

Aventurischer Bote

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

und Chronisten; Postille der zwölfgöttlichen Gewählten, 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 Schriftge-

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

Ansonsten gilt:

Ob östlich kämpfen schwarze Horden mit RONDras hohem Wächterorden
Ob Flottenschlacht in West und Norden
Ob südlich stoppt des Henkers Morden-
Lang, lang bevor's die Barden singen tut's stets zu uns der Bote bringen.

2,50 •

Ausgabe

Nov./Dez. 2002

ING/RAH 32 Hal

98

Die Zwölfe sind mit uns!

Großer Sieg in Tobrien!

Endlich Erfolg im Kampf wider die Heptarchen – Tobrien hat wieder Seezugang – Ardaritenfestung wieder frei!

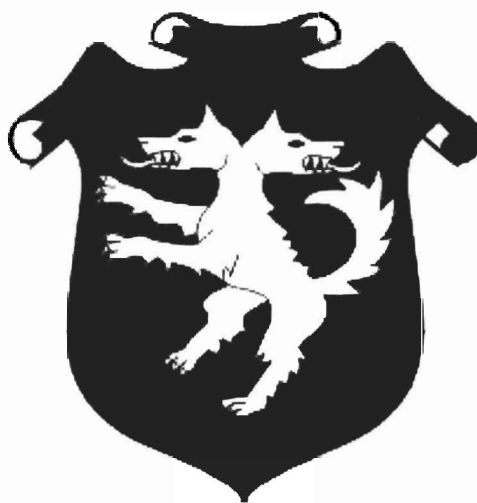
PERAINEFURTEN/VALLUSA. Frohlocke, Du Zwölfgöttlichkeit in diesen frohen und segensreichen Stunden! Ein großer Sieg ward Dir bescheret am Tage der Heiligen Thalionmel, dem 4. Peraine im Jahre 32 Seiner Allergöttlichsten Magnifizenz Kaiser Hal I. von Gareth. Doch sollen Euch meine Worte zunächst von den Geschehnissen im Tobrischen berichten, bevor ich erneut anheben will, die Götter zu preisen!

Von Sieg zu Sieg eilten die tobrischen Landsknechte mit ihren Verbündeten aus den Nordmarken und den Brüdern und Schwestern des vielgeliebten Weiden in den vergangenen Monden. Der Sichelsteg und die wichtige Baronie Eisenrath – freigekämpft! Der Kleinwardstein und Umgebung – freigekämpft! Das Schlachtenglück schien gewendet. Man hatte dem Feind oft genug bewiesen, dass er nicht nur Jäger, sondern auch Gejagter sein mag. Jubel und Dankbarkeit der Tobrier flogen den Heeren der Herzöglichen und Kaiserlichen, sowie ihrer Verbündeten zu und umkränzten die Häupter der Landsknechte mit süßen Lorbeeren des Sieges.

Hoffnung und Gewissheit, dass der Feind nicht unbesiegbar ist, ließ die Herzen wieder neuen Mut fassen.

Nach diesen ersten Siegen, welche das verbliebene Kernland Tobriens festigen und dauerhaft bewahren sollten, war es still geworden. Ja, sogar eine regelrechte Nachrichtensperre wurde verhängt und in der Tat sogar die Schreiberlinge aller Postillen zu ihrem eigenen Schutz, wie es aus der Kanzlei des Herzogs verlautbart wurde, in Gewahrsam genommen. Verdächtige Personen oder Aufrüh-

rer wurden noch unerbittlicher verfolgt und bestraft, als dies früher der Fall gewesen war. Seine Hoheit Herzog Bernfried, Seiner Hoheit Kanzler, Exzellenz von Gernotsborn, und des Kaisers Marschall, Exzellenz Gerdenwald, hüllten sich über sämtliche Vorgänge in Schweigen. Alleine die Straßen sprachen ihre eigene Sprache.



Wappen des Herzogtums Tobrien

Durch die schlammigen Straßen Perainefurtens kursierten Gerüchte, Bienenschwärmen gleich. Von einer großen Offensive wussten die Einen aus zuverlässigen Quellen zu berichten. Vom nahen Zusammenbruch der Front

die Anderen. Hinzu kam, dass Vorräte, Decken, Pferde, Ochsen, Karren und anderes kriegswichtiges Material noch strikter eingezogen wurden.

Truppen aus Perainefurtens wurden an die Front nach Schwürzhofen verlegt. Ein frisch ausgehobenes Landwehrregiment unter der Führung der Gemahlin des kaiserlichen Marschalles, Rondraga Gerdenwald von Gobiansforst, ebenso. Das Landwehrregiment *Herzog Firutin* unter Oberst Wenzeslaus von Eisenrath, dem Adjutanten Kanzler Delo von Gernotsborns, wurde nahezu komplett ebenfalls Richtung Osten verlegt. Alles unter dem Mantel der höchsten Geheimhaltung.

Erste Gerüchte wurden laut, dass sich ein komplettes Regiment unter dem Befehl der seit

In dieser Ausgabe

Heptarchen schwer geschlagen = Sieg in Tobrien!

Seite 1 + 5

Überfall auf Keraans Goldtransport

Seite 6

Trugbild Gareth's nur Drohung?

Seite 8

Orks vor Teshkal

Seite 21

Kendrar erobert!

Seite 22

Die Rache Kastullah's

Seiten 26 & 27

In aller Kürze

Seite 28

der Invasion verschollenen Gräfin von Misamund, Wendrewka von Korswandt, im Bornland an der Grenze zum Mittelreich bei Vallusa auf einen Einsatz warten würde. Aber welcher Einsatz konnte gemeint sein, der zur Folge hätte, dass knapp 2.000 tobrische, Weidener und bornische Männer bereit zum Gefecht irgendwo im Osten stehen würden? Die Antwort fiel an jedem schicksalhaften 4. Peraine.

Knapp 2.000 Streiter im Namen Tobriens und seines geschundenen Volkes hatten sich in der Baronie Schwürzhofen versammelt, um die größte je durchgeführte Offensive gegen den Feind einzuleiten.

Das herzogliche Landwehrregiment *Herzog Firutin*, das Freiwilligenregiment *Sildroyan der Schmied*, das gräflich mendenische Landwehrregiment *Graf Hagen von Darbonia* sowie 250 kaiserliche Soldaten des Garderegimentes *Tobimoragarde* aus Ebelried und Banner aus des Herzogs Leibgarde selbst sowie zahlreiche Ordensmagier des ODL, geweihte Streiter des Ordens zur Hohen Wacht und Truppen des Zwölfgöttlichen Konzils, Bannstrahler neben Ardariten, Golgariten neben Ingerimms Hammerschwingerinnen standen in dieser Baronie am Rande der Front unter dem Oberbefehl des Barons Wenzeslaus von Eisenrath. Auf der bornischen Seite von Vallusa lagerte tatsächlich die verschollen, wenn nicht sogar zum Feind übergelaufen geglaubte Gräfin Wendrewka von Korswandt. Sie hatte die vergangenen Jahre

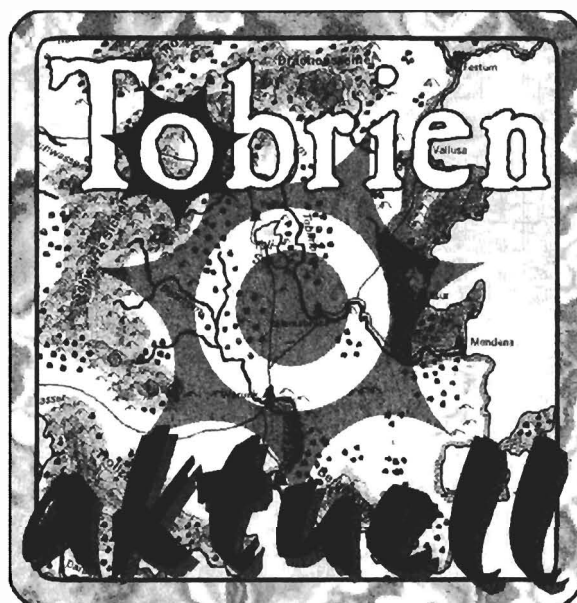
genutzt, um aus einer provisorischen ‚Landwehreinheit‘ aus Exil-Misamundern und Bornländern ein schlagkräftiges Regiment zu formen – das Jägerregiment *Mikail von Bjaldorn*. Ein Bild des Firun-Heiligen erhob sich auf dem Wappenschild des Regimentes über die Köpfe der Soldaten gen Tobrien. Vor Vallusa kreuzten horasische und bornische Schivonen und Karavellen sowie die jüngst vom Stapel gelaufene mittelreichische Schivone *Herzog Kunibald*, allesamt, bereit das Jägerregiment aufzunehmen und misaaufwärts ins Landesinnere zu bringen. Ebenfalls vor Vallusa eine starke Streitmacht von Ardariten, welche den Augenblick des Sieges herbeisehnten, den Schmutz aus der vom Feind besetzten Burg, ihrer Burg, zu waschen! Lange genug hatten Dämonenknechte und Speichel-lecker des Feindes dort gehaust. Zeit, wieder das stolze Banner der Herrin und des Ordens über der zweitgrößten Feste des Ordens wehen zu lassen und die Siebenstrahlige in den Staub zu treten.

In einem Zangenangriff von Schwürzhofen gen Rahja und von Vallusa gen Efferd an den Grenzen zu den Ländern entlang, die seit Jahren nun schon beherrscht werden vom buckligen Xeraan und dem selbstherrlichen purphäuptigen Galotta, sollte ein breiter Kor-

ridor zur Küste erobert werden und Tobrien wieder einen sicheren Seezugang bescheren. Zudem sollte endlich das bedrängte Vallusa freigekämpft werden. Soviel Land wie möglich zurück unter die Zwölfgöttliche Ordnung und in das Herzogtum, war die Losung.

Der Feind indes, gewarnt, dass eine Offensive stattfinden würde, jedoch verwirrt durch zahlreiche Truppenverlegungen in den Vormonden gen Westen an den Sichelstieg, erwartete den Hauptangriff wohl vor Ysilia, doch anscheinend nicht im Norden, nicht in Misamund!

Den Buckligen traf es an seiner Front völlig unvorbereitet. Es schien, als hätte das tobrische



sche Oberkommando mit den rigorosen Maßnahmen gegen Spione und der absoluten Geheimhaltung Erfolg gehabt.

Am 4. Peraine war es soweit. Die Truppen setzten sich von Schwürzhofen aus in Bewegung, als die horasischen Karavellen und Schivonen die Misa bis nach Usnadamm vorgedrungen waren. Ein letztes Hindernis auf der Misa, ein Sperrfloß mit zahlreichen Geschützen, wurde durch ein Kommandounternehmen von Freiwilligen ausgeschaltet, so dass die Schiffe die Misa, die durch die eingesetzte Schneeschmelze ein ordentliches Hochwasser führte, hochfahren konnten. Am Abend war der tobrische Teil von Usnadamm von den Misamunder Jägern befreit, welche von Vallusa aus in der Nähe der Stadt angelandet waren.

Ein gewaltiges Herr mit unzähligen Kriegsbannern und Farben der Adelligen Weidens und Tobriens zog entlang der Misa und fächerte gen Praios nach Reiherstolz und Misafelden aus. Das Ziel war klar: die Vereinigung mit den Truppen in Vallusa und das Erreichen der tobrischen See, nachdem man die Festen Wolfenstein und Misamôr genommen hatte. Überall, wo man auf Widerstand stieß, wurde dieser gnadenlos niedergekämpft, bis man auf den ersten nennenswerten Kampf in Misafel-

den stieß. Hier lassen wir diejenigen zu Worte kommen, die sich Ruhm und Ehre an ihre Brust heften konnten.

Weibel Hugen Wickrather, I. Hzgl. Landwehrregiment *Herzog Firutin*:

“Unsere Uffgabe war die Befreiung und Sicherung einiger Dörfer an de Misa. Ich und mein Banner zogen vor dem Heer und räucherten einige Nester des Feindes aus. Kontrollpunkte am Fluss und sowat.

Brücken hat es ja nicht sonderlich viele gehabt, aber eine Furt war eines unserer Hauptprobleme. Diese wurde vom Feind gehalten und somit hätte er auf dem anderen, dem bornischen Ufer der Misa anlanden können und womöglich unserem Tross in den Rücken fallen können. Von daher nix wie rin in den Pulk. Ich und meine Jungs und Mädels mit ihren Armbrüsten und Bögen haben die völlig überraschten Wachen rasch gestellt. Den Rest haben wir dann mit Hilfe einiger Dörfler aus dem nahegelegenen Weiler fertig gemacht und solange gehalten, bis Entsatz kam. Auffällig war schon, dass die Bevölkerung erst zögernd, dann aber mit einer echten Begeisterung bei der Bekämpfung half. Man bekam es fast mit der Angst zu tun, so verbissen schlugen sie die Büttel des Buckligen tot. Wer weiß schon genau, was diese armen Leuts so durchleben mussten.”

Rittfrau Edelgunde von Gabelweyhe, kaiserliche Reiterei:

“In Misafelden haben wir uns mit unseren kaiserlichen Einheiten ein größeres Scharmützel mit einigen Elitetruppen Galottas geliefert. Transsylvische Grenzreiter, wie sie sich nannten, attackierten uns aus einem Wäldchen heraus. Unseren Spähern mussten sie seltsamerweise entgangen sein. Sehr zähe Burschen. Konnten reiten wie der Gehörnte selber, schwangen dazu den Reitersäbel, und nicht wenige aus unserer Reiterei wurden ohne Erbarmen niedergemacht. Eigenartig war, dass diese völlig in Schwarz gewandeten Reiter lautlos und völlig kalt töteten und kämpften. Keine Siegesrufe kamen über ihre Lippen. Trotzdem gelang es uns, gut die Hälfte dieser wohl 50 Reiter niederzumachen, bevor sie genauso plötzlich verschwanden, wie sie aufgetaucht waren. Leider hat es dabei meinen guten Bannerträger erwischt, die Bannerfahne, Rondra sei es gedankt, aber konnte gerettet werden.”

Gemeiner Torben aus Jokenheim, Misamunder Jägerregiment:

“Tja, eigentlich bin ich ja früher mal Knecht gewesen, bevor mich die Herrin Gräfin in ihr Regiment holte. Da hat man uns dann das Kämpfen beigebracht. Aber ein Seemann bin ich nie gewesen. Daher war es auch eine seltsame Sache, als wir bei Usnadamm angelan-

det sind. Kaum dass wir an Strickleitern und Stegen über die Reling drüber waren, haben uns die Feinde mit Armbrüsten und Bögen beschossen. Ein, zwei Hornissen, so nennt man die großen Armbrüste wohl, waren auch dabei. Viele meiner Kameraden waren bereits tot, bevor wir das Ufer erreicht haben.

Wir sollten zusammen mit einer Handvoll streitbarer Recken, Freiwillige, die wir unterwegs in Misafelden aufgenommen hatten, vor allem den Erzabt der Draconiter in Tobrien, Eno Kariolinnen, und seine Draconiter beschützen. Die sollten, glaube ich, dafür sorgen, dass keine Magie gegen uns gewirkt werden kann. Feuerlanzen und Dämonengezeuchs und sowas. Ich stand sogar ganz dicht neben dem Erzabt, hab aber nicht verstanden, was er sagte, weil das Bosparano oder sowas ähnliches war, aber er hat ganz heilig ausgeschaut und die anderen Geweihten auch. Pasiert ist aber nix. Auch keine Magie von der anderen Seite. So sind wir dann vorgestürmt. Durch den Schlamm am Ufer hin zur Stadt. Der Feind hat sich zwar heftig gewehrt und die Draconiter sind auch heftig bekämpft worden und viele von denen sind mit dem Erzabt zusammen auch gefallen, aber letztlich genutzt hat es ihm nix. Wir also durch die Tore und haben mit unseren Jägern gut abgeräumt. Genauer brauch ich wohl nix zu erzählen. Wir sind dann auch direkt weitergeschickt worden, nur nicht stehen bleiben, hat die Frau Obristin immer nur gerufen und ist wieder aufs Pferd und direkt weiter. Naja, würde schon gern wissen was aus dem Erzabt und seinen Leuten geworden ist."

Leutnant Arngrist Uckelsdorf, Landwehrregiment Herzog Firutin:

"Am Tag nach dem Beginn der Offensive standen wir bereits in Misafelden. Gut die Hälfte war bereits befreit und stand unter Kontrolle. Alles verlief planmäßig. Die Landgewinne waren in Reiherstolz, Schwürzhofen und Becherlingen wohl zufriedenstellend. Uns beflügelte auch die Nachricht, dass es mit Hilfe unserer bornischen Freunde unter dem Kommando von Oberst Pjotr Kariljew und den Ardariten gelungen war, die Festung der Ardariten zurückzuerobern. Damit war ein dicker Brocken des Feindes vor uns bereits geknackt. Was dann kam hat uns aber alle überrascht. Am Dreiländereck Misafelden, Mark Vallusa und Gräflisch Misamündel liegt die Festung Wolfenstein, welche wir auch in unseren Aufmarschplänen berücksichtigt hatten. Oberst von Eisenrath gab den Befehl, die Festung anzugreifen. Gut 400 der Unsrigen berannte die Festung. Durch Späher wussten wir, dass diese Nuss nur schwer zu knacken sein dürfte. Unsere Späher hatten Unrecht, denn diese Nuss ist überhaupt nicht zu knacken gewesen. Es wurde zu einem Desaster für uns, denn wir hatten den Feind hier gründlich unterschätzt. War es bisher ein Spaziergang gewe-

sen, so rannten wir uns an den Mauern der Feste die Knochen blutig. An Mut und Entschlossenheit hat es nicht gemangelt, aber wir hatten zuwenig schweres Gerät, um den trutzigen Mauern etwas entgegenzusetzen. Am frühen Abend lagen gut ein Drittel der Unsrigen bereits tot auf dem Schlachtfeld vor der Feste. Die Ausfälle des Feindes hielten sich in Grenzen.

Also beschloss man, ein gutes Banner dort zur Absicherung zu stationieren, welches die nachrückenden Truppen bei Bedarf warnen sollte und um den Feind im Auge zu behalten. Wir sind dann gen Firun nach Gräflisch Misamündel gezogen, um Vorbereitungen zur Erstürmung der Feste Misamör zu treffen. Der schale Beigeschmack der Niederlage lag uns allen aber noch im Mund, wussten wir doch, dass wir unser Maximalziel, tief ins Fleisch des Feindes gen Praios zu stoßen, mit der Feste Wolfenstein im Rücken nicht erreichen würden. Zumal wir manchen guten Kameraden dort vor Ort verloren – ich meinen einzigen Sohn. Er war neun als der Feind unser Land überfiel und kannte nur den Krieg. Er durfte mit seinen 15 Götterläufen den Frieden nicht mehr erleben."

Odelinde Kruschin, Peraine-Geweihte bei den Kaiserlichen:

"Es war ein grauenhaftes Gemetzel. Die Unsrigen kämpften in der Mark Vallusa tapfer, aber der Feind hatte weite Teile des früher so dichten Waldes in der Mark gerodet, so dass uns offene Fläche empfing. Schlechte Voraussetzungen für eine Schlacht. Dort wurde, glaube ich, unser Vormarsch gestoppt. Grünauen und Firunsschilfen waren in weite Ferne gerückt. In den befreiten Dörfern begrüßte man uns zögernd, aber doch herzlich. Man konnte die Angst bei den Dörflern sehen, dass unser Sieg nicht von Dauer sei und sie wieder unter die Knute des Buckligen kommen. Bestürzend festzustellen, dass gerade die Jüngsten, welche im Kriege geboren wurden, die Götternamen nur unzureichend kennen. Den ständigen Tod und Gewalt und Willkür vor Augen blieb der Glauben an die Zwölfe oft hinter dem nackten Überleben zurück. Aber das wird sich jetzt ändern!"

Am 11. Peraine endete die Offensive der Tobrier. Die Baronie Becherlingen war zu gut zwei Dritteln befreit. Der nördliche Teil von Reiherstolz sowie gut die Hälfte von Misafelden, bis auf die Feste Wolfenstein. Schwürzhofen, lange Zeit heftigster umkämpfter Frontabschnitt, war damit gänzlich wieder in der Hand der Unsrigen. Ebenfalls der nördliche Teil von Gräflisch Misamündel bis zur Feste Misamör und die gesamte Mark Vallusa waren befreit. Vallusa war endlich von der drohenden Klaue des Buckligen, welche diese Stadt im Würgegriff hielt, gelöst. Tobrien hat wieder einen kleinen Zugang zur See.

Die Herrin Rondra möge gepriesen sein, denn waren die Verluste vor den Festen Wolfenstein und Misamör groß, blieben die gesamten Verluste gering. Jeder dritte Herzöglische oder Kaiserliche blieb auf dem Schlachtfeld, jedoch jeder zweite der Dämonenknechte, der es wagte, sich unseren Streitern entgegenzustellen. So soll man sein Haupt in Ehrfurcht vor den Opfern dieser tapferen Männer und Frauen neigen, die uns ihr Leben gaben.

Das Hauptziel alleine wurde verfehlt. Beide Festen bleiben in des Feindes Hand und auch der erhoffte Landgewinn blieb hinter den Hoffnungen zurück.

Trotz alledem ist der Landgewinn nicht zu unterschätzen. Gefährdete Baronien können nun befriedet und gesäubert werden. Neue Länder konnten zurückerobert werden. Eine gute Aussicht auf spätere Kämpfe. In den eroberten Gebieten beginnt man nun damit, Befestigungen zu errichten und Posten zur Überwachung der Front einzurichten. Tempel werden neu gesegnet und die Jüngsten werden zum ersten Mal in ihrem Leben in die Zwölfgöttlichen Riten eingeführt.

In den Hauptquartieren von Ebelried und Peraine furten konnte man noch nichts zum Verlauf der Offensive vernehmen. Man hat aber, kurz nachdem der Stahl der Waffen langsam erkaltet war, damit begonnen, die Streitkräfte neu zu ordnen und auf die nunmehr längere Front von Eisenrath im Efferd und die Mark Vallusa im Rahja zu verteilen.

Es gilt, einen größeren Abschnitt zu verteidigen. Keine leichte Aufgabe, die den zukünftigen Oberkommandierenden der Front ostwärts von Ebelried, Oberst Wenzeslaus von Eisenrath, erwartet.

Das gewonnene Land und die befreiten Söhne und Töchter Tobriens sollen nunmehr verteidigt und bewahrt werden.

