen Feierlichkeiten der letzten Tage gehandelt.

Doch das Horasreich wäre nicht das Horasreich, wenn dies der Aufregungen Ende gewesen wäre. Nein, tatsächlich beginnen heuer, so berichtet die Edle von Ragath, erst die Aufregungen. Wilde Spekulationen brechen auf, wer denn nun den Horasthron erben würde – als sei die Monarchin bereits nicht mehr unter den Lebenden. Manche Stimmen loben Kronprinzessin Aldare, andere sehen Prinz Timor als fähigen Nachfolger, und dritte, vierte, fünfte schließlich rufen (hinter verhaltener Hand) nach Staatsminister Abelmir von Marvinko, Erzherzog Hakaan von Firdayon-Bethana oder gar Salkya Firdayon oder Prinz Romin von Kuslik! Offizielle Reaktionen zu diesen Gerüchten gibt es jedoch weder aus dem Hause Firdayon, noch aus dem Kaiserhause Gareth.

Dem Aventurischen Boten verbleibt nun allein, mit dem gebührenden Respekt den Segen der gütigen Herrin Peraine auf das Haupt der Kaiserin Amene herabzurufen und ihr beste Gesundheit zu wünschen.

Adalvinya Greifsacht (falk)