Entscheidend aber bei den Kämpfen der Vergangenheit ist, dass viele wichtige Schlüsselpunkte erobert und gesichert wurden: der Sichelstieg und die Baronie Eisenrath, der Kleinwardstein und letzten Endes die Stadt Vallusa und die Ardaritenfestung.

Der Siegeszug hielt bis jetzt an. Nun muss das bewahrt werden, was wieder tobriisch ist. Erneut haben viele Tobrier, Weidener und Rondrianer ihr Leben gelassen, und das Ufer der Misa, die Hügel Misafeldens und die Wälder von Reiherstolz sind rot vom Blut der Erschlagenen. Mögen die guten Götter geben, dass dieser Sieg, dieser süße, gemeinsam errungene Triumph des Guten über das Böse nicht der letzte gewesen ist.

Auf dass die letzten Worte der verstorbenen tobriischen Herzogin, Efferdane von Ehrenstein, dass sich nach dunkler Nacht "die Strahlen eines neuen Morgens" erheben mögen, Wirklichkeit werden. Die ersten Strahlen sind bereits seit dem 4. Peraine zu sehen.

Christian Hötting

Die Draconiter bei der Schlacht um Usnadamm

USNADAMM/BURG DRACHENHAUPT. Wir waren im Morgengrauen aufgebrochen und es versprach, ein harter Tag zu werden: Eisig fegte der Wind von Flusse her über die weite Fläche vor den Mauern der Stadt. Hinter uns regte es sich emsig, aber unauffällig, doch unsere Aufgabe lag vor uns und ich muß gestehen, daß mir bange war. Fester umschloss ich den Griff meines Streitkolbens. „Hesinde über mir, Mada neben mir, Nandus in mir, Naclador vor mir!“, das Stoßgebet spendete mir Mut.

Der Erzabt führte uns mit eisernem Willen voran auf die Fläche. Mich ermutigten die leisen Gebete der Eisernen Schlangen und der Gegenstand, den zwei Kusliker Ordensbrüder in einem Tuch eingeschlagen bei sich trugen; das Feuer des Göttinnendienstes der vorangegangenen Nacht brannte noch in meinem Inneren.

Auf einer kleinen Anhöhe direkt unterhalb Usnadamms schließlich hieß uns der Erzabt anzuhalten. Die Eisernen Schlangen sicherten ihn schon jetzt zur Stadt hin ab und ich bemerkte, dass sich drei der Ordensmagier bei den Händen nahmen. Meine Laienbrüder und -schwestern packten ihre Waffen fester und bildeten einen Kreis um die Geweihten. *Unitatio Geistesbund!* Mit diesem Spruch schließlich begann unser Werk. Die Geweihten hatten den *Cantus Canyzetha* angestimmt und mit Weihwasser einen Kreis um das Hügelchen gezogen. Alle trugen ihre Gebetsstolen; doch mit dem Entzünden der heiligen Kerzen wurden wir entdeckt. Deutlich hörte ich den Aufschrei der Wachen auf der Mauer und ein gezielter Armbrustschuss ließ einen meiner Ordensbrüder getroffen zu Boden gehen. Schnell schloss ich die entstandene Lücke. *Fortifex Arkane Wand.* Eine ganze Salve von Armbrustbolzen zerschellte an der unsichtbaren Barriere, die unsere Präcantoren vor uns aufgebaut hatten; erschreckt war ich – den sicheren Tod bereits vor Augen – zusammengezuckt. „Halte die Formation!“, zischte eine der Eisernen hinter mir.

Die Geweihten hatten sich bei der Hand genommen und bildeten einen Kreis um den Erzabt, der gesammelt, den Blick gen Alveran gerichtet, seine Stimme erhob, dabei öffnete er seine gefalteten Hände in der Geste der Lehre: „Halte, Herrin, Deine Hände über uns so gnadenvoll! Sieh, unser Leben bis zum Ende Dir allein gehören soll! Weise Schlange, in Deinem Namen spreche, stehe, lebe ich! Allwissend Herrin, voll Erbarmen, Lobpreis sei Dir ewiglich!“

Dann fielen die anderen Geweihten in den Choral mit ein und ich spürte den Hauch der Herrin über die Ebene kommen. Weiter singend entwickelte der Erzabt Eno das Bündel und es kam ein zwei Schritt langer gewunde-

ner Blutulmenstab mit Schlangenkopf zum Vorschein. Und der Erzabt entrollte liebevoll ein etwa anderthalb Spann breites und etwa viereinhalb Spann langes Banner. Es zeigte, aus einem durchscheinenden, mit Gold durchwirkten, dunkelgrünen Stoff gefertigt, eine ausgestreckte goldene Schlange mit geöffnetem Maul und herausgestreckter Zunge: der Schlangenstab und das Schlangenbanner



des Erzheiligen Argelion! Und schon wehte das heilige Banner im steten Wind und der Erzabt fasste es fest und mit lauter Stimme begann er den Argelionischen Choral. „Oh, Hoher Meister Naclador! Sei unser Schutz, dass nichts uns je kann schaden. Sei unser Wille, dass nichts uns jemals breche. Sei unser Feuer, dass die Lästere wir verbrennen. Sei unser Arm, dass den Feinde wir zerschmettern. Sei unser Auge, dass wir niemals müde wachen! Sei unser Herz, das niemals zagende!“

Doch da öffnete sich das Tor Usnadamms und

der Feind war über uns! Meine Ordensbrüder und -schwestern verschossen Kugeln aus ihren Balestrinas, und als der erste Feind heran war, begann der Kampf, dessen schreckliche Laute durch den Sang der Eisernen Schlangen überdeckt wurden. „*Erkenne, Verblendeter, die Last deiner Sünde und tue Buße.*“ Links neben mir fielen die ersten beiden meiner Ordensgeschwister, doch da war bereits eine Eiserne heran und hielt blutige Ernte unter den Feinden. „*Kehre um auf deinem Weg und erkenne die Gnade der Göttin.*“ Die Übermacht war groß und kaum hielten wir unseren Grund, der Argelionische Choral, die Lobpreisung der Herrin hinter uns, hallte in die Sphären. „*Kehre um auf deinem Weg und öffne dein Herz der Göttin.*“ Oh Schreck, da lösten sich dämonische Schatten von den Mauern Usnadamms und schnell kamen sie auf uns zu. „*Kehre um auf deinem Weg und rette dir Seele und Leben.*“

Ein Feuerball riss den ersten Schatten aus dem roten Himmel der Morgendämmerung, unsere Präcantoren hielten Wacht! „*Kehre um auf deinem Weg oder er wird hier enden. In Ihrem Namen!*“ Dann war der erste Dämon heran und nur knapp konnte ich seinen Klauen entgehen. Noch aus dem Augenwinkel erkannte ich, dass noch mehr Kämpfer aus dem zornigen Maul des Torres auf uns zukamen. Ich schlug nach dem Dämon und hörte es zischen als der geweihte Stahl traf. Doch er hatte es nicht auf mich abgesehen. Seine Klaue hieb nach einer der Geweihten im Ritualkreis, doch die Tapfere sang weiter, ohne auch nur einen Ton zu verlieren. Erneut hieb ich nach der unheiligen Kreatur, doch sie wischte mich einfach beiseite, ich spürte mein Blut aus einer Wunde rinnen. Ohne einen Misston brach die Geweihte zusammen, als die Klaue des Dämon sie ein zweites Mal traf. Das Siegesgeheul der Kreatur wurde durch einen weiteren Feuerball erstickt. Doch da fiel der beherzte Präcantor, hinter ihm heulend einer der Feinde, der siegestrunken seine Pike schwenkte. Wieder war eine Eiserne heran und der Kopf des Eleniden war von seinen Schultern, noch ehe sein Freudenschrei in den Himmel steigen konnte. Und es wurde uns weitere Hilfe zuteil, vom Fluss her nahten Getreue, die zwischen die Feinde fuhren und uns so den Rücken und die

Blutige Rückeroberung

Flanken deckten. Vier weitere Dämonen hatten sich uns genährt und weitere meiner Ordensbrüder zur Seite gewischt, sie standen im inneren Kreise. Schnell sprangen da die Eisernen herbei und drängten drei der Geschöpfe beiseite. Der Mächtigste der unheiligen Meute jedoch brach in den Ritualkreis, schritt auf das geheiligte Banner zu.

Da traf ihn die geflammte Klinge des Erzabtes und der geweihte Stahl spaltete dem Dämon den Kopf. Noch im Todeskampf schoss des Dämon Stachelschwanz nach vorn und drang dem Erzabt tief in den Leib. Hell floss sein Blut über die grün-goldene Robe. Doch der Geweihte fiel nicht. Aufrecht blieb er stehen, fest umschloss seine Hand das Schlangenbanner. Und nicht einmal jetzt wankte seine Stimme, die den Choral zu ende führte:

“Weiche zurück, Dämongezücht! In die Hallen deiner Verdammnis. Weiche zurück! Ins Herz der Finsternis. Weiche zurück! In die Dunkelheit der siebenten Sphäre. Weiche zurück! In die Schatten der Sterne. Weiche zurück! In die Höllen deiner Herkunft. Weiche zurück! In die Verdammnis ohne Wiederkehr. Weiche zurück! Im Namen Hesindes. Weiche zurück! Im Namen Nacladors. Weiche zurück! Im Namen Madas. Weiche zurück. Im Namen Nandus. Weiche zurück. Im Namen Xeledons. Weiche zurück! Im Geiste Canyzeths. Weiche zurück! Im Geiste Argelions. Weiche zurück! Im Geiste Ingalfs. Weiche zurück! Vor dem Willen der Wachenden weiche zurück! Vor den Worten der Betenden weiche zurück! Vor den Tränen der Opfernden weiche zurück! Vor dem Herzschlag der Glaubenden weiche zurück! Weiche zurück! Denn die Göttin befiehlt! Magica et vires arcana inutilis essetis!”

Und plötzlich erschien es mir als umtosten elementare Kräfte das Banner, rissen die Dämonen hinfort und fegten Zauber beiseite. Als erklinge eine harmonische Lobpreisung der Göttin und vollziehe ihren Willen. Unser Teil war vollbracht!

Doch zu welchem Preis? Denn nun ging der Erzabt auf die Knie, mit einem glücklichen Lächeln zwar, doch fiel er zur Seite, die Augen geschlossen und ohne dass man seinen Atem sehen konnte. Und elf meiner Ordensgeschwister lagen tot auf dem Hügel, um den immer noch der Kampf ging. Doch das Ritual Argelions war vollbracht! Es war der Wille der Göttin. Und Ihr Wille ist mein Wille und Ihr Wille geschehe!

Augenzeugenbericht eines ungenannten Draconiters des profanen Zweiges

Daniel S. Richter

Um dem Leser einen Einblick in die Geschehnisse um die Ardaritenfeste zu vermitteln, lassen wir an dieser Stelle einen Augenzeugen zu Wort kommen. Franislow Hojinnen ist Bootsmann an Bord der Schivone *Admiral von Seweritz*, welche einen entscheidenden Anteil an der Rückeroberung leisten konnte.

“Wir stachen von Neersand in See. Es gab unzählige Gerüchte an Bord, wohin uns der Wind diesmal führen würde. Die Vorzeichen sprachen dafür, dass es eine besondere Seefahrt werden würde. Erstmals hatten wir wieder einen Efferdgeweihten an Bord und Baron Kurdo von Riwilauken, unser Kapitän, war schweigsam wie nie zuvor. Ausgerüstet waren wir nur für eine kurze Reise, der Pott lag hoch in den Wellen. Auf See trafen wir uns mit einer horasischen Flottille. Der Käpt’n setzte über und ward lange Zeit nicht gesehen. Als er dann den Geschützmeister anwies, Geschosse mit Hyailer Feuer zu laden, war die Überraschung groß. Wollte er doch von dem Zeug nichts mehr an Bord haben, nachdem uns der Kahn einmal fast abgefackelt ist. Jau, und dann wies er die Mannschaften an, sich an Deck zu versammeln, erklärte uns, dass es nach Vallusa ginge. Er machte uns deutlich, dass er jeden kielholen lassen würde, der versagt. Dann sprach er noch von Ehre und Stolz, der Efferdgeweihte hielt eine beeindruckende Predigt. Meinen Mannen und mir schwante Unheil. Einige meinten gar, jetzt schon Golgaris Schwingen zu vernehmen, Abschiedsstimmung keimte auf. Verzagt, nein verzagt hat keiner von ihnen. Boron mit ihnen.

Kurz vor Vallusa kreuzte ein Kutter unseren Kurs. Die Horasier nahmen anscheinend Passagiere an Bord. Der Alte stand auf dem Achtertrutz und brüllte letzte Anweisungen, die Geschützmannschaften nahmen ihre Plätze ein, die Seesoldaten marschierten auf. Die Nacht wich dem fahlen Grau des Morgens, als wir in die Misamündung einliefen. Dies war das Signal für etliche Kähne, Kutter und Flöße, von Vallusa aus überzusetzen, derweil die horasischen Schiffe weiter flussaufwärts glitten. Alarmhörner schallten von der Feste herüber, erste Verteidiger erschienen auf den Zinnen. Wir liefen dicht vor Ufer, auf die Gefahr hin aufzulaufen, doch nur so vermochten unsere Geschosse den Gegner erreichen. Über dem ersten Kutter, der anlandete, wehte die Fahne der Ardariten, die mit einem inbrünstig gesungenen Choral voranstürmten. Ihnen gleichauf folgten Zwerge, die einen Sturmbock mit sich schlepten. Es war ein verwegener bunter Haufen, viele schlecht bewaff-

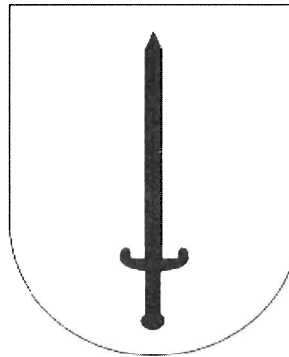
net, die gegen die Mauern anstürmten. Mein Blut begann wie Feuer zu lodern, kaum noch hielt es mich auf dem Schiff, als die Seesoldaten ausgeschifft wurden, um in den Kampf einzugreifen. Unsere drei Rotzen vermochten zunächst nicht, ihnen Unterstützung zu gewährleisten, zu ungenau war anfangs ihre

Flugbahn. Feindliche Geschosse trafen die *Seweritz*, die herabstürzende Rah erschlug den Efferdgeweihten und den Fähnrich, der ihn zu retten versuchte. Hyailer Feuer traf uns, markerschütternde Schreie von Matrosen, die als brennende Fackeln panisch in die Misa sprangen, wo unheimliche Tentakel ihrer harhten. Mittlerweile hatten unsere Geschütze ihre Ziele erreicht und hielten ebenfalls blutige Ernte. Phex war uns hold, als eine Hyailer Kugel das Haupttor traf. Das Feuer nicht beachtend, schlu-

gen die Zwerge den Rammbock mit aller Macht gegen das Tor, bis es in einem Funkenregen aus den Angeln brach. Mit gezückten Schwertern sprangen die letzten Ardariten, ihrer noch zehn, durch die Funken und letzte aufzüngelnde Flammen. Mittlerweile war es den ersten Angreifern auch gelungen, auf die Zinnen zu gelangen. Kärglich war das Häuflein, das verblieben war, der Boden vor den Mauern übersät mit Toten; Verwundete schrien ihren Schmerz heraus, manch ein Schrei erstarb für immer. Zunehmend verebbten auch die Kampfgeräusche. Jubel brandete auf, als das dunkle Banner in den Staub sank und dem Banner der Ardariten wich, welches endlich wieder über der Feste wehte.”

Soweit der Bericht des Bootsmanns. Wie es in der Festung nach der Rückeroberung tatsächlich aussieht, konnte bis Drucklegung nicht ermittelt werden. Der Bote wird auch weiterhin berichten.

Frank Parting



Wappenschild des Ardaritenordens

Meisterinformationen zu den Texten finden Sie auf Seite 10 in dieser Ausgabe des *Aventurischen Boten*.

Ein entsprechendes Armalion-Szenario zum Kampf um die Ardaritenfestung, finden Sie im Mittelteil dieser Ausgabe, Abenteuer zur Schlacht an der Misa in der Anthologie *Kreise der Verdammnis*.

Überfall auf Xeraans Geldtransport!

HALT!

Dieser Artikel beschreibt die Ereignisse, die in dem diesem Boten beiliegenden Abenteuerzenario aufgegriffen werden. So Sie also in Ihrer Spielrunde noch vorhaben, das vorgeschlagene Szenario als Spieler zu erleben, so sollten Sie jetzt mit der Lektüre dieses Artikels aufhören und ihn erst lesen, wenn Sie das Abenteuer bereits bestanden haben. Ihnen als Spielleiter kann dieser Artikel dagegen schon einen Vorgeschmack auf das geben, was die Helden im beiliegenden Szenario erwartet, sowie einige wertvolle Beschreibungen bieten. Auf jeden Fall wünschen wir viel Vergnügen.

Wieder und wieder trotzen die tapferen Streiter all um die Schwarzen Landen herum den finsternen Schergen der Heptarchen und schützen die freien Landen vor der schwarzen Pest aus dem Osten. Doch wo aller Kampf der letzten Monde nur an stiller, unverrückbarer Front vonstatten ging, so scheint sich nun etwas Größeres anzubahnen. Man munkelt, dass ganze Heerbanner in Weiß-Tobrien zusammengezogen würden. Bedeutet dies eine Wende? Hieß es nicht, dass die Streiter nimmer ruhen würden, bis auch noch der letzte der Dämonenknechte zurück ins Meer, über das sie gekommen, getrieben wäre? PRAios, RONdra und ihre zehn zwölfgöttlichen Geschwister mögen unsere Streiter schützen und geben, das die Pläne des Reicherzmarschalls aufgehen.

Verständlicherweise wurde strengste Nachrichtensperre verhängt, so dass kaum Nachrichten nach außen drangen. Ein Wall aus Schweigen hat sich derzeit um die Festen und Aufmarschplätze der Grenzlande gelegt, so dass der teilweise ohnehin recht spärliche Informationsfluss fast völlig zum Erliegen gekommen ist.

Doch nur fast. Im letzten Augenblick erreichte mich aus gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen ein Bericht über ein Ereignis, das sich schon Mitte Tsa ereignet haben soll und das möglicherweise in einem Zusammenhang mit den weiteren Plänen in Armeekreisen stehen könnte. Andererseits geben diese Ereignisse auch Rätsel auf, deren Auflösung ungewiss ist, betreffen sie doch eine Sekte, die schon des Öfteren an verschiedenen Orten Aventuriens aufgetaucht, über die aber nur sehr wenig bekannt ist.

Im folgenden sind Teile des Berichtes abgedruckt, so uns eben jener Abdruck mit freundlicher Genehmigung des Reichsgeheimrates gestattet wurde.

„[...] Baron Brander von Grünauen zu Grünauen hätte sich wohl einige Privilegien gekauft, deren Bezahlung in Mendena wohl noch ausstünden. Wie man weiß, ist Xeraan nicht gerade sanft mit säumigen Schuldnern, und so sich unsere Feinde gegenseitig angehen, kann es uns nur Recht sein. Jedenfalls wurden wir, meine Kameraden und ich, ausgesandt, dafür zu sorgen, dass der Karren mit

dem Gold nicht in Mendena ankommt.“

„[...] Gar schaurig war die Nacht, noch schauriger das schwarze Wasser, das um unsere Füße schwappte. Wir befürchteten schon, das sich hier, wo es schwärzer denn Tinte war, allerlei unheimliches und verfluchtes Getier herum treiben musste. Und dabei mochten die gefürchteten Hummerier noch nicht einmal das Schlimmste sein. Seltsam bleich erschien uns die Sichel des Madamals am Himmel. Das schwache Silberlicht reichte gerade aus, um das Gebiet vor uns wenigstens schemenhaft erkennen zu können, doch durch die Nebelschwaden, die allenthalben über Wasser und Sumpf lagen, drang selbst dieses nicht. Bei EFFerd, irgendetwas zog und zerzte einige Male an unseren Füßen, das schwöre ich. Ich bin heute noch nicht sicher, ob es nur ein Ast oder doch ein anderes Ding war. Um ehrlich zu sein, ich möchte es auch gar nicht wissen.“

„[...] Nahe des anderen Ufers fanden wir Leichen vor: gepöhlte Männer und Frauen, die schon lange dahin moderten, die zerfressenen Gesichter im Schmerze verzerrt. Ein einsamer Schädel lag im hohen Schilf und wurde uns beinahe zum Verhängnis, leuchteten die Augen doch auf einmal grüngelblich auf. Wir befürchteten schon, nun sei alles verloren, würden die Wächter am anderen Ufer doch sicherlich bei einem Kampfe aufmerksam werden. Doch die Götter waren gnädig, es war nur ein einsamer Glühwurm, der sich in die bleichen Überreste verirrt hatte. Um diese Jahreszeit!“

„[...] Nach längerem Versteckspiel gelangten wir schließlich alle wohlbehalten am anderen Ufer an. Ich glaube, der Herr PHEX muss es besonders gut mit uns gemeint haben, begegnete uns doch keines der finsternen Wesen, die hier, in den Sümpfen, hausen sollen, und auch die schwarzen Grenzwächter waren wohl etwas schläfrig. Ich glaube, ich werde dem Gott des Glücks eine gehörige Summe stiften, sobald ich die Gelegenheit dazu habe, das gelobe ich.“

„[...] Der Ort des Überfalles war von uns sorgfältig gewählt worden. Route und ungefähre Aufbruchszeit des Transportes war uns bekannt, also galt es nur, eine geeignete Stelle zu finden, abgelegt genug, damit nicht sofort Truppen alarmiert und Verstärkung ent-

sandt werden würden, und doch nahe genug an der Grenze um uns ein schnelles Verschwinden zu ermöglichen. Überhaupt – wer hätte jemals gedacht, dass wir im Auftrag des Reiches jemals zu Banditen werden würden? Gar seltsam sind manchmal die Wege derer, die wider die Finsternis streiten. Wir können nur hoffen, dass der Herr PRAios uns diese kleine Untat vergibt, diente sie doch einem höheren Zweck.“

„[...] Schon der Weg zu dieser Stelle war nicht ohne Gefahren. Die Borbaradreligion versucht, ihre ‚Schäfchen‘ im Griff zu halten. Allenthalben stießen wir auf Statuen, die die sogenannte Dunkle Mutter mit dem Borbarad-Knäblein im Arm darstellen sollte. Gar trafen wir auf einen sogenannten Priester diese Irrlehre, der den von seinen Schergen zusammengetriebenen Bauern zwar wohlklingende, jedoch irrwitzige und lästerliche Predigten hielt. Nur zu gerne hätten wir ihn ins Jenseits befördert, schon um das Seelenheil der armen Leute zu bewahren. Doch leider hätte das unseren Auftrag gefährdet, wiewohl die Wächter auch schon misstrauisch wurden, als sie uns erblickten.“

„[...] Der Plan war gut, und sicherlich hätte er auch hervorragend funktioniert, hätte es da nicht dieses eine Ereignis gegeben, das als Unwägbarkeit gelten muss und mit dem sicherlich niemand gerechnet hat. Wir lagen also da, angespannt wartend in unseren Verstecken, aus denen heraus wir den Karren und dessen Bewacher angehen wollten, als uns die Geräusche wiehernder Pferde und klirrender Waffen darauf aufmerksam machte, dass etwas nicht stimmen konnte. Die Geräusche kamen eindeutig aus der Richtung, aus der der Karren kommen sollte, kein Zweifel. Und so wir es noch nicht geahnt hätten, so zeigte uns das urplötzliche rötliche Aufflackern von Flammen, dass es womöglich noch andere Interessenten am Inhalt der Kutsche gab.“

„[...] Zwerge waren es, ich schwöre es. Ein gutes Dutzend, in rostrote Gewänder gehüllt und so berserk, wie ich es bisher nur einmal bei einem Thorwaler erlebt habe. Den Kutscher hatten sie mit einem Bolzen an den Kutschbock genagelt und auch der schwarze Magus fiel unter einigen gezielten Schüssen, während die restlichen Angroschim furchtlos und ungestüm auf die restlichen Wächter eindrangten. Es schien fast so, als wäre es ihnen egal, so sie einmal selbst getroffen wurden, denn noch viel schneller lagen die schwarzen Schergen unter den wuchtigen Hieben im eigenen Blute. Kaum war der letzte der Wächter gefallen, hatten die roten Zwerge auch bereits den Karren aufgebrochen und sich mit Beute beladen. Man hätte meinen können, sie hätten so etwas bereits öfter getan.“

„[...] Schnell machten wir uns auf den Weg zurück, um Bericht zu erstatten. So oder so, Xeraan hat sein Gold nicht bekommen. Wes-

wegen aber diese Zwerge den Karren überfallen haben, bleibt uns ein Rätsel. Sicherlich hegen auch die Angroschim einen Groll gegen die ehemaligen Handlager des Bethaniers, doch sicherlich war dieser Überfall nicht abgesprochen, würdet Ihr doch sicherlich nicht zwei Gruppen schicken, oder?“

So weit die Auszüge aus dem Bericht eines der Überlebenden, der zu dieser Mission entsandt wurde.

Wie also ersichtlich, hat Xeraan sein Gold nicht bekommen, eine durchaus erfreuliche Nachricht. Doch noch immer steht die Frage im Raum, wer ebenfalls ein Interesse daran hatte, dass es nicht ankam. Über die angesprochenen rotgewandeten Zwerge ist jedenfalls nicht viel bekannt. Soweit in Erfahrung zu bringen war, handelt es sich hierbei um eine nur aus Angroschim bestehende Sekte,² die schon an anderen Orten in Erscheinung getreten ist. Doch egal ob in einem von Stoerrebrandts Kontoren, in der Kaiserlich-Garethischen Münze oder gar innerhalb von Tempelmauern, stets scheinen diese Gesellen es auf alles Wertvolle, zuallererst jedoch Gold und Silber, abgesehen zu haben. Niemand weiß zu sagen, was sie vorhaben oder woher sie genau kommen, eine offizielle Stellungnahme wurde auch auf mehrmaliges Nachfragen nicht abgegeben. Auch auf welcher Seite diese Sekte steht scheint also ungewiss. Nähere Nachforschungen bleiben abzuwarten.

Dernilo Draknhofner
(Christian Hellinger)

1) Mehr zu den sich hier anbahnenden Ereignissen erfahren Sie im nächsten Boten und in der Abenteuersammlung **Kreise der Verdammnis**.

2) Mehr zu den Roten Zwergen erfahren Sie in dem Abenteuerband **Das vergessene Volk** von Stefan Küppers.

Alter Glanz

GARETH. Die Stadt des Lichtes, die Tempel und Schreine des Götterfürsten Praios ebenso wie das Monument des wachenden Greifen sind vom Spuk des Häretikers Galotta verschont geblieben. Sie boten verängstigten Bürgern Zuflucht und ziehen noch jetzt zahlreiche Gläubige an. Doch es wird berichtet, dass einige Schemen in der Halle der Priesterkaiser-Noralec-Sakrale erschienen seien. Das führte in der Reichskirche zu der Entscheidung, ein deutliches Zeichen an der am Greifenplatz in Alt-Gareth im Herzen der Stadt gelegenen Sakrale zu setzen. So werden keine Zauberkundigen mehr eingelassen. Dies hat zu keiner Aufregung geführt, da selten ein

Magiewirker dort Einlass sucht. Nicht so sachte sollten sich die Folgen einer weiteren Entscheidung auswirken. Auf einem Rund um die Sakrale sind seit je her Skulpturen von Heiligen der Praioskirche zu bewundern. Doch es gab mehrere Figuren, welche die vergangenen Jahrhunderte nicht unbeschädigt überstanden hatten. Einige wurden nun erneuert, damit sie dem heiligen Ort weiterhin Schutz und den Gläubigen Zuversicht spenden können. Allerdings ist das nicht das Ende der Geschichte. Saldor Foslarin, Leiter der Akademie von Schwert und Stab, bemerkte mit sichtlicher Verärgerung die künstlerische Freiheit, mit der – „bei aller handwerklichen Perfektion“ – das Abbild der Lechmin von Weiseprein neu belebt wurde. Schließlich scheine die zu den Gläubigen gütig herablächelnde Nothelferin nach der Restauration „der Faldahon (Anm. d. Red.: gemeint ist die Fürstilluminata von Beilunk) wie aus dem Gesicht geschnitten.“ Doch ein Tumult entstand erst, als Schwertschwester Junivera von Seshwick, die Vorsteherin des Rondratempels *Zur Letzten Wehr der Heiligen Ardare vom Erntefest-Massaker* sich argwöhnisch einer Ansammlung von Gläubigen näherte, unter denen neben etlichen Bannstrahlern auch der berühmte Bruder Lichtbringer gewesen sein soll. Diese Traube von Anächtigen sah zu dem Standbild des Gilborn von Punin auf. Zunächst stellte die Schwertschwester fest, dass das weißgoldene Rüstzeug bei dieser Darstellung des Heiligen ungewöhnlich aufwendig gehalten war, nach Art der Feldherren der Priesterkaiser. Doch dann ergriff sie Bestürzung, denn die Gesichtszüge glichen, nach ihrer Darstellung, jenen aus den wenigen Überlieferungen, die von Praioslob von Selem bekannt sind – jenem Praioslob von Selem, der einst als rechte Hand des ersten Priesterkaisers Aldec Praiofold II. die Rondrianer im Drachenspalt schlug und dem noch heute in bestimmten Kreisen nachgesagt wird, er habe den Infanten Rude II. beseitigen lassen und sei der Kopf hinter einer gemutmaßten Machtergreifung der Praiospriesterschaft gewesen. Die Schwertschwester machte ihrem Unmut Luft und wurde daraufhin vom Bruder Lichtbringer wüst beschimpft. In der Folge kam es zu einem Handgemenge zwischen der Schwertschwester, einem guten Dutzend Bannstrahler und hinzueilenden Bürgern. Die Tempelwache der Sonnenlegion konnte schließlich Schlimmeres verhindern. Lichtwächter Folmian Praiobur Lustratus, der die Erneuerung der Statuen angeordnet hatte, erklärte gegenüber dem Boten: »Im Gegensatz zur Statue der Lechmin von Weiseprein, deren Antlitz verwittert war, wurden im Fall des Gilborn von Punin keine Arbeiten an den Gesichtszügen durchgeführt. Nur das Namensschild mußte erneuert werden. Daher halte ich

die gegenwärtige Erregung über eine alte Statue für Hysterie.«

Philippe Mindach

Die Rückkehr der Greifin.

GREIFENFURT. Irmenella von Wertlingen ist nach längerem Aufenthalt in Gareth zurück in die Mark gekommen: Das Werben des Koscher Prinzen Edelbrecht und das Ende des Weidener Waffenstillstands mit den Orken verlangten die Anwesenheit der Markgräfin, die außerdem der Vertreibung der Orken vor zwölf Jahren in ausgelassenen Feierlichkeiten gedenken lassen will.

Den ganzen Winter hatte der Koscher Prinz Edelbrecht von Eberstamm nahezu untätig in Greifenfurt verbracht – ungeduldig, doch nicht verärgert über das Verhalten der jungen Markgräfin, die seinem ritterlichen Werben aus dem Wege ging. Der Preis sei nichts wert, der nicht mit Mühen errungen, soll er gesagt haben, und dass der höchste Lohn niemals leicht zu greifen sei. Auf Gut Pilzhain nahe der Stadt Greifenfurt quartierten der Prinz und seine Ritterschar, nachdem sie endlich märkische Adlige gefunden hatten, die sowohl die Mittel, als auch den Willen hatten, den Koscher zu unterstützen.

Es sind ihrer mehr geworden, seit Edelbrecht sich der Wolfsplage angenommen hatte (der Bote berichtete): Über die verharschten Felder des Greifener Landes rings um die Stadt haben die Koscher die Wölfe gejagt – doch dabei nicht einen gefunden mit dämonisch leuchtenden Augen. Die Märker sehen die Anwesenheit der Koscher nun mit weitaus größerer Herzlichkeit, wiewohl jene hoffen, dass sich die Markgräfin für den feinen Wolfspelz bedanken wird, der aus dem besten Fell der gejagten Raubtiere gefertigt wurde.

Doch gibt es in Greifenfurt auch andere, die meinen, Irmenella solle einen der ihren ehe-lichen, einen echten Märker, der sich auf Land und Leute versteht und dem Orken gezeigt hat, dass Greifenfurt seine Heimat nicht ist. Unter den Baronen der Mark hat man einen gefunden, der aus altem Geschlecht stammt und zudem als Held des Landes zu gelten hat: Baron Argan Dusterfluss von Orkenwall. In keiner der Schlachten des Orkkrrieges hat er gefehlt, sich überall mit Wagemut und Tapferkeit hervorgetan. Reichsbehüter Brin selbst zeichnete ihn aus, und auch die stolzen Weidener – die ihre eigenen Helden des Orkensturms haben – rühmen diesen Recken. Noch hat der Orkenwaller seine Werbung nicht ver-

kündet (immerhin ist er fünfzehn Götterläufe älter als die Markgräfin und nicht aus fürstlichem Geschlecht), doch zieht er das Interesse bereits auf sich. Mit Spannung wird sein Auftritt bei den Feierlichkeiten zu Greifenfurt erwartet, wo mit der Vertreibung der Orken nicht zuletzt auch seiner Heldentaten gedacht wird. Mit nicht minderer Erwartung wird seine und des Koscher Prinzen Teilnahme an den dortigen Ritterspielen begleitet.

Vorerst aber richtet sich die Aufmerksamkeit wieder auf den alten Feind: Der zwischen den Orks und den Heldentrutzern ausgehandelte Waffenstillstand läuft ab, so dass die Greifenfurter Grenzreiter zu erhöhter Alarmbereitschaft angehalten sind. Gerüchteweise seien im Grenzgebiet zwischen Heldentrutz und Greifenfurt, im nördlichen Lichthag, kleinere Horden von Zholochai gesichtet worden. Seit Jahren hat es in der Mark nicht mehr so

viel Aufregung gegeben: Wird der Orkenwaller um die Hand der Markgräfin anhalten? Wird sie den ritterlichen Koscher erhören? Welche Wendungen mag die Feier in Greifenfurt nehmen? Wird es zum Kampf mit den Orken kommen und werden die Koscher sich in diesem – wie viele Märker fordern – beweisen?

Sibelian Precker (bb)

Trugbilder in Gareth: Nur hohle Drohung?

GARETH. Monate sind vergangen, seit magische Illusionen die Kapitale des Neuen Reiches heimsuchten und eine Erscheinung des Dämonenkaisers das Ende Gareths und das Nahen feindlicher Heerscharen verkündete (der *Bote* berichtete). Doch der Drohung folgten kaum Taten.

An den Reichsstraßen gen Osten und Norden vermeldeten Wachtürme und Botenreiter keine heraufdämmernde Gefahr. Der Reichserzmarschall schätzt die Lage an der darpatischen und weidenschen Bergfront sowie am Sichelstieg als „vergleichsweise ruhig“ ein und verweist darauf, dass die für die Dunklen Reiche überraschende Attacke bei Vallusa (siehe Bericht auf Seite 5 in dieser Ausgabe) einem möglichen Vorstoß Transsiliens Einhalt geboten hat.

Achtbare Mitglieder der arkanen Zunft sondierten mit zauberischer Hellseherei große Teile Gareths, ohne Hinweise auf einen weiteren astralen Angriff zu finden. So weit uns bekannt ist, wurden in den vergangenen Monaten keine weiteren Spione Galottas in der Kaiserstadt entdeckt. Gutes oder schlechtes Zeichen?

Dennoch ist der Feind stets präsent: Dunkle Wolken abnormer Gestalt trieben gelegentlich über die Schwarze Sichel bis Baliho und Wehrheim und trugen schlimmes Wetter in ihren unheilschwangeren Bäuchen. Im östlichen Weiden sollen im Frühling einzelne Irrhalken oder andere Dunkeldämonen gesichtet worden sein, die kräehend mehrere Men-

schen töteten oder verschleppten. In der Schwarzen Sichel nahmen Gardetruppen Galottas in der Baronie Bollinger Heide die Festung Nalgardis mitsamt einer Mine ein: in einem derart unwegsamen Land, dass die kaiserlichen Einheiten bislang mangels guter Karten und Wegkundiger noch nicht einmal den Weg dorthin gefunden haben.

Stimmen aus Gareth:

»Nur, wer keine handfesten Möglichkeiten hat, spricht hohle Drohungen aus. Die Trugbilder waren nichts als Zeichen der Schwäche. Transsilien ist ausgebrannt und am Ende. Ich sage: Führt die Heere des Kaisers und der Provinzen zusammen und reitet gen Yol-Ghurmak, um es dem Erdboden gleichzumachen. Koste es an Blutzoll, was es wolle. Der Erzfrevler Galotta soll die Faust des Reiches spüren und ernten, was er seit 10 Hal gesät hat. Jetzt oder nie!«

— Ugo von Mühlingen, Kaiserlicher Marschall Garetiens

»Galotta ist die derzeit größte Bedrohung des Reiches. Sie muss besänftigt werden, bis das Reich wieder stark genug ist, seine wahren Grenzen einzufordern. Soweit mir bekannt ist, wurden im

Geheimen schon mehrere Gesandtschaften nach Yol-Ghurmak geschickt. Ich werde mit Reichs-großgeheimrat Dexter Nemrod und Seiner Exzellenz Ellinar Sterntreu, Reichsrat für Diplomatie, über eine Depesche an den Herrscher Transsiliens beraten. Man sagt, für einen dauerhaften Frieden seien einige kaiserliche Berater bereit, Weißtobrien und Teile Weidens aufzugeben. Nun, so weit würde ich nicht gehen, aber ein momentanes Entgegenkommen ziehe ich deutlich einer zukünftigen, vollständigen Niederlage vor.«

— Graf Orsino von Falkenhag zum Grauen See, Großsiegelbewahrer des Reiches

»Wer seine Herrschaft auf Dämonen baut, baut auf Sand. Die Untätigkeit des selbsternannten Dämonenkaisers zeigt, dass es selbst dem Verderbtesten mehr Schaden denn Nutzen bringt, sich mit den Mächten der Niederhöhlen einzulassen. Wir müssen nur diese Zeit der östlichen Dunkelheit duldsam bestehen, dann wird bald das verdorbene Tobrien gänzlich in den Mahlstrom der Siebten Sphären gerissen und wir sind wieder frei. Übt euch in Geduld!«

— Mutter Travira, Hochgeweihte des Traviatempels zu Gareth

AW

Widerspruch im Gildenrat – Verfahrensfehler gegen Olporter Akademie?

Nicht ganz so reibungslos wie zunächst gedacht, scheint der Ausschluss der Halle des Windes zu Olport aus der Grauen Gilde umgesetzt werden zu können. Die Sprecherin des Ordens der Grauen Stäbe zu Perricum (ODL), Convocata Ailin Ní Finnian, legte kürzlich im Gildenrat Widerspruch gegen die erlassene Verfügung ein. Die Begründung hierfür waren offensichtliche Verfahrensfehler bzw. das völlige Fehlen eines ordnungsgemäßen Verfahrens. Die Convocata sprach sich mit Nachdruck gegen die Durchführung solch harter Schritte nur aufgrund von Anschuldigungen ohne eindeutige Beweislage aus.

Zeitgleich mit dem Widerspruch vor dem Gildenrat entsandte Spektabilität Hagen Gerion,

Großmeister des ODL zu Lowangen, seinen Großjustiziar Silanor Faralon nebst zweier Grauer Garden nach Olport, möglicherweise um eben jene geforderten Beweise zu sammeln. Auch ein Schutzauftrag für das dortige Ordenshaus steht zu vermuten, weiß man doch um das bisweilen hitzige Temperament der Nordländer.

Im Umfeld des ODL brodelte derweil die Gerüchteküche. So hört man von Unstimmigkeiten unter den Großmeistern bezüglich dieses Vorfalles und der daraufhin ergriffenen Maßnahmen. Während der Lowanger Großmeister seiner Empörung über den Gildenbeschluss schon verschiedentlich lautstark Luft gemacht haben soll und daraufhin oben er-

wähnte Schritte eingeleitet hatte, stößt derlei Vorgehen nicht auf die ungeteilte Zustimmung seiner Vallusaner Amtskollegin Llezan von Yoffrynn-Thama, welche die Entscheidung Hagen Gerions als überzogen bewertet und die entsandten Ordensmitglieder sinnbringender in Tobrien eingesetzt sähe. Schlussendlich bleibt abzuwarten, wie der ODL, der derzeit eher für die Runajasko Partei ergreift, in toto reagieren wird, sollte sich der Beschluss des Gildenrates dennoch als rechtmäßig erweisen, würde doch das Unterbinden des dann nach dem Codex Albyricus unzulässigen Lehrbetriebes in seine Zuständigkeit fallen.

Martina Schmaltz, André Wiesch

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.

„Endlich, Rafim, ich habe nach langer harter Suche den Gletscherwurm entdeckt. Er versteckt sich in einem Punier Bierkrug, ganz tief am Boden. Die Suche hat ein Ende und ich warte voller Ungeduld, bis du wieder von der dunklen Ostinsel zurückgekehrt bist, um mit mir in den Kampf zu ziehen. Bis dahin pass auf die anderen auf, die hübsche Kriegerin, der der Bart fehlt, die Frau auf dem Besen und unsere verfluchten magischen Bartverbrüzzler. Sie werden es schwer haben ohne dich, aber höhere Ziele warten. Mit angroschgefälligen Grüßen, dein Freund Thorgrim“

DSA-Liverollenspieler gesucht!!!

Wir sind ein Zusammenschluss von einigen Larp-Gruppierungen, die auf dem New Order II (www.larp.net; 21. - 24.08.2003) ein eigenes Lager bilden werden. Lagername: „Die Allianz“. Wir haben uns Ordnung und Gerechtigkeit auf unsere Fahnen geschrieben und werden versuchen, dass die Herrschaft beim New Order in der Hand eines GUTEN Lagers bleibt. Unsere Fraktion im Lager heißt „Greifenbanner“ und besteht aus DSA-Larpers, die unter der Führung eines Inquisitors der Praioskirche auftreten werden. Bei uns ist jeder willkommen, der Freude an dem gepflegten Live-rollenspiel besitzt und dieses mit unserer Gruppe ausüben möchte. Solltet Ihr Interesse haben, die Welt des Schwarzen Auges mit einigen aventurischen Helden auf dem New Order II zu vertreten, kontaktiert uns einfach.

Email: greifenbanner@web.de. Oder meldet euch über die Internetseite unserer Freunde ONLINE an (www.die-allianz.org; Fraktion: Greifenbanner). Sonstige Kontaktmöglichkeiten: Markus Pauke 0162/9184708 (19-23 Uhr); Sandra Heinrichsen 0170/5523003; Ina Brockamp 0171/1774435.

Lobwanger Lanze die schnelllandgazette

Die Postille für das Sveltland

Voll kompatibel zum offiziellen Aventuren! Mit Geschichten, Berichten und Illustrationen rund um die Sveltmetropole und das Sveltland. Für 2,50 € pro Ausgabe zu beziehen bei Kerstin Glodzinski, Adalbertsberg 8, D-52062 Aachen.

DSA-Material gesucht

Suche Roman „Tod eines Königs“ von Karl-H. Witzko. ISBN 345314029X. Ihr könnt mich über Rasta@Die-Schwarzen.net kontaktieren. Danke.

Martina Stephan-Rehor, Tel. 06128/970348. Suche: Von Thorwal nach Frigorn - Kartenset III, Spielhilfe von 2000, Preis VHB. Angebote auch als EMail an M_Stephan_Rehor@hotmail.com.

Suche dringend folgend Aventurische Boten und Abenteuer: Tor d. Welten, Kommando Olachtai, Göttin d. Amazonen, Verschollen in Al'Anfa, Wolf v. Winhall, Elfenblut, Schatten über Travias Haus, Findet das Schwert der Göttin. Av. Bote 1-67, 69, 70, 73. Preis VB. Patrick Wagner, Töpferweg 8, 5595 Bockena, Tel. 06758/7016

DSA-Material zu verkaufen

Verkaufte Dark Force - Karten aus allen Editionen. Viele Raritäten vorrätig.
Lando Hermann Tel.: 0621/413821 E-Mail: webmaster@DarkForceWeb.de

Verkaufte DARK FORCE Karten aus den Nr. 1-297 und die 4 Promokarten. Jede „A“-Karte 2Ct, jede „B“-Karte 5Ct, jede „C“-Karte 10 Ct, und jede „D“-Karte und Promokarte 1 EUR pro Stück, zuzüglich Portokosten. Anfragen bitte an: Felix.Kusenbergt@t-online.de

Verkaufe meine ARMALION Sammlung!

Basis Spiel (19000), Schwere Weidener Ritter (19001), Leichte Weidener Ritter (19002), Almadanische Bogenschützen (19006), Ork-Garde des Roten Mondes (19007), Ork-Maroedeur (19008), Korogai-Bogenschützen (19011). Alles im besten Zustand, die Zinnfiguren sind bereits mit einer sehr feinen Grundierung überzogen. Einzelne oder komplett zu verkaufen nach Preisverhandlung. Schickt bitte eure Preisvorstellung an: Bassmannsound@gmx.de

Boxen und Spielhilfen! Abenteuerbände!

Aventurische Boten und Fanzines, Würfel und Dark-Force-Karten! Löse meine umfangreiche DSA-Sammlung auf. Von alten Klassikern bis hin zu aktuellem Material (Die Welt des Schwarzen Auges, Rauhes Land im Hohen Norden). Es sind immer noch etliche Sachen da, vor allem alte und aktuelle Boxen zu fairen Preisen. Für jeden Fan ist etwas dabei! Schickt mir einen frankierten Rückumschlag, um die gesamte Liste zu bekommen! Marcus Fetsch, Schulstr. 18, 85114 Buxheim, Tel. 08458/9315 (ab 19 h)

Verkaufe viele alte, rare, aber sehr gut erhaltene DSA-Abenteuer und -Boxen; alles von Schmidt Spiele, bei Interesse meldet euch bei: Björn Völler, bjoern_getgrinded@yahoo.de oder Tel.: 0221-481673

DSA-Sammler aufgepasst:

Verkaufe „Die Helden des Schwarzen Auges“ ♦ Abenteuer Basis-Spiel für 14,- Euro (inklusive P&V).

Dies ist die alte Grundbox von DSA (2. Regeldition). - Der Inhalt: „Der Weg ins Abenteuer“ Regelbuch I; „Die Helden des Schwarzen Auges“ - Regelbuch II; Tabellenschirm für Spielleiter; Heldendokumente;

♦ Alles in gutem Zustand, nur Schachtel weist Gebrauchspuren auf: ohne Würfel!
Thomas Zinke, Tel.: (0221)5907820, trunkenbold2@yahoo.de

Goldgelb schimmert's im Pokal, ist für jeden Kenner ein Labsal, das Greifenhorster Praioströpfchen aus den Greifenfurter Landen ist immer erste Wahl!

Mitstreiter gesucht

Golgarit der 3. Stufe streift unruhig durch die Straßen, auf der Suche nach einer neuen Gruppe in Delmenhorst. Bitte melden unter: Gigelfliqueur@web.de

Wir (2xw.21+22) suchen Anschluss an bestehende DSA-Gruppe oder Interessenten zur Neugründung einer solchen im Raum Waldeck-Frankenberg (Battenberg/Eder) und nähere Umgebung. Meldet Euch einfach unter: heinemann@seidel.de

2 Spieler und ein Meister um die 20, suchen im Raum Herford/Bielefeld noch einen Mitspieler für unsere Runde. Wir spielen seit 1994 zusammen und es wäre schön, wenn für dich Rollenspiel nicht an erster Stelle im Leben steht. Falls du Interesse hast, meld dich bitte via Mail: vega@web.de

Werte Streiterinnen und Streiter der Zwölfgöttlichen Ordnung!

Ich bin eine von meinen treulosen Gefährten verlassene Magierin der linken Hand mit den Namen: Shahane Descheifsunni al Fessir di Fazar, Magistra Invocatia Daimonologica. Mit Hilfe meiner magischen Kenntnisse und Fähigkeiten bin ich bereit, für die zwölfgöttliche Ordnung zu kämpfen, doch brauche ich dafür noch einige wackere Helden, die mir helfen. Suche Heldengruppe aus den Raum Mettmann, Düsseldorf. Mailt mir doch unter:

King_Kaemper@web.de oder ruft an 02102/51733. Ich danke Euch. Lars Lehmkämper

Die Zwölfe zum Gruß! Wir (der Söldner Kedio, der zwerghische Dieb Cratosch und der Echsenmensch Achatazz) suchen Mitstreiter im Emsland, Lingen und Umgebung. Material ist genügend vorhanden. Meldet euch bei: Martin Klimm, Tel. 0170-4129933; martin.klimm@t-email.de

Suche Spielgruppe in Bonn

Junger Student sucht lustige und phantasievolle-kreative Gruppe zum Mitspielen für ein paar Abende (Weißmagier oder Phex-Geweihter der ersten Stufen zur Auswahl). Ich freue mich über Nachrichten an Peter Behrendt: taschunka@gmx.de

Spielsüchtiger DSA-Veteran und Neu-Berliner sucht Anschluss an eine bestehende Gruppe oder Neugründung einer selbigen. Habe langjährige Erfahrung als Spieler sowie Meister und umfangreiches Material am Start. Bei Interesse, Mail an: SVENergy-2000@gmx.de

DSA-Gruppe in Wesel (46483), nach den gewohnten Regeln der 3. Ausgabe spielend, sucht Mitspieler mit Spaß an der Sache. Infos unter: Tarok@gmx.de. Na denn, Aves auf Euren Wegen.

Gareth & Märker herold

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

DSA im INTERNET

Gebet zur Schwert-Initiation vom Bund des Löwenhäutigen Samaror im Orden der Heiligen Andate, verfasst vom Ritter der Leuin Thulon von Arvor.

Heiliges Schwert, Signum der Götter Ronda,

Heiliges Schwert, das Du die Unbill von Derens Antlitz tilgst,

Heiliges Schwert, das Du Namenloses und Niederholisches vernichtest und erlöstest,

Heiliges Schwert, das Du dem Glaubigen zu Rettung geruchst,

Heiliges Schwert, das Du Gerechtigkeit übest,

Heiliges Schwert, das Du das Leben schüttest,

Heiliges Schwert, das Du Hilfe bist für die Schwachen,

Heiliges Schwert, das Du Entsetzen bist für den Feind,

Heiliges Schwert, das Du geführt werdest in Ehren,

Heiliges Schwert, das Du gemahnest an Recht und Ordnung,

Heiliges Schwert, das Du den Gottlichen Willen vollstreckst,

Heiliges Schwert, das Du gemahnest an die Vergänglichkeit

Du bist mein Schwert und ich gelobe, Dich zu ehren und in der Leuin zur Ehre zu führen, denn ich gelobe, der Leuin Ronda und ihrem Gemahl, dem Löwenhäutigen Samaror, zu Ehren zu leben und zu sterben

Du, mein Schwert, nur verleihe, um Unbill und unheiliges Gesuch von Deren zu tilgen, bist ein ganz besonderes Schwert, denn Du bist mein! Lass mich eins werden mit Dir, mein Schwert, und werde eins mit mir!

Mögen Mutter Ronda und Vater Samaror mir helfen!

Ronda will es!

Martin Kottmeir

Orkenspalter.de

Schaut vorbei zum gemuetlichen Plausch am Lagerfeuer, diskutiert mit mehr als 2.800 Benutzern im Forum, stoeber im ueber 480 Mbyte grossen Downloadarchiv, bestecht Abenteuer und lest das Neuste rund um DSA.

- Orkenspalter -
Deine DSA Community

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, Szenarioverschlügen oder Abenteuer nehmen wollen, trennen Sie die nachfolgenden Seiten einfach heraus und geben Sie sie ungelesen Ihrem Meister.

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

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

Meisterinformationen für das Abenteuer *Kreise der Verdammnis*

Mit den auf den Seiten 1–5 präsentierten Artikeln erreicht der Kampf gegen die Heptarchen einen Höhepunkt und Galotta sowie Xeraan erleiden deutlich erkennbare Rückschläge. Ermöglicht werden konnte dies durch die konzertierte Aktion einiger Helden, um die Schlachtvorbereitungen zu unterstützen. Wie aufmerksame Leser verfolgen konnten, wurden viele Ereignisse, die auf diese Entscheidungsschlacht hinwiesen, bereits über lange Zeit im Aventurischen Boten vorbereitet.

Nachzulesen und zu -spielen ist dies in der Abenteuersammlung **Kreise der Verdammnis**. Nachdem seinerzeit in **Schwarze Splitter** bereits erste Erkundigungen eingeholt wurden und auch kleine Erfolge gegen die Diener der Heptarchen möglich waren, erwarten die Helden in den Kreisen der Verdammnis größere Herausforderungen.

Diesmal harren ihrer nicht nur Missionen, deren Erfüllung einige Heptarchen empfindlich treffen werden, sondern sie haben in der eingangs beschriebenen Schlacht auch einen beachtlichen Erfolg gegen die Schwarzen Lande zu verzeichnen.

Im erwähnten Abenteuerband haben wir viele Bereiche, die oft von Spielerseite angesprochen wurden, aufgegriffen. So erfahren Ihre Helden in diesem Abenteuerband mehr über das Schicksal der Beilunker Zwerge oder den Konflikt zwischen den Heptarchen.

Jedes der Abenteuer ist so konzipiert, dass es einzeln spielbar ist. Es ist jedoch ebenso möglich, die einzelnen Module zu einer kleinen Kampagne zu verknüpfen. Um eine Überleitung zu schaffen, wurden entsprechende Kapitel eingebaut sowie eine Zeitleiste für das Kampagnenspiel erstellt, die im Anhang des Abenteuers zu finden ist.

Folgende Abenteuer führen die Helden bisweilen näher an die Kreise der Verdammnis heran, als ihnen lieb sein kann:

— In der **Stadt der 1000 Augen** gilt es unter dämonischen Augen zu wandeln und einen Überläufer aus dem Palast des Dämonenkaisers Galotta zu befreien.

— Ein uraltes Artefakt, **Das Letzte Banner**, muss in Warunk gefunden werden, doch wenn es im jenseitigen Wind weht, ist abermals ein Sieg für die gute Sache errungen.

— Ein wahres **Alveranskommando** ist es, zu den Beilunker Zwergen vorzustößen, dort nach dem Rechten zu sehen und ein wichtiges Artefakt zu bergen, damit Menschen und Zwerge ihre Zwistigkeiten vergessen und vereint gegen das Böse streiten.

— Die **Operation Perlbeißer** benötigt letztendlich ein paar Streiter, die ihr den Weg ebnen und somit den Sieg vorbereiten.

Neben diesen wichtigen Kernelementen der Handlung gibt es viele Ansatzpunkte für weitere Szenarien und Abenteuer. Hierbei können Sie sich durch die Artikel in diesem Boten inspirieren lassen oder auf eine der folgenden Szenarioideen zurückgreifen. Es sei Ihnen auch das Strategiespiel **Armalion** empfohlen, das sich hervorragend dazu eignet, die zahlreichen Gefechte und Scharmützel auszuspielen.

— Auf einem der Schiffe, die die Misa aufwärts gen Usnadamm fahren, befindet sich ein Spion oder Saboteur, der bereits Schaden verursacht hat und der überführt und festgesetzt werden muss. Dabei wird sich der betroffene Schurke äußerst ungeschickt verhalten und letztlich auch seine Tarnung fallen lassen. Wenn dies geschehen ist, wird er auf jeden Fall versuchen, von Bord zu gelangen, um sich abzusetzen. Dies sollte von den Helden verhindert werden. Es ist nur fraglich, ob jemand bereit ist, dem flüchtenden Spion in das eiskalte und charyptoid verseuchte Wasser der Misa hinterher zu springen.

— Die Helden erhalten nach ihrer Ankunft in

Usnadamm das Kommando über eine Einheit (Lanze oder Banner) und sollen beim Kampf um Usnadamm teilnehmen. Ihre Aufgabe wird es sein, den Erzabt vom Hl. Drachenorden, Hochwürden Eno Kariolinnen, zu beschützen, während er mit einer Gruppe Draconiter dafür Sorge trägt, dass während des Angriffes auf die Stadt keine unheilige Magie gewoben werden kann bzw. dass keine Dämonen ihr Unwesen treiben.

Dazu stellt sich der hochgewachsene Mann, gewandet in der grün-goldenen Tracht der Draconiter und bewaffnet mit einer geflammten Klinge, mit seinen Brüdern und Schwestern in direkter Nähe der Stadt zu einem Kreis auf, man fasst sich an den Händen, Pater Eno öffnet seine gefalteten Hände – so als würde ein Buch geöffnet – und beginnt mit seiner Litanei. Bald darauf singen die Draconiter inbrünstig sakrale Lieder zu Ehre Hesindes und ihrer Heiligen. Während dieses Göttinnendienstes sollte es natürlich zu einigen Ausfällen des Feindes kommen, die Ihre Helden dann abzuwehren haben.

— Ein Gefecht, das weit von der Front an Usnadamm entfernt liegt, ist die Rückeroberung der Ardaritenfeste bei Vallusa. Hierzu finden Sie im **Armalion-Journal** dieser Ausgabe ein Szenario. Auch bei der Eroberung der Feste kann eine Heldentruppe wieder das Zünglein an der Waage sein, indem es in die Festung eindringt und eine Zugbrücke herunterlässt, die Verteidiger mittels eines Schlaftrunks betäubt, eine zweite Front im Inneren der Burg aufbaut oder ähnliches.

Lassen Sie Ihre Spieler mit verschiedenen Charakteren und Gruppen an der Schlacht teilnehmen. Dies sorgt dafür, dass den Spielern bewusst wird, wie groß und weit reichend die hier stattfindenden Ereignisse sind. Somit bietet sich auch die seltene Möglichkeit, dass sich verschiedene Charaktere des gleichen Spielers begegnen, dies kann zu interessanten Szenen führen.

SK

Alter Glanz, Seite 7

Meisterinformation: Das Ereignis bietet den Helden die Gelegenheit, Schwertschwester Junivera zur Hilfe zu eilen (sie kann sich aber auch ganz gut selbst helfen), und Ihnen als Meister die Möglichkeit, Bruder Lichtbringer auftreten zu lassen. Im Zuge der Auseinandersetzung, die zunächst als hitziges Wortgefecht beginnt, wird klar, wie weit die Perspektive der Bannstrahler und der Rondrakirche über die Anfangszeit der Priesterkaiserära auseinander liegen. Bruder Lichtbringer macht klar, dass für ihn die Rondrianer Putschisten waren und die Praiospriester nach Rudes Tod nur die Ordnung aufrecht erhalten wollten. Praioslob von Selem besitzt bei den Bannstrahlern daher durchaus einen mit Gilborn von Punin vergleichbaren Stellenwert.

Die angesprochene Gwidühenna von Faldahon hat in den letzten Götterläufen ebenfalls an Bedeutung gewonnen. Das Wunder von Beilunk wird als Fingerzeig des Götterfürstens hin auf eine kompromisslose Lösung der Bedrohung aus dem Osten interpretiert. Auf den möglichen Vorwurf einer Falschetikettierung der Statuen gehen die Bannstrahler nicht ein. Die Bannstrahler kennen ihre Heiligen, verehren sie gleichberechtigt und sind erfreut, dass sie an dieser zentralen Stelle in der Stadt Praioslob von Selem huldigen können. Interessieren die Helden sich für dieses Thema, dann können sie herausfinden, wie bedeutend der Bannstrahlorden durch den stetigen Zustrom von Freiwilligen in den letzten Götterläufen geworden ist und welch ein Eigenleben dieser Orden innerhalb des Reiches führt. Eskaliert die Lage, dann lassen Sie die Sonnenlegion und den Lichtwächter Folmian auftreten und beschwichtigende Worte finden, bevor Tote zu beklagen sind. Sollte das nicht reichen, dann können sich auch Passanten wie der zwergische Erzmagier Saldor Foslarin beruhigend einmischen.

Philippe Mindach

Kendrar erobert, Seite 22

Meisterinformationen: Es mag zwar beim unbedarften Beobachter den Anschein erwecken, dass die Geweihtenschaft der Stadt Kendrar die letzten drei Jahre über ständig mit den Thorwalern kollaboriert hätten, um ihnen die Wiedereroberung der Stadt zu ermöglichen, doch ist dem wahrlich nicht so. Vielmehr war der Jubel beim Empfang recht kurzfristig inszeniert worden, um die überraschten Thorwaler von größeren Plünderungsaktionen bei einer offensichtlich stark prothorwalschen Bevölkerung abhalten zu können. Eine Taktik, mit der man schon in Joborn regelmäßig Repressalien gegenüber der Zivilbevölkerung zu verhindern wußte. Mag sich die Rahja-Kirche im Liebliehen Feld auch ganz auf die schönen Künste und Kurzweil

konzentrieren, so sieht sie sich in Nostria und Andergast vorrangig doch wesentlich existenzielleren Dingen gegenüber, nämlich der Linderung von Kriegsnot und Leid unter der Bevölkerung.

Hier bieten sich für den Meister einige interessante Szenarien, in denen die Spieler vor der unausweichlichen Rückeroberung von der Geweihtenschaft gebeten werden, die Bevölkerung von ihrem Vorhaben zu unterrichten, ohne dass sie dabei von der nostrischen Militärführung als offensichtliche Saboteure verhaftet werden.

Auch nach der Rückeroberung kann diplomatisches Geschick gefragt sein, um Plünderungen oder Gewalttätigkeiten einzuschränken oder gar zu vermeiden, wobei die Helden in der Travia- wie auch der Rahjakirche einflussreiche Unterstützung finden. Schließlich ist Travia eine der vier anerkannten Gottheiten der Thorwaler und genießt bei ihnen hohes Ansehen, während kurioserweise gerade die Thorwaler der Philosophie der Rahjakirche näher stehen als so mancher Mittelreicher. Ferner muß darauf hingewiesen werden, dass die überaus kalte Nacht, die es den Thorwalern ermöglichte, den Angra zu überqueren, keineswegs natürlichen Ursprungs war – die Runajasko (ehedem: Halle des Windes zu Olport) hatte hier durch Anwendung von Elementarmagie nachgeholfen.

Volkmar Rösner

Gurvaniatenkloster vor Trallops Toren, Seite 28

Meisterinformationen: Die Praioskirche hatte in Weiden seit der Zeit des Priesterkaisers Aldec einen schweren Stand. Kaum jemand hat vergessen, dass es ein Praiot war, der den Rondrakult verbieten ließ und im Drachenspalz ein fürchterliches Blutbad unter den von Anshag von Glodenhof angeführten Theaterritten anrichtete. Viele, teils schaurige Mären und Legenden fördern diese Abneigung und lassen sie sich im Weidener Bewusstsein tief verankern.

Doch nicht nur unter der normalen Bevölkerung findet sich diese Ablehnung, auch unter den Adligen ist so mancher Gegner, der seine Haltung aber nicht offen zur Schau stellt. Die Baustelle an der Reichsstraße wird von einigen wenigen Bütteln und Söldlingen des Vogtes geschützt – nicht weil größere Ausschreitungen, wie der Aufstand im garetischen Meilersruh, befürchtet werden, sondern nur um in diesen gefährlichen Zeiten Präsenz zu zeigen. Tatsächlich wird in Trallop und Umgebung – von einem weitestgehend harmlosen Protestmarsch zur gut drei Fußstunden entfernten Baustelle einmal abgesehen – mehr getratscht und geschimpft, als dass etwas unternommen wird. Die Orks sind das dringendere Problem, gerade

für die einfache Bevölkerung, die sich nicht nur auf den Schutz der Obrigkeit verlassen will. Dies weiß auch die Praioskirche und es ist durchaus politisches Kalkül, dass genau jetzt das Gemeinschaftshaus errichtet wird.

Ihnen als Meister steht es offen, es zu Handgreiflichkeiten kommen zu lassen und vielleicht ist der nächste 'Aufmarsch der Bürgerschaft' ja sogar durch einen ansässigen Niederadligen forciert. In so einem Fall wäre Vogt Tannfried von Binsböckel sicherlich froh, wenn er vertrauenerweckende und götterfürchtige Helden anwerben könnte, um dieses Subjekt ausfindig und ihm den Prozess machen zu können. Er selbst kann nämlich keine seiner Leute entbehren – überall in der Stadtmark müssen sie Weiler mit Palisaden versehen, Raubritter, die die Gunst der Stunde nutzen, verfolgen und vielerlei Dinge mehr eilig verrichten.

Ganz gleich, was Sie daraus machen: Achten Sie bitte darauf, dass es – abgesehen von der einen oder anderen (Massen-)Rauferei – insgesamt keine zu großen Unruhen gibt, denn die Orks verliert niemand ganz aus dem Sinn ...

Jens Arne Klingsöhr



Reklamationen bzgl. der DSA-Box Schwerter & Helden

Leider war ein sehr geringer Prozentsatz des ersten Drucks der Regelbücher Mit blitzenden Klingeln, Mit flinken Fingern und Aventurische Helden in der DSA-Box Schwerter & Helden schlecht verklebt worden. Dies hatte zur Folge, dass die angesprochenen Bücher nach kurzer Zeit ihre Seiten verloren.

Wir haben mittlerweile eine Einigung mit dem Drucker erzielt und haben diese drei Bücher nachgedruckt.

Wenn Sie als Kunde von diesem Problem betroffen waren, können Sie ab sofort Ihre betroffenen Bücher bei Ihrem Händler vor Ort umtauschen. Bitte legen Sie Ihrem Händler das entsprechende Buch vor. Der Händler fordert dann bei uns ein neues Exemplar an und erhält dieses mit seiner nächsten Lieferung (dauert in der Regel ca. 2 bis 3 Wochen).

Wenn das neue Buch dann eingetroffen ist, erhalten Sie dieses im Austausch gegen das Mängel-exemplar.

Zeitlich ist diese Umtauschaktion vorerst bis zum Februar 2003 begrenzt. Wir betonen noch einmal, dass uns dieser Verarbeitungsfehler sehr leid tut und dass wir in Zukunft verstärkt auf eine Qualitätskontrolle achten.

Viel Spaß weiterhin in Aventurien und Myranor wünscht Ihnen Ihr FanPro-Team

Arnfried Klipper

Thorwal Standarte

Sechswöchentlich erscheinendes eZine frei Haus mit aventurischen Nachrichten, Geschichten und vielem mehr zu den aktuellen Ereignissen rund um Thorwal und das Thorwal-Briefspiel.

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

Das weidener Provinzine



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 Ländern der Hüttenkronen zwischen Gauen und Teallap, Provinzen und Reichern so alles ereignet, dem sei die Postille Fantholi ausmüßig, welche die Bewohner und Freunde des mittelmittelalterlichen Herzogtums geradezu über alle dortigen Ereignisse und Entwicklungen unterrichtet.

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

Für nur 1,80 Euro zu beziehen bei:
J. A. Klingsöhr, Nelkenstr. 20, 30167 Hannover
abonn@weidenwald-herzogtum-weiden.de

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

Nordmärker Nachrichten

Zu beziehen bei:
Marc Daser
Sinbrunner Str. 90
90449 Nürnberg
E-Mail: nvversand@nordmarken.de
Fax: 0911 / 68 18 95
Preis pro Stück: 2,05 €
Konto: 27 29 583 500
bei der SEB Nürnberg
BLZ 760 101 11
Bitte Namen und gewünschte Ausgaben angeben...

Bardensang und Schwerterklang

Die Mär von dem großen ritterlichen Streite am Weidener Herzogshofe des Götterlaufes 30 Hal.

Bardensang und Schwerterklang

Eine Turney, eingebunden in die Geschichte des Reiches im Jahre 30 Hal.

Bardensang und Schwerterklang

Auf über 120 Seiten alles über die Weidener Turney, ein Stelldichein von Königinnen, Herzögen und den größten Helden des Raulschen Reiches.

Bardensang und Schwerterklang

Eine Vielzahl weithin bekannter Charaktere ringen um Ruhm und Ehre und streiten um die Freiheit der Heldentrutz sowie gegen die Mächte des Bösen.

Bardensang und Schwerterklang

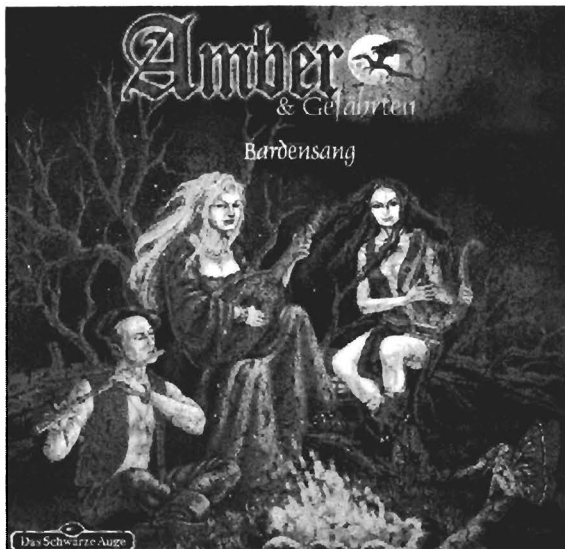
Von einem eingespielten Autorenteam aus über 150 Zuschriften zu einem kurzweiligen und spannenden Heft zusammengestellt und prächtig illustriert.

Bardensang und Schwerterklang

Für nur 10 Euro zu erhalten bei: J.A. Klingsöhr, Nelkenstr. 20, 30167 Hannover, jarne@htp-tel.de.

Bardensang und Schwerterklang

Mehr als ein Turnierbericht!



Düstere Balladen,
Heldenepen
und Trinklieder ...

Amber & Gefährten »Bardensang«

Erhältlich im
Fachhandel, unter

www.bardensang.de

oder bei

www.f-shop.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

“Her mit Xeraans Gold!”

ein Szenario für Helden der Stufen 4-10

von Christian Hellinger

nach einer Anregung von Stefan Küppers
mit besonderem Dank an Christoph „Euro“ Jelitto, Andre Kemptner,
Ulrich Kneiphof und Stefan Küppers

Zum Abenteuer

Wie Sie sicher bemerkt haben, werter Meister, sind die ‘Agenten’ im vorangegangenen Artikel nicht namentlich erwähnt. Das hat zum Einen Geheimhaltungsgründe, zum Anderen ermöglicht es aber auch, dass die Helden Ihrer Gruppe eben jene Agenten sind.

Natürlich eignen sich nicht alle Helden für dieses Szenario, sie sollten schon einen Grund haben, sich dem Kampf gegen die Schwarzen Reiche auf Seiten des Mittelreiches anzuschließen, und auch einigermaßen vertrauenswürdig sein. Ideal wäre es natürlich, wenn sie schon einiges geleistet, etwa die Abenteuer aus **Schwarze Splitter** gelöst haben. Da das Szenario auf Heimlichkeit basiert, sind offen agierende Charaktere wie Praios- und Rondrage-weihte, aber auch allzu ehrenhafte Krieger eher ungeeignet. Schelme haben mit der tristen Stimmung der schwarzen Lande meist ein Problem, Dämonologen und andere Schwarzkünstler werden dagegen nicht angeworben. Streuner mögen sich auf der Flucht nach einer entdeckten Beutelschneiderei plötzlich in einem Trupp Soldaten wiederfinden, deren Kommandant gerade nach Freiwilligen für eine gefährliche Mission fragt. Dumm, wenn man gerade nach vorne stolpert ... Aber der Dienst in der Armee mag zumindest für den Anfang eine erfreulichere Alternative bieten zu Kerkerhaft oder einer abgeschlagenen Hand.

Die Stufenangaben sind im Übrigen kein Zwang, sondern nur eine ungefähre Richtlinie. Natürlich können auch niedrig- oder höherstufigere Helden das Szenario erleben, Sie müssen dann nur einige Begegnungen und Werte etwas abändern. Testspiele haben gezeigt, dass sich niedrigstufigere Helden gut eignen, neigen diese doch zu eher vorsichtigerem Vorgehen als erfahrene Drachentöter und passionierte Dämonenschlächter.

Ideal wäre es, wenn sich in der Gruppe mindestens ein wildniserfahrener Charakter (z.B. Jäger) befindet. Eine gute Gruppenzusammensetzung wäre zum Beispiel Jäger/Waldläufer, Krieger/Söldner/Kämpfer, Magier, Streuner/Dieb.

Sollten die Helden noch Unterstützung benötigen, so geben Sie Ihnen ein oder zwei Nichtspielercharaktere mit, zwei Vorschläge dazu – die Gemeinde Idra und der Waldläufer Yann – finden sie auf S. 17. In dem Fall werden sie einfach mit zur Besprechung gerufen.

Der Auftrag

Sorgen Sie dafür, dass die Helden anfangs in Vallusa weilen. Dies mag aus Zufall sein, aus dem Ende eines anderen Abenteuers resultieren oder auf Einladung erfolgen. Sollte einer der Helden in der Reichsarmee sein (z.B. ein Magier aus der Akademie *Schwert und Stab zu Gareth*), so könnte er natürlich auch den entsprechenden Befehl bekommen.

Vallusa liegt derzeit direkt an der Front zu Xeraanien, dementsprechend ist die Situation dort. Nahe Vallusa findet man einige Heerlager, die Grenze ist befestigt und bewacht. Die Lage in der Stadt ist angespannt, dies liegt aber vor allem daran, dass die ersten Gebäude der Stadt über den Ingerimtempel hinausragen, was den Schutz des Gottes von der Stadt nehmen soll. Ob dieses Umstandes kam es schon zu Kämpfen und sogar Todesfällen in der Stadt (vgl. **AB 96** und die Abenteueransammlung **Kreise der Verdammnis**). Eine nähere Beschreibung der Stadt finden Sie in **Das Land an Born und Walsach** auf Seite 118 aus der Box **Rauhes Land im Hohen Norden**.

Die Helden erhalten die Einladung (oder den Befehl, je nachdem), sich in einem Zelt des Heerlagers einzufinden. Dort werden Sie von **Hauptmann Matajev Perschoff, Drego v. Angenbruch** und der **Praiota Helionta Weißenborn** empfangen (siehe S. 17).

Nachdem die Helden begrüßt, durchsucht und von der Praiosgeweihten untersucht wurden und bei den Zwölfen geschworen haben, nicht zu verraten, was hier besprochen wird, kommen die beiden Herren gleich zur Sache: Xeraans Staat beruht vor allem auf einem: Geld. Titel, Amt und Würden sind ebenso käuflich wie Baronien und Privilegien. Die Zahlungen dazu sind meist einmal jährlich fällig und werden oft per Kutsche nach Mendena gebracht.

Wie Späher herausgefunden haben, hat der Baron von Grünauen – Brander von und zu Grünauen – jüngst einige Privilegien erworben, die er noch zu bezahlen hat. Sollte das Geld nicht bei Xeraan ankommen, dann könnte das dazu führen, dass der Baron in Ungnade fällt. Eine Schwächung, die sich sicherlich nutzen ließe, da besagte Baronie im Grenzland liegt. Der Weg, den die Kutsche nehmen wird, ist bekannt, ebenso der ungefähre Zeitpunkt des Aufbruchs. Die Helden sollen nun die Kutsche aufhalten und wenn möglich den Inhalt – Golddukat, Edelstei-

ne und evtl. das ein oder andere aus einem Tempel geraubte Artefakt – rauben oder zumindest vernichten.

Die Baronie Grünauen liegt südöstlich von Vallusa, auf der Halbinsel. Grünauen umfasst Port Syrdalok, den größten Teil des Waldgebiets nördlich davon und den daran nördlich anschließenden Küstenabschnitt. Östlich von Grünauen liegt die Baronie Firunsschilfen, westlich (von Nord nach Süd) die Mark Vallusa, Gräfling Misamündel und Ksl. Schalingspfort (eine Karte dazu finden Sie unter www.herzogtum-tobrien.de).

Der stabile Karren wird von Grünauen aus auf Karrenpfaden an Burg Misamor vorbei durch Gräfling Misamündel rollen, um bei Wolfen die Reichsstraße zu erreichen und von dort nach Süden zu fahren. Bewacht wird sie voraussichtlich von einem ‘Priester’ der Bordbaradkirche (einem Borbaradianer) sowie von 4 bis 6 Bewaffneten. Da die Kutsche in etwa 3 Tagen losfahren soll, ist baldiger Aufbruch von Nöten.

Findige Helden könnten jetzt die Frage stellen, warum man sie schickt und kein Banner erfahrener Soldaten. Das liegt vor allem daran, dass man sich von einem geheimen Kommandounternehmen mehr verspricht als von einer offenen Militäraktion, die zu offenen, verlustreichen Grenzkonflikten führen würde. Zudem ist es besser, wenn Xeraan denkt, der Baron hätte die Zahlung verweigert, als wenn seine Späher berichten, dass die mittelreichische Armee das Geld einfach geraubt hat.

Die ganze Aktion dient der Destabilisierung der grenznahen Baronien Xeraaniens und damit auch als Vorbereitung einer Großoffensive, die alsbald beginnen wird. Weiterführende Informationen finden Sie in dem Abenteuerband **Kreise der Verdammnis**.

Die Helden bekommen Ausrüstung im üblichen Rahmen gestellt, außerdem Münzen im Wert von 10 Dukaten für Bestechungen etc. Zudem werden sie mit Wappensteinen und gefälschten Papieren ausgestattet, die sie als Sonderpatrouille ausweisen.

Einer der Helden soll den kommandierenden Fähnrich spielen, der Rest stellt Gemeinde dar. Entscheiden Sie, was die Helden noch brauchen und erhalten – seien Sie aber nicht zu großzügig, da ein Großteil der zur Verfügung stehenden Mittel derzeit in andere Operationen fließen.

Die Planung

In der Testrunde hat sich herausgestellt, dass der wohl beste Platz für einen Überfall in Gräflich Misamündel ist und zwar an der Stelle, wo die Berge nahe an den nördlich liegenden Wald heranreichen. Hier führt auch der Pfad nach Wolfen entlang. Die Stelle ist weit genug von Grünauen weg, als dass dort jemandem etwas auffallen könnte, und es ist immer noch ein gutes Stück bis Wolfen, so dass bei geschickter Planung auch dort niemand etwas mitbekommen sollte. Zudem bietet diese Strecke genug Möglichkeiten für einen Hinterhalt.

Zu dieser Erkenntnis sollten die Helden möglichst gelangen, entweder durch (unauffälliges) Nachfragen, dem Studium einer groben Karte in Vallusa (so sie daran gedacht haben) oder wenn einer der Helden hier *ortskundig* ist. Sollten die Helden Yann oder Idra (siehe Anhang) dabei haben, so können diese ebenfalls wichtige Hinweise geben.

Wenn die Helden sich natürlich unbedingt eine andere Stelle aussuchen möchten, hindern Sie sie nicht daran, es ist für das Abenteuer kaum von Bedeutung. Sie müssen lediglich die Ereignisse um den **Kutschenüberfall** ein wenig abwandeln.

Der Aufbruch

Als erstes gilt es, ungesehen die Misa zu überqueren, um hinter die feindlichen Linien zu gelangen, wo die Helden dann (hoffentlich) durch ihre Tarnung nicht weiter auffallen. Bereits hier sollten Sie eine möglichst unheimliche Atmosphäre aufbauen, mit Nebelschwaden, die über den dunklen Fluten schweben, unheimlichen Geräuschen und *Dingen*, die nach den Beinen der Helden zu greifen scheinen und sich doch bloß als moderne Äste erweisen. Die Gefahren des verfluchten Wassers sind vielfältig, doch sollten Sie den Helden hier einen Kampf mit Hummeriern, Wasserleichen oder ähnlichem Geschmeiß ersparen. Beschreiben Sie lieber das ein oder andere halb zerfressene, überwucherte Gerippe im Schilf und spielen Sie mit den Ängsten der Helden.

Eine weitaus realere Gefahr sind die Wachfeuer und Patrouillen am jenseitigen Ufer. Es gilt, sich unentdeckt an ihnen vorbei zu schleichen, selbst das leise Ausschalten eines Wachpostens könnte später fatale Folgen haben. Hier sind vor allem wildniserfahrene Helden gefragt, einen sicheren Weg über Stock und Schilf zu suchen und die Posten zu umgehen.

Spiele Sie im sumpfigen Gelände ein wenig Katz und Maus mit den Helden, verhindern Sie aber, dass die Gruppe entdeckt wird. Es sei denn, natürlich, die Helden stellen sich zu ungeschickt an, dann ist das Szenario an dieser Stelle leider wohl schon vorbei und es war eine andere Gruppe, die im Artikel erwähnt wird.

Auf dem Wege

Auch auf dem jenseitigen Ufer schläft man nicht und allenthalben kann man hier an der Grenze schwarze Truppe beobachten. Wir wollen einmal hoffen, dass die Helden die eroberte Ardariten-Festung südlich der Stadt Vallusa sowie andere Sammelpunkte des feindlichen Heeres meiden. Dennoch sollte es knapp hinter der Grenze zu folgender Begegnung kommen:

“Noch ein wenig erschöpft von dem nächtlichen Marsch führt euch euer Weg durch die feuchten Misauen. Obwohl die Praiosscheibe hoch am Himmel steht, ist es hier im Tsa doch noch empfindlich kühl, zudem verheißt die aufziehenden dicken Wolken sicherlich nichts Gutes. Unwillkürlich zieht ihr die Reisemäntel enger, als ein kalter Windstoß über die vallusanischen Weiden heult. Oder war es gar ein ruheloser Geist, der hier nach all den Jahren noch immer umhergeht? Überall kann man die Reste zerborstener Schwerter entdecken, rostige Helme liegen halb im Erdreich begraben, hier und da stehen Messerspitzen tückisch aus dem Erdreich hervor.

Dann dringt mit einem Mal das Geräusch marschierender Soldaten an euer Ohr und einige Augenblicke später könnt ihr auch schon einen Trupp Gardisten erkennen, die soeben auf einem kleinen Hügel erscheinen sind und auf euch zu marschieren.”

Natürlich sind dies hier **Xeraans Soldaten**, ein Trupp von 10 Mann unter dem Befehl eines Weibels. Weglaufen würde nur Verdacht erregen, so dass die Helden hier zum ersten Mal überprüfen können, was ihre Verkleidung wert ist. Von Vorteil mag es sein, dass ein Fähnrich im Range höher als ein Weibel steht. Lassen Sie den alten, erfahrenen Weibel dennoch misstrauisch sein und ihn fragen, wohin der Trupp unterwegs wäre, da man ihn nicht über eine Sonderpatrouille informiert habe.

Wenn die Helden ihrer Rolle gemäß reagieren und ihm evtl. die Papiere vorweisen, wird er sich entschuldigen und ankündigen, dass er bei seinen Vorgesetzten Meldung machen wird, dass sie eingetroffen seien. Er selbst ist mit seinem Trupp zur eroberten Ardariten-Feste unterwegs und soll hier Patrouille laufen.

Diese Begegnung dient vor allem dazu, ein wenig Panik bei den Helden zu schüren und ihnen zu zeigen, dass sie sich beeilen sollten, das sie nicht ewig unentdeckt bleiben werden. Zumal die angekündigte Meldung sicherlich bei dem ein oder anderen feindlichen Befehlshaber Fragen auftauchen lässt. Sollten die Helden dagegen so dummd sein, sich auf ein Gefecht einzulassen, so handelt es sich bei den Soldaten um erfahrene Kämpfer, der Weibel ist gar als Veteran anzusehen. Zudem erregt solch ein Gefecht möglicherweise unliebsames Aufsehen – spätestens, wenn die Soldaten nicht zurückkehren.

Der Weg zu der in der **Planung** vorgeschlagenen Stelle dürfte etwa einen Tag dauern. Sollte

die Gruppe einen anderen Platz gewählt haben, müssen Sie diese Reisedauer natürlich anpassen. Ermutigen Sie die Helden ruhig, weitere Überlegungen bezüglich des Ablaufes anzustellen. Ansonsten sollte während des Weges nichts Großartiges passieren. Streuen Sie jedoch hin und wieder Details, um die **Stimmung im Lande** zu beschreiben. Hier ein paar Vorschläge:

◆ Am Wegesrand steht die Statue der ‘Dunklen Mutter’ mit dem Borbaradknäblein im Arm.

◆ Die Helden begegnen einem der wenigen reisenden Händler, der Schwarze Lilien, Borbaradglyphen und andere Reliquien und Devotionalien verkauft.

◆ Die Helden kommen in ein kleines tobisches Streudorf, dessen Bewohner auf dem Dorfplatz zusammen getrieben wurden, wo ein ‘Priester’ der Borbaradreligion eine Predigt hält. Die 6 Soldaten, die er dabei hat, achten grimmig darauf, dass sich niemand der Predigt zu Ehren Borbarads (und dessen Hochpropheten Xeraan) entzieht. Sollten die Helden einfach weiterziehen, werden sie misstrauisch beäugt und evtl. angehalten.

Dämonische Veränderungen des Landes sind hier kaum zu finden und es gibt auch keine größeren Wasserläufe auf ihrem Weg, die verflucht sein könnten. Aber auf jeden Fall ist das Militär hier sehr präsent. Zwar sollten die Helden nicht unbedingt auf weitere Trupps stoßen, jedoch könnten sie Lagerspuren oder ähnliches finden. Wenn Sie die Paranoia der Helden schüren wollen, lassen sie in einiger Entfernung einen Botenreiter von Nord nach Süd vorbeipreschen.

Der Überfall

Tja, wie Sie sich vielleicht schon denken können, läuft nicht alles so wie gedacht. Sorgen Sie dafür, dass die Helden alles vorbereiten (Löcher graben, Bäume fällen, Verstecke suchen – was ihnen eben so alles einfällt) und wartend auf der Lauer liegen. Dann geschieht Folgendes:

“Zäh verrinnt die Zeit, vielleicht ist das Warten das Schlimmste. Doch lange kann es nicht mehr dauern, schon bald muss die Kutsche hier eintreffen – wenn eure Informationen richtig sind. Nervös überprüft ihr noch einmal eure Waffen, den Sitz eurer Rüstungen, die Festigkeit des Bodens. Eure Nerven sind zum Zerreißen gespannt, seid ihr euch doch nicht sicher, was euch erwarten wird.

Plötzlich dringen Geräusche von Ferne an euer Ohr. Doch es ist nicht das erwartete gemütliche Rattern der Kutschenräder, sondern ein Lärm, wie wenn Metall auf Metall trifft, das Wiehern von Pferden, ein Krachen ... und, war da nicht für einen kurzen Augenblick ein Feuerschein hinter dem Hügel zu sehen?“

Wenn die Helden nachsehen gehen – der Lärm kommt tatsächlich aus der Richtung, aus der die Kutsche kommen soll – bietet sich ihnen nach

kurzer Zeit folgendes Bild:

Vom Hügel hinunter können die Helden in einiger Entfernung einen stabilen, geschlossenen Karren sehen, der vom Weg abgekommen und halb im feuchten Gras eingesunken ist. Der Kutscher wurde mit einem wohlgezielten Armbrustbolzen mit der rechten Schulter an das Holz genagelt. Ein gutes Dutzend rostrot gekleideter Zwerge dringen wie Berserker auf den Magier (einen Priester der Borbarad-Kirche) und die vier Krieger Begleitschutz ein. Einer der Zwerge scheint vom Feuer versengt, trotzdem schlägt er wie wild auf einen der Krieger ein und soeben fällt der Borbaradianer unter einem gut gezielten Armbrustbolzen.

Die Helden sind eigentlich zu weit weg, um wirkungsvoll eingreifen zu können, und so müssen sie mit ansehen, wie die Roten Zwerge in ihrem Berserkerrausch die Wachen nieder machen, die Kutsche aufbrechen und mit den Schätzen – mehrere Schatullen, einem großen Sack und einem in ein Tuch eingewickelter etwa kopfgroßen Gegenstand – im nahen Wald verschwinden. Zwar scheinen ein paar der Zwerge verletzt zu sein, doch keiner kam bei dem Angriff zu Tode, zu überraschend war er für die Wache, zu wild ihr Kampfgeschrei.

Falls die Helden durch magische Mittel doch schneller als erwartet eingreifen können, sollten Sie es nach Möglichkeit so beschreiben, dass die Helden gerade dann ankommen, wenn die Zwerge sich die Beute schnappen und damit von dannen ziehen. Eventuell bleibt dabei etwas in der Kutsche zurück. Wenn es sich vermeiden lässt, sollte es hier nicht zu einem Kampf der Helden mit den Zwergen kommen.

Die Roten Zwerge

Als 'Rote Zwerge' kennt man eine fanatische Sekte, die angeblich ihr Oberhaupt zum reichsten Menschen Aventuriens machen will. Die stets rostrot gekleideten Zwerge sammeln in Glyndhaven Meeresgold und Bernstein, liefern sich Gefechte mit den Wachen der Schatzkammern der großen Reiche sowie der Stadt des Lichts, untertunneln die Geldspeicher Xeraans und fallen in räuberischer Absicht in die Stollen ihrer Artgenossen ein.

Diese Informationen können Sie erfahren, wenn Sie Helden nach einer erfolgreichen *Geographie*-Probe +5 oder einer *Staatskunst*-Probe +5 mitteilen. Näheres ist nicht bekannt. Sollte keiner der Helden über das nötige Wissen verfügen, so mag man es ihnen spätestens beim **Rapport** mitteilen. Ihnen, lieber Meister, sei jedoch an dieser Stelle verraten, dass die Roten Zwerge im bald erscheinenden Abenteuer **Das vergessene Volk** eine wichtige Rolle spielen werden und die Helden in diesem Abenteuer das ein oder andere Geheimnis lüften können, das dieses Volk umgibt.

Was nun?

Sollten die Helden den Spuren der Zwerge folgen, so entdecken sie im Wald ein verlassenes Lager. Von dort führen die Spuren nach Süden aus dem Wald hinaus, in die südlich anschließenden Berge, wo sie sich schließlich in einer alten, aufgegebenen Mine verlieren.

Nur mit einer *Fährtensuche*-Probe +10 kann man noch eine Spur finden. Folgen die Helden dieser, holen sie bald darauf zwei verletzte Zwerge ein, die unter dem Gewicht der Schätze langsamer als die anderen voran kommen. Etwas entkräftet stolpern sie durch die dunklen Gänge, lassen aber sofort die Säcke fallen, die sie tragen, und ziehen ihre Waffen, mächtige Bronzeäxte. Freiwillig werden sie die Schätze aber nicht hergeben, sondern eher bis zum Tode kämpfen (Werte siehe S. 17). Siegen die Helden, so können sie einen Sack mit rund 100 Dukaten, ein kleines Beutelchen Edelsteine und 4 eingewickelte Goldbarren erbeuten. Somit wäre ihnen immerhin ein Teilerfolg beschieden. Die anderen Zwerge sind dann nämlich längst in den Tiefen der Mine verschwunden. Sollte man sie auf Rogolan ansprechen, so erwidern sie mürrisch, man solle sich davon scheren, dieses Geld wäre für ihren Anführer bestimmt. Näheres lässt sich aus ihnen nicht entlocken.

Vermutlich haben die Helden aber anderes zu tun, als sich um die Roten Zwerge Sorgen zu machen, schließlich wird es irgendwann auffallen, dass die Kutsche überfallen wurde, und dann ist es sicherlich besser für sie, nicht mehr in der Gegend zu weilen. Immerhin ist der Auftrag streng genommen erfüllt, wird Xeraan das Gold doch nicht bekommen – andererseits haben die Helden es auch nicht (vollständig) erbeutet, und was die Roten Zwerge damit vorhaben, ist unbekannt.

Natürlich könnten die Helden wieder auf dem selben Weg zurückreisen, auf dem sie gekommen sind, doch das ist sicherlich nicht die beste Option, ist der Pfad doch mühsam und zudem ist die Gefahr einer Entdeckung vielleicht größer. So waghalsig es auch klingt – vermutlich ist der unauffälligste Weg der, nach Wolfen zu reisen und dann auf der Reichsstraße – an der Heptarchiengrenze zu Transsilien – nach Norden. Dort ist soviel Kriegsvolk unterwegs, das die Gruppe sicherlich nicht so gleich auffällt, und zudem reist es sich auf der Reichsstraße bedeutend schneller.

Dies ist natürlich nur ein Vorschlag. Sollten die Helden sich anders entscheiden, müssen Sie die Reiseroute etwas anpassen und die nachfolgenden Begegnungen eben an einen anderen Ort verlegen – passen tun sie auch, wenn die Helden eine andere Route wählen (nur die Beschreibung des Weilers Wolfen entfällt dann natürlich). Wenn Sie gnädig sind, können sie den Helden übrigens die Pferde der Kutschenwächter überlassen – diese werde sie sicherlich nicht mehr brauchen.

Der Rückweg

Wolfen

Das kleine tobrische Dorf, das sich in den Schatten der Feste Wolfenstein duckt und eher eine Ansammlung größerer Gehöfte darstellt, scheint aus allen Nähten zu platzen. An jeder Ecke können den Helden Soldaten begegnen, die hier Grenzwache halten (die Grenze nach Transsilien verläuft hier und Xeraan vertraut Galotta nicht einmal so weit, wie er ihn werfen kann) und auf Befehle zu warten scheinen.

Am besten wäre es, wenn die Gruppe Wolfen Nachmittags erreicht, dann könnte sie durchreisen, ohne übernachten zu müssen und damit eine größere Gefahr einzugehen. Natürlich werden sie nach dem Woher und Wohin gefragt, doch befinden sich derzeit so viele Trupps in der Gegend, dass keiner der niedrigeren Offiziere (die höheren sind derzeit alle in der Feste) sie alle kennt, und so kann man mit dem ein oder anderen geschickten Täuschungsmanöver das Dorf heil hinter sich lassen. Hier ist wirkliches Rollenspiel gefragt.

Das Gasthaus am Wegesrand

Kurz vor Einbruch der Nacht erreichen die Helden ein Gasthaus, in dem anscheinend reger Betrieb herrscht. Sollten sie im Freien übernachten, so dürfte dies – so nahe des Gasthauses – durchaus auffällig sein, andererseits finden sich hier, nahe der Grenze zu Transsilien, schon einige verfluchte Gewächse. Wer weiß, wem man des Nachts so alles begegnen kann ...

Das Gasthaus ist im Prinzip ein typisches tobrisches Hallenhaus (vgl. **Tempel, Türme und Tavernen**, Seite 11) mit folgenden Besonderheiten:

◆ Über der Tür schwankt ein altes Holzschild an einer quietschenden Kette im Wind. Der ursprüngliche Schriftzug wurde ausgekratzt und unkenntlich gemacht. Stattdessen hat jemand einen Bierkrug, ein Bett und eine leichtbekleidete Frau auf das Schild gemalt.

◆ Die Stallseite im Inneren ist mit einer Holzwand von der Wohnseite abgetrennt. Allerdings befindet sich hier eine unverschlossene Tür.

◆ Der Zugang zum Heuboden ist eine Klappe in der Zwischendecke des Stalles. Eine Leiter ist nicht zu sehen.

◆ Die vordere Schlafkammer existiert ebenso wenig wie die gute Stube, hier findet sich der rustikale Schankraum. Holzbänke sind ringsherum an die Wände genagelt, davor stehen massive Holztische, davor wiederum schwere Bänke.

◆ Die Küche ist ebenfalls durch eine Holzwand abgetrennt, so dass man, wenn man das Gasthaus betritt, sofort nach rechts abbiegen muss, in den Schankraum. An der Westwand

des Schankraumes (links der den Schankraum betretenden Person) befindet sich dann eine Art Theke – große, auf Fässer genagelte Bretter –, hinter der ein Durchgang in die Küche führt.

◆ Die hinteren Bettkammern sind für höher gestellte Gäste. Die übrigen schlafen auf dem abgeteilten Boden, zudem eine Leiter in der Mitte des Raumes führt. Der Boden über dem Schankraum ist von dem Heuboden durch eine massive Holzwand getrennt.

Wenn die Helden ankommen, ist das Haus bereits sehr gut gefüllt. Im Stall stehen einige Pferde, der Gastraum quillt über vor Menschen. Überall sitzen Soldaten und Söldner im Dienste Xeraans, trinken, essen und treiben ihre derben Scherze. An einer der Wände üben sich einige der Kämpfer im Messerwerfen, wobei der Verlierer anscheinend einen Schnaps zu trinken und eine Strafe zu zahlen hat. Zwischen den rauen Männern und Frauen sitzen grell geschminkte Lustknaube und aufreizende Dirnen, deren Dienste gerne in Anspruch genommen werden.

Schildern Sie eine Soldatenkneipe, in der sich die Kämpfer noch einmal so richtig austoben können, bevor es in den Kampf geht, und in der es auch dementsprechend handfest zugeht. Die Helden können hier billigen Alkohol, einen dünnen, fettigen Eintopf mit Brot, ein Bett für die Nacht und auch die Dienste mehr oder minder gut aussehender Liebesdiener und -dienerinnen erwerben. Dabei sollten sie jedoch darauf achten, dass sie sich dem Volk anpassen, sich nicht auffällig benehmen oder gar verplappern.

Sollte Idra bei der Gruppe weilen, so wird sie zwar ein wenig mittrinken, aber einen kühlen Kopf behalten und betrunkenen Helden zur Not ins Bett befördern. Yann dagegen verschwindet schon vor dem Gasthaus in der Nacht und taucht erst am nächsten Morgen wieder auf.

Die **Wirtin** dieses Etablissements ist eine stämmige, kräftige Frau, die einfach nur **Girte** gerufen wird. Sie hat ihr langes, dunkelbraunes Haar zu einem dicken Zopf gebunden und mag wohl Anfang 40 sein, ihr Gesicht ist hart und faltig, die Augen sind kalt. Girte ist eine wahre Krämerseele, für die nur

der Profit zählt. Mitleid kennt sie nicht mehr, so dass es auch nicht verwundert, dass eine der Dirnen ihre eigene, durchaus gutaussehende Tochter ist, die sich so wie alle anderen auch die Schlafstatt und die tägliche Mahlzeit verdienen muss. Girte macht es auch nichts aus, sollten die Soldaten einmal eine Dirne gegen deren Willen gebrauchen, Hauptsache die Kasse stimmt. Hin und wieder versteckt sie zwar auch Widerständler, so diese genug bezahlen, es ist aber auch schon vorgekommen, dass sie diese an Xeraans Truppen verraten hat, wenn ein Offizier ihr nur mehr geboten hat – die Helden sollten sich ihr also besser nicht anvertrauen. Ansonsten ist Girte bei den Söldnern sehr beliebt, bietet sie doch alle Genüsse, die das raue Herz begehrt, und wer es wagt, Girte anzugreifen, zu beleidigen oder ihr sonst zu nah zu treten, hat es sicherlich nicht nur mit der resoluten Frau alleine zu tun.

Diese Szene schürt die ständige Angst vor einer Entdeckung und zeigt zudem, wie man-

ist sehr selbstsicher und requiriert kurzerhand die Helden. Er habe einen Überfall auf eine Kutsche nach Mendena zu untersuchen und die Soldaten hätten ihn zu begleiten. Sollte tatsächlich einer der Helden so vermessen sein, nach der Legitimation des Magus zu fragen, wird dieser ihm mit strengen Blick ein entsprechendes Schriftstück weisen – und ihn danach für seine Unverschämtheit von den beiden Kämpfern züchtigen lassen. Sollte er danach noch aufmüpfig sein, ist der Mann gerne bereit, ein Exempel zu statuieren.

Der Magus reitet nach Süden, und den Helden sollte klar sein, welchen Kutschenüberfall er zu untersuchen gedenkt. Nun heißt es schnell zu handeln, ehe die Helden sich wieder zu weit von der Grenze entfernt haben. Ihr Vorteil ist die Überraschung, rechnen Xeraans Getreuen doch (noch) damit, Soldaten des Hochpropheten vor sich zu haben.

Improvisieren Sie bitte Aussehen und Werte des Magiers nach eigenem Gutdünken. Er ist kein Kampfmagier, jedoch erfahrener Dämo-

nologe und versierter Borbaradianer. **PANDAEAMONIUM**, **HÖLLENPEIN**, **BRENNE** und **HORRIPHOBUS** können selbst gestandenen Helden arg zusetzen, und wenn Sie möchten, kann der Magus auch einen **ECLIPTIFACTUS** beherrschen. Der **TRANSVERSALIS** und der **IGNISPHAERO** gehören dagegen eher nicht zu seinem Repertoire.

Der wahrscheinlich entstehende Kampf sollte hart werden, jedoch sollten die Helden siegen, wenn sie sich nicht wirklich dumm anstellen. Schließlich sind sie schon so weit gekommen ...



che Menschen sich unter dem Einfluss der schwarzen Lande verändern und sich mit den Gegebenheiten arrangieren. Die Helden dürften froh sein, wenn sie dieses Haus am nächsten Morgen (hoffentlich) unentdeckt wieder verlassen.

Requirierung

Fördern Sie die Hoffnung der Helden, dass sie bald an der Grenze sein werden nur um sie dann mit folgender Szene zu schockieren: Von Norden her kommt ihnen ein Magus entgegen, der von zwei (oder mehr) Kämpfern der Schwerter Borbarads (**Unter der Dämonenkrone**, S. 111) begleitet wird. Der Magus

Reiten die Helden klaglos mit dem Magus zurück, wird es sich bald erweisen, dass sie Spione sind und das Szenario findet ein unschönes Ende ...

Die Grenze

Vermutlich werden die Helden keine Zeit haben, um sich wieder subtil zurück zu schleichen. Am Ende mag nur noch ein kühner Durchbruch durch die Reihen der überraschten xeraanischen Grenzwächter helfen – und danach eine überzeugende Zunge, um nicht sofort von den weißtobrischen Wachen niedergemacht zu werden. Doch letzten Endes sollte es den Helden gelingen, wieder heil am Feldlager außerhalb Vallusas anzukommen.

Rapport

Im Lager angekommen, werden sie sogleich empfangen und wiederum zuerst untersucht. Wieder prüft die Praiosgeweihte genau, ob keiner der Helden besessen oder magisch beeinflusst ist, dann werden ihre Wunden versorgt (es sei denn, sie wären lebensbedrohlich, dann kümmert man sich natürlich sofort um das Notwendigste).

Danach werden die Charaktere angehalten, grüßlich Bericht zu erstatten, jedes Detail wird erfragt und bei unklaren Stellen in der Erzählung nachgebohrt.

Dass eine dritte Partei die Wertgegenstände erbeutet hat, stimmt alle Anwesenden nicht besonders glücklich, aber immerhin hat Xeraan das Gold nicht erhalten. Schließlich werden die Helden entlassen, nicht ohne ihnen noch knapp für ihre mutigen Dienste zu danken. Dennoch sollte am Ende eine gewisse Unsicherheit und auch das Gefühl, dass nicht alles so gut lief wie erhofft, zurückbleiben. Tja, man kann eben nicht immer auf der ganzen Linie triumphieren, doch kleine Siege sind auch etwas wert, oder?

Der Lohn der Mähen

Helden, die nicht der Reichsarmee angehören sondern als unabhängige Spezialisten angeworben wurden, erhalten je eine Belohnung von 10 Golddukaten, Armeemitglieder eine offizielle Belobigung. Zudem gibt es 100 AP für jeden Helden sowie spezielle Erfahrungen nach Maßgabe des Meisters.

Über Feedback per email an chh@wavelets.de würde ich mich sehr freuen, sowohl Lob als auch konstruktive Kritik ist herzlich willkommen.

Anhang

Fußvolk

Hier finden Sie zwei Meisterpersonen, die sie direkt als Unterstützung für die Helden verwenden können, wenn sie meinen, die Gruppe hätte das nötig. Insbesondere Yann bietet sich an, sollte es in ihrer Gruppe keinen wildniserfahrenen Charakter geben. Legen Sie die jeweiligen Spielwerte bitte je nach Bedarf selbst fest. Beide gelten auf jeden Fall als *ortskundig*.

◆ Die Gemeine **Idra** ist eine dünne, magere Frau von 1,73 Schritt Größe, der man die Entbehrungen der letzten Jahre ansieht. Falten zieren ihr Gesicht, so dass die eigentlich 28jährige deutlich älter aussieht. Doch hat sie nichts von ihrer Entschlossenheit verloren, mutig und aufgeklärt schauen die braunen Augen in die Welt, bis zur Schulter fällt der rote Haarschopf, einer Löwenmähne gleich. Sie trägt einen Lederpanzer mit Rangabzeichen, Dolch

und Schwert.

Spielen Sie Idra als durchaus zwiegespaltene Person, die einerseits entschlossen und mit einem Lächeln auf den Lippen gegen den Feind streitet, andererseits aber auch hin und wieder von Melancholie übermannt wird. Sie hat fast alle, die ihr nahe standen, bei der Invasion verloren; nur ihr kleiner Bruder lebt bei entfernten Verwandten in Festum. Sie weiß, dass jeder Tag ihr letzter sein kann, und versucht jeden Moment, den sie nicht gegen das Böse kämpft, so gut wie möglich zu genießen. Einer Tändelei mit einem gutaussehenden Helden ist sie nicht abgeneigt, mehr wird daraus jedoch nie werden.

◆ Der 34 Sommer zählende 'finstere' **Yann** misst 1,68 Schritt und ist von sehnigem Körperbau. Die schwarzen Haare trägt er kurzgeschoren, der Blick seines ebenfalls schwarzen rechten Auges ist kalt. Links trägt er eine Augenklappe, seit ihn dort ein Schwerthieb traf. Ein Dreitagebart zierte das Gesicht des schweigsamen Bornländers. Wenn er doch einmal spricht, so tut er das mit rauer, leiser Stimme und hartem Tonfall. Er hat die Angewohnheit, Kautabak zu kauen und diesen überall hinzuspucken. Er trägt einen wattierten Waffenrock und einen grünen Lodenmantel. Messer, Jadmesser und Kurzsword baumeln ebenso wie ein Hüftkocher an seinem Gürtel, der dazugehörige Kurzbogen ist an seinem Rucksack befestigt. Yann ist Magiedilettant, der neben einem FALKENAUGE auch den BALSAM beherrscht. Da er aber in seiner Kindheit gemieden wurde, wird er dies niemandem auf die Nase binden und auch nur im äußersten Notfall von diesen Fähigkeiten Gebrauch machen. Er ist mürrisch, schweigsam und hält sich gerne im Hintergrund, ja er scheint die unheimliche Fähigkeit zu besitzen, einfach im Schatten zu verschwinden.

Persönlichkeiten

◆ **Drego von Angenbruch** kann man sicherlich als die rechte Hand des Reichsgrößheimrates Dexter Nemrod ansehen und ist in letzter Zeit sehr häufig an der Front anzutreffen. Eine Beschreibung finden Sie in der *Enzyklopaedia Aventurica* auf Seite 112.

◆ **Hauptmann Vorlop Patras von Nattersbach** ist ein schneidiger Mittdreißiger von kräftiger Statur und 1,86 Schritt Körpergröße. Das dich-

te, schwarze Haar, der drahtige Vollbart und die kantigen Gesichtszüge sowie der entschlossene Patriotismus geben ihn als gebürtigen Tobrier zu erkennen. Der zweite Sohn eines tobrischen Ritters suchte schon in jungen Jahren sein Glück in der mittelreichischen Armee und ist heute, wie so viele andere auch, von dem Wunsch beseelt, seine Heimat zu befreien. Er spricht mit einem sonoren Bariton und mit schneidender Schärfe. Ungehoßenes Verhalten, unangemessenes Kichern und ähnliche Frechheiten sieht er gar nicht gerne.

Die noch recht junge Praiosgeweihte **Helionta Weißendorn** ist für das Seelenheil der Kämpfer zuständig, führt aber auch Befragungen durch und achtet ganz allgemein darauf, dass sich "kein finsterner Einfluss heranschleicht." Helionta ist nur 1,62 Schritt groß, zierlich, und mit ihrem langen, blonden Haar, dem weichen Gesicht und den himmelblauen Augen durchaus als hübsch zu bezeichnen. Entgegen landläufiger Vorurteile versteht sie es auch, hin und wieder zu lächeln und im freundlichen Ton zu sprechen. Doch sollte man ihr das keineswegs als Schwäche auslegen! Wenn es um Praios' Gebote oder den Kampf wider die Finsternis geht, ist sie unerbittlich und ruhelos. Schon mehr als einer war erstaunt, welche Energie in diesem Persönchen steckt. Sicherlich wird sie in den kommenden Jahren ihren Weg innerhalb der Kirche machen.

Die Roten Zwerge

Die unten stehenden Werte gelten für einen unverletzten Zwerg. Bitte schwächen Sie sie nach eigenem Gutdünken ab, wenn es notwendig sein sollte.

Zwerg mit Bronzeaxt und Buckler

INI 12+W6 AT 16 PA 14

TP 1W+3 DK N

LeP 45 AuP 40 KO 16

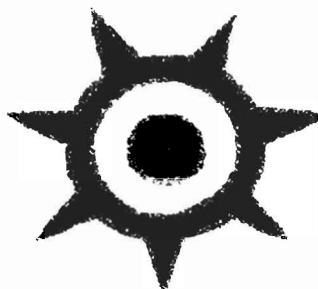
MR 7 GS 7

RS 3 (Kettenhemd)

Nachteil: Bluttausch (siehe unten)

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I +II, Wuchtschlag, Ausweichen I, Formation

Bluttausch: Sobald einer der Zwerge verletzt wird und das erste Blut fließt, fallen sie in einen Kampfrausch und schlagen wild auf die nächstbeste Person – ausgenommen Zwerge – ein. MU, AT und TP sind um 5 Punkte erhöht, der Rasende pariert nicht und nimmt keine Schmerzen wahr. Kampfmanöver oder irgendwelche Aktivitäten, die einen 'wachen Geist' verlangen, sind unter Bluttausch nicht möglich. Dieser dauert so lange, bis der Rasende keine Ausdauer mehr hat (er verliert für jede AT 2 AuP) und entkräftet zusammenbricht.



Omlad!

Hintergrundinformationen für eine Reconquista-Kampagne von Niklas Reinke

Die Reconquista, bislang nur Traumgebilde almadanischer Adliger, ist mit der Okkupation des 800-Seelen-Ortes Omlad, der ehemaligen Hauptstadt der Mark Süd-Almada, in eine neue Phase getreten. Den Almadanern gelang es mit ihrer tollkühnen Aktion, einen Brückenkopf über den Yaquir zu schlagen, von wo aus weitere Aktionen gegen die verhassten Novadis zur einst gänzlichen Rückeroberung der alten Reichsmark durchgeführt werden sollen.

Der Vorgang war jedoch nicht nur tollkühn, sondern auch reichlich dreist: Weder war der Ausgang des Zwölferkampfes (**Bote 94**) eindeutig, noch war der kriegerische Akt gegen das Kalifat von den Großen des Reiches abgesegnet. Von Reichserzmarschall Baron Leomar von Berg, selbst Almadaner, vernahm man gar, dass er ob der potentiellen neuen Front im Süden des Raulschen Reiches getobt habe: "Sollen sie doch selber sehen, wie sie mit alledem zurecht kommen. Die 200 Dragoner jedenfalls ziehen wie geplant ins Tobrische!"

Der Status von Omlad ist also momentan ungeklärt, denn so wenig, wie vor 100 Jahren die Annektion der Mark durch die Novadis vom in den Wirrnissen der Kaiserlosen Zeit versunkenen Neuen Reich beachtet wurde, so wenig gab es bislang offizielle Stellungnahmen Gareths oder Punins zur Eroberung Omlads. Allenfalls Kaiserinwitwe Alara Paligan, von Haus aus den Novadis gegenüber nicht gerade aufgeschlossen eingestellt, soll die Geschehnisse am Yaquir mit äußerster Genugtuung und regem Interesse verfolgen. Sie bietet sich daher während ihres Aufenthalts in der almadanischen Frühlingsfrische auf der Kaiserpfalz Cumrat als Auftraggeberin für Erkundungsmissionen in die Region geradezu an. Ein weiterer Auftraggeber in Belangen der Reconquista kann die almadanische Hofkanzlei sein: Kanzler Rafik von Taladur muss sich offiziell zwar eine Stellungnahme zum Thema verkneifen, unter der Hand aber unterstützt er den Reconquista-Gedanken ideell und materiell. Er ist es, der die Helden auf die Spur des alten Prunkpanzers unter den Ruinen von Al'Keshir setzen kann, damit diese ihn für das Reich aufspüren.

Für Sie als Meister ergeben sich hiermit mannigfache Möglichkeiten, die Reconquista am Spieltisch lebendig werden zu lassen. Im Folgenden finden Sie einige Ideen, die Sie mittels der Spielhilfe **Das Königreich Almada (Alm)** sowie der vergangenen Boten-Artikel

zum Thema einer eigenen kleinen Kampagne ausbauen können. Weitere Informationen zum almadanischen Hintergrund und zur Reconquista finden Sie zudem im demnächst erscheinenden Abenteuer **Erben des Zorns**.

Reconquista-Schwärmerien

Gönnen Sie Ihren Helden zum Kampagnen-Einstieg Mitte des Jahres 31 Hal einen gemütlichen Abend im Puniner Speisehaus *Reichsmark Amhallas (Alm 42)*, in der sie von der Eroberung der Mark vor nunmehr 100 Jahren ebenso erfahren (**Alm 14**), wie von gräulichen Taten der 'Sandfresser', der Vertreibung vieler almadanischer und tulamidischer Familien über den Yaquir, die 'skandalöse Untätigkeit' der Obrigkeit in Punin und Gareth sowie die Wunschträume der Stadtjugend, Amhallas dereinst wieder nach Almada einzugliedern. Natürlich bietet sich für diese Kampagne am besten eine patriotisch-almadanische oder zwölfgöttertreue mittelreichische Heldengruppe an.

Turnier zu Ragath

Scharen Sie Ihre Heldengruppe daraufhin um einen der almadanischen *Magnaten* (Adligen) und verhelfen Sie diesem zur erfolgreichen Teilnahme am Turnier zu Ragath (24. Per. 31 Hal), deren Gewinner schließlich am Zwölferkampf gegen die Novadis teilnehmen (ihre Namen finden Sie im **AB94**, S. 18). Ergründen Sie im Vorfeld dieser 'Stellvertreterschlacht' das Djafardal, das Tal der Dornen, und führen Sie Ihre Helden in die leidvolle Geschichte der Schlacht von Yrosien ein (**Alm 18**, **Alm 54**). Den Zwölferkampf selbst werden sie als Gefolge der Magnaten neben Rafik v. Taladur außenstehend betrachten können. Durchspielen können Sie es in den Rollen der 12 mittelreichischen Kämpfer selbst: Durch zwei Derwisch-Rituale sind die nebenstehenden Werte der Novadis um 2 bei AT, LE und MR erhöht, der Tod tritt erst bei einer LE von -10 ein. Nach der Schlacht aber gibt es genügend für die Helden zu tun, denn die Wunden der Streiter klaffen tief, so mancher steht gar kurz vor dem Tod.

Im Tal der Dornen

Erforschen Sie die Hintergründe der Wiedererstehung des Heerbanns der Gräfin Hadjin-sunni (**AB 96**, S. 13ff.) – und regen Sie die Helden an, über deren Bedeutung zu philosophieren.

Die novadischen Elitekämpfer

Lassen Sie Ihre Helden einen der geheimnisvollen neun Novadi-Kämpfer suchen. Diese sind jedoch schwer aufzustöbern, denn keiner kennt sie oder hat zuvor von ihnen gehört. Erst am herrschaftlichen Hof des Emirsohn Charim Said al-Tergau ibn Dschelafan in Ukuban weiß man Näheres, doch wird man es natürlich nicht ohne weiteres vermitteln. Einmal gefunden, will der Wüstenkrieger seine Herkunft nicht verraten und wird sich eher die Zunge abbeißen, als seine Geheimnisse und seinen Glauben zu verraten.

Erfolgversprechender sind also heimliche Observationen, die auch den Schluss nahelegen, dass die Kraft der novadischen Streiter im Zwölferkampf nicht alleine auf ihren eingeübten Fähigkeiten beruht. Dies wiederum könnte die Helden auf die Spur der Derwische führen, die außerhalb des Kalifats quasi unbekannt sind.

Der gänzlich in Schwarz gekleidete und abseits aller Verwandtschaft und Freunde in einem schlichten Lehmhaus in den Amhallas-sih-Kuppen lebende Novadi erhält seine Befehle nicht, wie vermutet werden könnte, vom Emir aus Amhallah, sondern von seinem Bey Keshmal al'Harim ben Beruddin von Ferchaba. Dieser residiert auf seiner uneinnehmbaren Passfeste Amhashal in den entlegenen Amhallassih-Kuppen und pflegt einen engen Kontakt zum Sohn des Emirs. Da Bey und Emir seit jeher um die Macht im Emirat wetteifern, kann dies nur bedeuten, dass der Erstgeborene des Emirs dessen zögerliche Friedenspolitik mit dem kriegerischen Bey zu umgehen trachtet. (Für Nachforschungen auf der Feste des Beys bedienen Sie sich bitte der ausführlichen Beschreibung im Abenteuer **Erben des Zorns**.)

Novadi-Elitekämpfer

Khunchomer: **INI 15+W6 AT 15 PA 14**

TP 1W+4 DK N

Waqiq: **INI 13+W6 AT 15 PA 12**

TP 1W+2 DK H

LeP 32 AuP 34 KO 14 RS 1 MR 5 GS 8

Bevorzugte Manöver: Wuchtschlag, Niederwerfen, Hammerschlag, Entwaffnen als Attacke

Besondere Talente: Athletik 8, Körperbeherrschung 10, Sinnenschärfe 9, Selbstbeherrschung 7

Spähtrupp

Führen Sie die Infiltration Omlads durch, bei der die Helden die längst vergessenen, engen *Feggagir* (Bewässerungskanäle) entdecken, die von der Zitadelle unter dem Sklavenmarkt hindurch zu einem geheimen Aus- bzw. Eingang führen. Möglicherweise können Ihre Helden nur in Verkleidung oder mit Hilfe von Zahori (**Alm60ff.**) sicher die Stadt erreichen. Möglicherweise bittet sie ein als Sklave feilgebotener almadanischer *Domnito* (Knabe von Rang), ein Lebenszeichen an sein Elternhaus

zu überbringen. Womöglich ist er gar aus der Familie des Magnaten/der Magnatin, für die Ihre Helden unterwegs sind?

Bereiten Sie den Sturz Omlads mit Ihren Spielern aktiv vor, indem Sie Ihre Helden Schwächen der novadischen Verteidigung ausfindig machen lassen: Die alte Stadtmauer ist brüchig, die Nachtschichten werden schlampig eingehalten, die Hafenkette ist längst durchgerostet. Weiterhin können sie eventuell Wachen bestechen oder zum passenden Zeitpunkt dienstunfähig werden lassen oder hiesige, zwölfgöttergläubige Fellachen insgeheim für die Sache der Magnaten gewinnen lassen.

Reconquista

Liefern Sie ihren Helden eine wilde Eroberungsschlacht vor und in Omlad (AB 97), bei der jeder Charakter seine ganz persönliche Heldentat vollbringen kann: Krieger sind natürlich an vorderster Front der Kämpfe zu beteiligen, Stadtcharaktere bereiten heimlich die Befreiung des Sklavenmarktes vor, Forscher

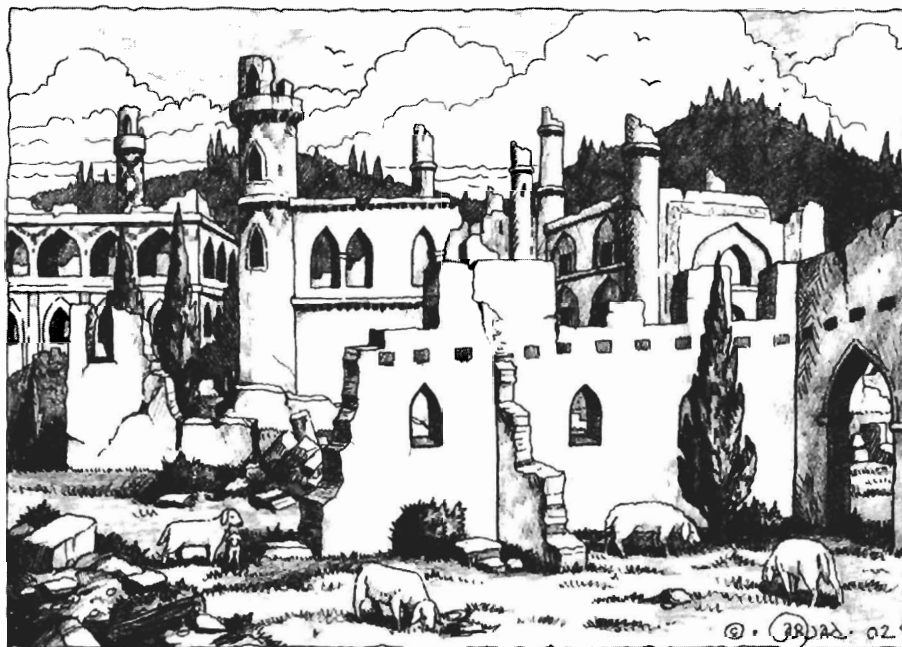
versuchen, die novadischen Schriftrollen in den Lehrstuben der ansässigen Mawdliyat vor den Flammen zu retten (und stoßen dabei auf einige Wissensschätze über längst vergessene Geheimnisse der alten Kaiserpfalz Al'Keshir im Hinterland) und für Magiebegabte bieten sich sowieso diverse Einsatzmöglichkeiten an, zumal sie mit ihrem Auftreten bereits für Aufregung sorgen werden. Krönender Höhepunkt der Schlacht sollte die Befreiung der Sklaven auf dem Sklavenmarkt und die Eroberung der gut befestigten und bewachten Zitadelle sein. Der hiesige Bey Ribarim ibn Dschergul al'Mougan allerdings konnte durch einen der Feggagir entkommen.

Fiesta

Feiern Sie den Sieg mit Ihren Helden, lassen Sie sie das almadanische Rossbanner über der Zitadelle hissen und eine während der Feierlichkeit geplante Heimtücke der Novadis aufdecken. Aber vor allem: Feiern Sie! Tragen Sie die Geschichten der hiesigen Tulamiden vor, die ihrerseits Erlebnisberichte der Helden nachfragen, zechen, tanzen und flirten Sie, was das Zeug hält, laden Sie die Helden zum Würfelspiel, Fahnenkampf oder zu einer Runde *Pelura* ein (Alm 84, ausführliche Spielregeln in *Erben des Zorns*) und lassen Sie sie allerlei Kunststückchen zum Besten geben oder bestaunen.

Reconquista-Alltag

Unternehmen Sie Ausfälle in das nahe Umland, die rasch erkennen lassen, dass das Land bestenfalls in einem Radius von 20 Meilen gesichert werden kann. Für mehr reicht die aus Glücksrittern, idealistischen Fechtschülern und zerstrittenen Magnaten samt Gefolge zusammengewürfelte Allianz der Almadaner nicht aus. Auch der novadische Widerstand, der sich doch zunächst in Grenzen hielt, wird hinter dieser Linie deutlich stärker. Es sollte den Helden zu denken geben, warum der Emir keine Gegenoffensive startet – gelegentliche Stoßtrupps gegen Omlad lassen sich allenfalls auf Charim Said al'Tergau oder den Bey von Ferchaba zurückverfolgen. Bereits nach wenigen Tagen verlassen die ersten Magnaten Omlad – ihre heimischen Geschäfte (und Bequemlichkeiten) rufen. In der Tat ist es nun Aufgabe u.a. der Helden, das Erreichte zu sichern: Die Stadtmauern müssen dringend ausgebessert und ein Plan für die Wacheinteilung muss ausgearbeitet und um-



gesetzt werden. Weiterhin muss die Versorgung der Stadt gesichert werden, was nur über den Yaquir zu erreichen ist. In Punin jedoch Händler für eine Belieferung der Stadt zu gewinnen, deren Status nicht geklärt ist, sollte einiges an Überzeugungskraft kosten, denn die Handelshäuser wollen ihre Geschäftsbeziehungen zum Emirat erhalten. Eventuell wird man Handelsschiffer auf dem Yaquir zu einem Halt in Omlad bewegen müssen ... Gerade von der Jugend des Landes erfährt Omlad dieser Tage einen Zustrom, der schon als bedenklich zu bezeichnen ist. Zum einen können diese jungen Domnas und Doms kaum auf sich selbst aufpassen, zum anderen verbrauchen sie die knappen Ressourcen der Stadt. Schließlich sollte man die Feggagir sichern, um nicht ähnliche Überraschungen erwarten zu müssen, wie man sie den Novadis selbst beschert hatte ...

Allgegenwärtig sind zunächst Plünderung und Diebstahl, da die neue Ordnung der Stadt erst errichtet werden muss. Oberbefehlshaber und Stadtherr *Dom Gerding von Derp*, der vergeblich wartet, dass das Raulsche Reich einen Vogt einsetzen möge, lässt dies mit demonstrativen Aufknüpfungen der Schuldigen an den Zinnen der Stadt ahnden – ein Vorgehen, das zwar effektiv ist, aber rasch zu neuem Unfrieden führen kann, wenn es nicht gelingt, die Stadt aus dem Ausnahmezustand zurück in die Zivilisation zu führen.

Beim Kampf um Omlad sind nicht nur zahlreiche Häuser niedergebrannt worden, auch mehrere Schreine der Zwölfgötter waren davon betroffen. Diese müssen neu errichtet werden, aber auch die Geweihtenschaft Almadas davon überzeugt werden, hier eine neue Aufgabe zu übernehmen.

Kaiserpfalz Al'Keshir

Jenseits der Stadt liegt die Ruine der ehemaligen Kaiserpfalz Al'Keshir (Alm54). Überlie-

ferungen zufolge, die die Spieler erst aus den aufgefundenen historischen Dokumenten, Befragungen der Alten sowie Märchen und Liedern der Fellachen rekonstruieren müssen, soll sich im unterirdischen Teil der Anlage, der von gemarterten Geistern (und Untoten) heimgesucht wird, die alte Rüstkammer befinden. In ihr wird der alte Prunkpanzer des vormaligen Markverwesers vermutet. Vielleicht finden Ihre Helden dieses für die Reconquista sicherlich wertvolle Artefakt,

denn die Legende besagt, dass der Träger dieses Panzers den ungläubigen Gegner 'mit dem Licht Alverans' läutern wird. Der Markverweser wurde im Schlaf erstochen ...

Lassen Sie die Entdeckung dieser Prunkrüstung zum Höhepunkt Ihrer Kampagne werden und liefern Sie den Helden dabei einen Kampf nicht nur mit Untoten, sondern auch mit Novadis. Diese sind ebenfalls auf das Artefakt aufmerksam geworden.

Überreichen Ihre Helden den Panzer schließlich der almadanischen Obrigkeit, so können Sie ihnen guten Gewissens in würdevollem Rahmen die 'Bronzene Rebe am Bande', den Ehrentitel 'Held der Reconquista' und etwa 200 AP verleihen. Damit werden sie erneut auf das Herzlichste in Almada willkommen geheißen werden, wenn es einst darum gehen wird, die Reconquista tiefer in das Land des Feindes voranzutragen!

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

Kanzleranschriften:

Albernia:

Robert Albrecht, Stollenstr. 13 (23-A-16), 22119 Hamburg, eMail: ambrosius.aurelianus@gmx.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 Praioskirche:

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

Spielerbetreuung Rondrakirche:

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

Adelscaendarium:

Das neue und überarbeitete offizielle Adelscaendarium 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 Croncaendariums werden ebenfalls bitte schriftlich oder per Mail ausschließlich an Björn Berghausen weitergegeben.

Einsendeschluss

für den

Av. Boten No. 99

ist Samstag, der

21.12.2002

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

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

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

Das Abonnement gilt zunächst für ein Jahr und verlängert sich nur dann um jeweils ein weiteres Jahr, wenn ich nicht bis spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums schriftlich darauf verzichte.

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐

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

☐

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

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der VKG Verlagsvertriebs KG; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086 Hamburg widerrufen kann.

Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels). Dies bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift.

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Bankinstitut: _____

Datum, 1. Unterschrift

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Datum, 2. Unterschrift

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der VKG Verlagsvertriebs KG; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086 Hamburg widerrufen kann.

Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

Das Schwarze Auge

Impressum

Herausgeber: Fantasy Productions GmbH,
Postfach 1517, 40675 Erkrath

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

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

Mitarbeiter dieser Ausgabe: R.Albrecht, B.Berghausen,
C.Ebert, Ch. Hellinger, Ch.Hötting, J.A.Klingsöhr, F.
Mienkuß, Ph. Mindach, F.Parting, D.S.Richter, N.Reinke,
V.Rösner, M. Schmaltz, A.Wiesch u.a.

Botenmotto: Michael Gerke

Illustrationen: Caryad (4), Horst Thiele (1),
Simone Ronner (1)

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 RP!):

Mechthild Henschel
Spitzenreinhof 6a
67346 Speyer

oder per email an:
avbote@fanpro.com

Neue Pfalz Horasia im Brautschmuck

VINSALT/HORASIA. Endlich ist die neue Pfalz Horasia des Erzherzogs Hakaan von Firdayon-Bethana vollendet, jene Pfalz, in der der wichtigste Traviabund zwischen dem Neuen Reich und dem Alten Reich am ersten Tage des Mondes unserer Herrin Rahja geschlossen werden wird: der 'Weidlether Bund', den der beiden Travialeute Lorindya Amene Usvina von Firdayon-Bethana zu Horasia und Burggraf Alarich Ruhmrath von Gareth zur Sighelmsmark.

Lange hatte es ja gedauert, bis die neue Pfalz hoffähig geworden war – denn jener Eheschluss, den der erzherzogliche Brautvater zur Einweihung in den Mauern zelebrieren wollte, wurde ob der Verzögerungen am Bau um mehr als ein Jahr verschoben. Doch endlich war der Eternenmarmor für die Treppen und Galerien, das Mohagoni für das Mobiliar und die Täfelungen und das Blattgold für die Wandgemälde und Statuen herbeigeschafft und verbaut, so dass sich die Gäste des Rahjaballes am 30. Ingerimm und der Bundschließung am darauf folgenden Tage, die Adligen unseres schönen Raulreiches, wohl angemessen empfangen fühlen werden.

Die Vorbereitungen für den Weidlether Bund laufen derweilen auf Hochtouren. Die besten Weine und Speisen des ganzen Horasreiches werden nach Horasia verbracht, wie etwa die legendäre 1011er BF Spätlese „Comturey Felsfelden Neethlingshofer“, mohisches Tschokolat, urbetische Rebhühner und Regenbogenforellen aus dem südlichen Yaquir.

Überschattet werden die Arbeiten zu diesem fröhlichen Feste allein von dem schlechten Gesundheitszustand Amene Firdayons, der Kaiserin des Horasreiches. Wie die Botschafterin des Mittelreiches, die Edle Arela Weißblatt von Ragath, in die Reichsresidenz vermeldete, gehe es der Horas unverändert schlecht – bei öffentlichen Anlässen lasse sie sich von ihrer Tochter, Kronprinzessin Aldare, vertreten, die Staatsgeschäfte nehme diese zusammen mit dem Staatsminister Abelmir von Marvinko wahr. Peraine hilft, wünscht die Redaktion des Aventurischen Boten!

Derweilen mehren sich auch die Reisevorbereitungen der hochadligen Damen und Herren des Mittelreiches. Prinz Storko von Gareth begleitet unser aller Kronprinzessin Rohaja auf ihrem Weg, und auch aus den Provinzen sollen sich dem Zug so manche Herrscher und Herrscherinnen anschließen: der windhagsche Markgraf Radulf Eran Galahan und der almadanische Kronverweser Dschijndar von Rabenmund machten sich bereit, so heißt es. Schmerzlich missen werden die reisigen Adligen die Reichsregentin Emer ni Bennain-Gareth, die von Staatsgeschäften in Gareth gebunden ist, aber auch ihre königliche Schwester Invher ni Bennain von Kuslik-Galahan und ihren Gemahl Romin Bennain von Kuslik-Galahan, die die ausgesprochen höfliche Einladung zu dem Traviabunde nicht einmal mit einer Absage quittierten, wie es heißt. Die anreisenden Adligen begleiten demütig die besten Wünsche der Redaktion des Aventurischen Boten!

Wermutstropfen bei der Ehe-Zeremonie wird für treue Traviagläubige sein, dass der Weidlether Bund zufrüherst von der Hesindepriesterschaft, nämlich den Erzabt Erynnion Q. Eternenwacht, und der Rahjapriesterschaft, hier von der Geliebten der Göttin, Ailil Andara Galahan selbst, geschlossen werden soll. Zwar sind die Kirchen des Praios mit Sr. Eminenz Saryun Loriano, und der Travia, vertreten durch die extra angereiste Mutter Aldessia von Rabenmund, ebenfalls in die Zeremonie eingeschlossen, jedoch, so scheint es, treten sie hinter den beiden anderen Kirchen zurück.

Adalvinya Greifsacht
(falk)

Orks vor Teshkal

Besorgniserregende Gerüchte sind derzeit aus dem nördlichen Andergast zu hören. In der unwirtlichen Messergrassteppe im Norden der Stadt Teshkal verdichten sich die Hinweise, dass sich dort Orks in größerer, aber nicht genau bekannter Zahl sammeln.

TESHKAL/ANDERGAST. Kleinere Überfälle, wie sie in diesem nördlichen Teil Andergast trotz des generellen Friedens zwischen den Schwarzpelzen und dem Königreich an der Tagesordnung waren, sind schon seit Wochen vollkommen zum Erliegen gekommen. Berichten von verschiedenen Walddläufer zufolge

ge liegen zahlreiche Orklager verlassen in der Steppe und Spuren verweisen weiter ins Innere derselben.

Kundschafter des Ordens zur Hohen ander-gastischen Wacht bestätigten diese Informationen, machten aber keine weiteren Angaben. Der Verbleib der Schwarzpelze ist unbekannt.

Frieden in Vallusa wieder hergestellt!

VALLUSA. Die an Bürgerkrieg grenzenden Zustände in der Freien Stadt Vallusa (siehe AB Nr. 96) haben sich langsam wieder beruhigt, nachdem eine Gruppe Freiwilliger ein wichtiges Artefakt der Angroschim in die Obhut der Ingerimm-Kirche gebracht haben.

In der Stadt war es zuvor zu ernsthaften Ausschreitungen gekommen, nachdem mehrere Gebäude derart in die Höhe gebaut werden sollten, dass sie den Turm des örtlichen Ingerimm-Tempels überragt hätten. In Folge der daraufhin aufkommenden Proteste der Stadtbewohner kam es zu heftigen Auseinandersetzungen zwischen der aufgebrachtsten und verängstigten Bevölkerung Vallusas und den Wachen der Stadt bzw. den ansässigen Ardariten. Jetzt, da eine Angrosch geheiligte Stele auf der Spitze des Tempelturmes installiert wurde, ragt das Heiligtum wieder über alle Dächer Vallusas hinweg und der Schutz des Feurigen Gottes ist der Stadt auch weiterhin beschieden. Gerüchte, denen zufolge die Allianz der Menschen mit den Völkern der Zwerge ernsthaft bedroht gewesen sei und ebendieser Pakt durch die Wiederbringung der Stele erneuert oder gerettet sein soll, kursierten zwar eine Weile im Umfeld der in und um Vallusa lagernden Kämpfergruppen, konnten bislang jedoch weder bestätigt, noch ausgeräumt werden. Sei es, wie es sei, die wiederhergestellte Ruhe in der Stadt ist sicherlich das Wichtigste, was jetzt zählt.

UK

Pelzhändler und Jäger, die sonst mit den Orken Geschäfte machten und deren Spuren folgten, kehrten nicht zurück.

Ossyra von Teshkal, Baronin der Stadt und eine der wenigen weiblichen Herrscherinnen im traditionell patriarchalischen Andergast, soll erst vor kurzem eine eilige Depesche an den Hof König Efferdans gesandt haben, um diesen darin um die Entsendung von Schutztruppen zu bitten. Bestätigungen bezüglich dieser Depeche von offizieller Stelle liegen jedoch noch nicht vor.

Ein solches Hilfesuch wäre schon deswegen bemerkenswert, weil die Zugehörigkeit Teshkals zu Andergast in der Vergangenheit sehr umstritten war. Die Stadt ist neben ihrer berühmten Pferdezucht auch für ihre beständigen Unabhängigkeitsbestrebungen bekannt. Eben diese zeitweilige Unabhängigkeit war der Stadt im Jahre 17 Hal schon einmal zum Verhängnis geworden, als die Heere der Orks unter dem berühmtesten Schwarzen Marshall Sadrak Whasso die Stadt einnahmen und plünderten, während das benachbarte Andergast den Durchzug der Schwarzpelze völlig unbeschadet überstand.

Robert B. Albrecht

Kendrar erobert !

Nach Abzug der horasischen Streitkräfte von nostrischen Boden war die große thorwalsche Winteroffensive erfolgreich.

Aufgrund der aufflackernden Unruhen im Nachbarland Nostria, machte sich unser Korrespondent Cyberian Viersteinen umgehend auf den Weg in die Grenzstadt Kendrar, welche seit Dutzenden von Götterläufen einen steten Zankapfel zwischen Nostria und dem angrenzenden Thorwal bildet.

Hier nun sein Bericht der sich überschlagenden Ereignisse ab Anfang Tsa:

Gerüchte über schwere Unruhen aufgrund horasischer Truppenpräsenz in den firunwärts gelegenen Hafenstädten Nostrias, Kendrar und Salzahaven und die daraus resultierenden Ausschreitungen veranlassten mich dazu, direkt in die Ingvaller Marschen zu reisen, um vor Ort eine gründliche Recherche vorzunehmen.

In Kendrar angekommen, bot sich mir ein Bild aufgeregter Geschäftigkeit. Nachdem sich Seine Hoheit, der Edelgraf Orasilas von Kendrar, nach dem auf ihn verübten Attentat zur Rekoneszenz in das Travia-Kloster Nurent zurückgezogen hatte, oblagen die Amtsgeschäfte zur Gänze seiner Gemahlin, der edelgräflichen Hoheit Andarysine-Mothaleth. So zeigte sich die ganze Stadt in einem ungewohnt rondrianischen Bild, da man aufgrund der Meldungen über stärker gewordene Truppenbewegungen der Thorwaler begonnen hatte, Truppen der umliegenden Adelhäuser zusammen zu ziehen, um erneute Eroberungsversuche nachdrücklich zurückweisen zu können.

Offenbar konzentrierten die Thorwaler bereits seit Wochen ihre Truppen firunwärts der Ingvaller Marschen oberhalb der Quelle des Flüsschens Angra. Auf diesem Fluss hatte sich auch in diesem Winter nur eine dünne, nicht tragfähige Eisschicht gebildet, wodurch er für größere Truppen ein schwer zu überwindendes Hindernis darstellte. Direkt gegenüber von Kendrar wie auch auf See war nicht viel von thorwalischer Präsenz zu merken, gingen doch auch Gerüchte um, dass die Thorwaler selber zur Zeit rund um den Golf von Prem von merkwürdigen Überfällen heimgesucht wurden.

In der dritten Tsawoche erreichten einige erschöpfte Gestalten die Stadt, die sich zum allgemeinen Schrecken als nostrische Soldaten herausstellten, welche von Skardan aus den firunwärtigen Teil der Ingvaller Marschen ge-

gen die Thorwaler zu sichern hatten.

Der Ort war zwei Tage zuvor während eines nächtlichen Schneesturmes von mehreren hundert Thorwalern bei nur geringem Widerstand der überraschten Verteidiger im Handstreich genommen worden. Den Überbringern dieser bösen Kunde war am nächsten Morgen die Flucht geglückt, als sämtliche Gefangenen zusammengesammelt wurden. Nun war die Aufregung natürlich groß. Die Stadt wurde in den Ausnahmezustand versetzt, sämtliche Mauern bemannt und die Wachen verdoppelt.

Das Treiben wurde noch geschäftiger und man traf Vorbereitungen für eine Belagerung. Auch auf die Bevölkerung übertrug sich die Unruhe; allenthalben sah man Bürger aller Schichten in den Tempeln der Stadt Trost suchen, wie auch die Ge-

weiheten von Haus zu Haus gingen, um den Leuten Mut zuzusprechen. Wohl möge man meinen, dass selbst der Rahjatemplel in Belhanka kaum mehr Zulauf fand, als dieser doch eher kleine Tempel weit ab der zivilisierten Landen. Den lieben, langen Tag über schienen die Priester stets und überall präsent zu sein, um Verängstigte zu beruhigen oder mit Rat zur Seite zu stehen.

Mittlerweile waren die ersten Kundschafter wieder in der Stadt eingetroffen und wussten zu berichten, dass die Thorwaler damit begonnen hatten, sich in Skardan häuslich einzurichten und gar nicht daran dachten, auf Kendrar zu marschieren.

So wurde am Hofe Ihrer edelgräflichen Hoheit Kriegsrat gehalten, wie dem zu begegnen sei und man einigte sich darauf, den Gegner aus seiner Befestigung zu locken, um ihn in einer offenen Feldschlacht zu schlagen. Ist zwar die Kampfkraft des einzelnen Thorwalers beträchtlich, so sind sie im Kampfe gegen ein diszipliniertes Heer deutlich unterlegen. Hier und da wurde Bedauern laut, dass jene

geniale Strategin, die Fürstdele Rondriane von Sappenstiel, nicht mehr den Oberbefehl hatte und mit unbekanntem Ziel abgereist war.

Doch schien es, dass die Edelgräfin Andarysine-Mothaleth – allseits bekannt für ihr energisches Durchsetzungsvermögen – gewillt war, höchstselbst den Oberbefehl zu übernehmen und damit in die Fußstapfen der berühmten Feldherrin zu treten.

Nun war Eile angeraten, bevor die Schneeschmelze einsetzen konnte und die sumpfigen Marschen die nächsten Wochen für größere Truppen in weiten Teilen fast unpassierbar machen würde.

So wurden geschwind die nötigen Marschvorbereitungen getroffen, welche für ein mehrere hundert Köpfe zählendes Heer vonnöten sind, wenn es durch winterliches Gebiet ziehen muss und am Morgen des 21. Tsa rückte das kendrarische Heereskontingent Richtung Skardan unter der Führung Ihrer edelgräflichen Hoheit ab.

Zum Schutze der Stadt verblieben zwar nur einem Banner edelgräflicher Gardisten und die Bürgerwehr, doch vor der Stadt im Hafen

flatterte stolz das Wappen der nostrischen

'Kriegsmarine' von den Masten zweier ihrer

'Großkampfschiffe', der Koggo-vellen *Furchtbar* und *König Kasimir*. Mit ihrer Bestückung würden sie schon in der Lage sein, es mit mehreren Drachenschiffen aufzunehmen.

Mir wurde es als 'ausländischem Nichtkombattanten' leider nicht gestattet, dem Heerzug im Tross zu folgen, um aus erster Hand von der Feldschlacht berichten zu können, und so blieb mir momentan nichts anderes übrig, als unter den wachsamen Augen meines nostrischen Verbindungsoffiziers in den sicheren Stadtmauern zu verweilen und den Verteidigern bei ihren Manövern zuzuschauen. Zu allem Übel wurde das Wetter auch noch im Laufe des Tages schlechter und es fing wieder leicht an zu schneien.

Doch nur wenige Stunden später, nachdem ich mich missmutig in mein Gemach zurückgezogen hatte, weckte mich eine schneidende Kälte, gegen welche die Kohlepfanne vergebens anzukämpfen versuchte. Als weiße Wolke stand mir der Atem vor dem Gesicht, um sich dann als Reif an den Wänden abzusetzen.

Dass diese Kälte ungewöhnlich war, merkte ich auch an den Unruhen draußen auf den Gassen und so kleidet ich mich rasch dick an und begab mich auch ins Freie.



Hier musste ich mich recht vorsichtig bewegen, da durch die grimmfrostige Kälte alles überfroren und damit eisglatt war, und begab mich zur Stadtmauer, um mir einen Überblick zu verschaffen, denn in nicht ganz einer Stunde würde der Morgen zu grauen beginnen. Allerdings reichte mein Blick nicht sehr weit, da über dem Fluss dichter Nebel lag, aus dem einzelne Schneeflocken zu uns auf die Mauer herübertrieben. Deutlich konnte man die weiße Wand in der beginnenden Dämmerung erkennen, vor der sich die großen, dunklen Schatten der beiden Kampfschiffe abzeichneten. Allerdings war es hier oben noch kälter als hinter den schützenden Mauern und so war das lauteste Geräusch auf den Zinnen das bibbernde Zähneklappern der Wachen. So beschloss ich, mich geschwind wieder in mein Gemach zurück zu ziehen und ordentlich einheizen zu lassen.

Doch während ich mich zum Gehen wandte, meinte ich aus der Nebelwand gedämpfte Stimmen gehört zu haben. Offensichtlich war ich nicht der einzige, denn auch die Milizen hatten das Bibbern weitestgehend eingestellt und ihre Spieße fester in die behandschuhten Hände genommen. Aufmerksam versuchten nun unzählige Augenpaare, in der immer heller werdenden Morgendämmerung etwas auszumachen. Mein Herzschlag begann zu stocken, als aus den auflösenden Nebelschwaden sich plötzlich riesige Schatten herauszuschälen begannen, umringt von vielen kleineren. Die grimme Kälte hatte über Nacht die Mündung des Angra mit einer dicken Eisdecke zufrieren lassen, über welche nun die Thorwaler zum Angriff auf die Stadt vorgingen – begleitet von jenen riesigen 'trollischen Reitern', welche immer wieder in den Gerüchten aufgetaucht waren und sich nun als Mammut herausstellten, mächtige, vier Schritt hohe Muskelberge mit gewaltigen Stoßzähnen und einem langen Rüssel dazwischen, bemant mit Kriegern, wie sie auch bei der Trollpfortenschlacht zu sehen waren, um gegen die schwarzen Horden zu kämpfen.

Und nun standen sie den nostrischen Verteidigern der Stadt gegenüber. Die Reaktionen der Milizen auf den Zinnen, welche noch niemals eines leibhaftigen Mammutes ansichtig geworden waren, lassen sich wohl am besten mit 'schierer Panik' beschreiben.

Schnell kamen die Angreifer über den zugefrorenen Fluss näher und ihre Angriffsrufe gellten durch den Wintermorgen. Unsere Hoffnung, dass die Geschütze der beiden Koggovellen unter ihnen blutige Ernte halten würden, zerstob wie unsere Atemwolken im Wind, als wir gewahr wurden, dass nicht nur beide Schiffe eingefroren, sondern auch mit einer Eiskruste bedeckt waren, die es unmöglich machte, die Geschütze in Betrieb zu nehmen. Lautes Klopfen zeigte, dass die Schiffsbesatzungen sich verzweifelt darum bemühten, die Luken freizuhacken, doch da waren die Thorwaler schon über sie gekommen und

auf den Schiffen entbrannte ein lautstarkes Handgemenge.

Die Mammuten näherten sich immer mehr der Stadtmauer, welche den Verteidigern trotz ihrer mehr als fünf Schritt Höhe auf einmal gar nicht mehr so sicher erschien, wenn direkt davor ein ausgewachsener Mammutbulle steht und mit einem Rüsselschlag den Wehrgang freiräumt. Ein Bogenschütze wurde dabei voll von dem Schlag getroffen und mehrere Schritt weit auf das Dach des hinter der Mauer befindlichen Hauses geschleudert, von wo aus er leblos auf die verschneite Straße rutschte. Das genügte für den Rest von uns, möglichst großen Abstand von den mächtigen Tieren zu halten, wo auch noch kurz danach die ersten Thorwaler von den Rücken der Tiere über die Zinnen kletterten und den Wehrgang besetzten. Zielstrebig und mit wenig Widerstand nahmen sie ihren Weg zum Torturm, in welchen sie auch in nur kurzer Zeit eindringen, was vermuten ließ, dass es Angehörige der einst hier ansässigen Thorwalersippe unter Eldgrimm dem Langen waren, die sich bestens auskennen.

Nun hielt ich die Zeit für gekommen, schleunigst die Mauer zu verlassen und mich zurück zu meinem Domizil zu begeben, um nicht fälschlicherweise mit einem nostrischen Kombattanten verwechselt zu werden, und so lenkte ich meine Schritte geschwind auf die Hauptstraße zu, doch hielt ich überrascht inne, als mir dessen gewahr wurde, dass dort wohl sämtliche Einwohner der Stadt versammelt schienen. Unter ihnen befanden sich auch alle Geweihten und Tempelbediensteten Kendrars. Ganz in meiner Nähe lief eine der Rahjageweihten in einem recht ansprechenden, aber nichtsdestotrotz für diese Jahreszeit wesentlich zu luftigen Gewand umher und instruierte zu meinem Erstaunen mit eindringlicher Stimme die Leute: „Denkt dran, was ich euch gesagt habe: Jubelt, wenn euch euer Leben lieb ist! Jubelt!“

Doch noch ehe ich wieder von meinem Erstaunen erholt hatte, waren die letzten Verteidiger des Torturmes überwunden und die Torflügel öffneten sich weit und boten einer Horde wild ihre Äxte schwingender Thorwaler Einlass. Aber auch sie hielten verblüfft inne, als statt der erwarteten Gegner ihnen plötzlich aufbrausender Jubel entgegenbrandete und der Torplatz vom Hurrageschrei nur so widerhallte.

Nach wenigen Minuten kam von hinten her Bewegung in die Thorwaler und im Tor erschien der dunkle Schatten eines Mammutes, welches behäbigen Schrittes die Stadt betrat und sich nicht weiter von dem in seiner Nähe doch etwas abebbenden Geschrei um ihn herum beeindrucken ließ. Oben auf saß hinter dem Mammutführer eine hünenhafte Gestalt mit brustlangem, schlohweißen Bart, die unschwer von den meisten als Hetmann Eldgrimm wiedererkannt wurde, und schnell pflanzte sich sein Name durch die Reihen der

Jubelnden fort. So schritt der Koloss weiter die Hauptstraße entlang, während der greise Hüne erfreut und sichtlich gerührt nach allen Seiten hin winkte.

Als bald fanden sich alle Geweihten ein und versperrten dem Mammut den Weg, worauf der Führer das Tier anhalten und niederknien ließ, damit Hetmann Eldgrimm den Rücken hinunterrutschen konnte. Und noch während er auf die Geweihten zuing, lief die Tempelvorsteherin mit weit ausgebreiteten Armen und wehendem Gewand auf ihn zu und rief dabei freudig aus: „Eldgrimm, willkommen wieder daheim!“; dabei umarmte sie ihn und hauchte ihm einen heißen Kuss auf seine kalten Wangen. Auch die anderen Geweihten begannen nun damit, die restlichen Thorwaler willkommen zu heißen, wie auch die Kendrarer nun sich unter die immer noch freudig erstaunten Thorwaler mischten, um alte Bekannte zu begrüßen oder anderen Recken auf die Schulter zu klopfen. Auch sah ich den einen oder anderen Milizionär schnell seine Waffe unter einen Schneehaufen stecken und sich am Jubel beteiligen.

Nicht viel später wurde eine große Menge an Kriegsgefangenen in die Stadt gebracht, bei denen es sich hauptsächlich um die Matrosen und Soldaten der beiden Schiffe handelte. Trotz der zugefrorenen Luken hatten sie den Enterversuchen der Thorwaler starken Widerstand entgegengesetzt und so gab es eine beträchtliche Anzahl an Toten und Verwundeten dort.

Schnell begannen die Thorwaler aus Hetmann Eldgrimms Sippe, 'ihre' Stadt wieder in Besitz zu nehmen, doch der Großteil rastete nur und hielt sich nicht groß mit Beutemachen auf. Wir sollten auch alle sehr schnell erfahren, weshalb dem so war, denn als der alte Hetmann zu einer Siegesfeier in den Rahjatemple eingeladen wurde, lehnte er mit sichtlichem Bedauern, aber trotzdem sehr bestimmt ab. Denn es gelte noch "eine Schlacht zu schlagen."

Gerade mal zwei Stunden später brach das thorwalsche Heer mit den Mammuten und etlichen Hunde-, Pferde- und sogar einem Wollnashornschlitten, firunwärts auf, während im Hafen und am Strand immer mehr Drachenschiffe anlegten und ihre Fracht an Thorwalern ausspieen, die nun die Stadt grimmig gegen eine mögliche Rückeroberung zu verteidigen gedachten und nicht dazu bereit waren, sich wieder durch eine Finte an der Nase herumführen zu lassen.

Ich war hin und her gerissen, wo ich denn wohl meiner Pflicht als Berichterstatter am besten nachkommen könne: hier, in der Stadt, wo die Thorwaler wieder zwanglos damit begannen, sich häuslich niederzulassen – oder auf dem wahrscheinlichen Schlachtfeld in den Ingvaler Marschen.

Da traf es sich wie eine glückliche Fügung, dass in meiner Nähe Vater Travianus, der Vorsteher des hiesigen Traviatempels, an den nun

befehlenden Hetmann herantrat, um ihn sein Anliegen vorzutragen: Er wolle mit ein paar freiwilligen Helfern dem Heer folgen, um sich nach der Schlacht barmherzig der Verwundeten anzunehmen und größere Grausamkeiten zu vermeiden. Nicht nur wurde seiner Bitte stattgegeben, zusätzlich bestimmte der Hetmann noch vier Thorwaler, die Vater Travianus als Helfer und Bedeckung zur Hand gehen sollten – und wohl gleich noch als Überwachung, wie man sich unschwer denken kann, doch Vater Travianus war's zufrieden. So dinge ich ihm auch noch schnell meine Hilfe an, denn eine bessere Gelegenheit dem Heer zu folgen gab's wohl nimmermehr.

Obwohl wir uns redlich Mühe gaben und uns sputeten, erreichten wir das Schlachtfeld vor Skardan erst am späten Vormittag des nächsten Tages – doch war alles schon lange vorbei und die Sieger hatten sich an die Verfolgung der Verlierer gemacht.

Wie wir recht schnell von den zurückgebliebenen Verteidigern Skardans erfuhren, hatte sich das nostrische Heer nach einem Nachtmarsch noch vor dem Morgengrauen formiert, um die außerhalb Skardans liegenden Truppen der Thorwaler im Sturme zu zerschlagen. Doch diese waren wohlgewappnet und drängten die Angreifer gegen die Befestigungen des Ortes, während zur gleichen Zeit Eldgrimm mit seinem Heer von hinten angriff. So sahen sich die Nostrier auf einmal einem mehr als zweieinhalbfach überlegenen Gegner gegenüber, der sie praktisch wie zwei Schmiedehämmer auf den Amboss Skardan zu zerschmettern drohte.

Doch hatten auch die Nostrier in den letzten Jahren ihre Lektion gelernt und zerstreuten sich in kleine Gruppen, um so unter Zurücklassung schwerer Rüstungsteile und ihres Trosses den taktischen Rückzug nach Salza erfolgreich einleiten zu können.

So hatten wir erfreulicherweise recht wenig zu tun, da vielen Nostriern die Flucht glückte und es nur vereinzelt zu wirklichen Kämpfen gekommen war, während die verwundeten Thorwaler schon von ihren Kameraden versorgt worden waren. Und wie es aussah, hatten wohl die mächtigen Mammute maßgeblichen Anteil an dem schnellen Sieg.

Obwohl wir alle nach diesem Eilmarsch recht erschöpft waren, drängte Vater Travianus auf einen schnellen Aufbruch, da er offensichtlich schlimmes zu ahnen schien. Immerhin sind es von hier aus in direkter Linie um die fünfzig Meilen bis nach Salza. Auch hier erhielt er wieder nach kurzer Vorsprache beim Hetmann respektvoll die erwünschte Unterstützung und so brachen wir mit frischen Pferden und einer Bedeckung von rund zwei Dutzend Thorwalern auf.

Dass seine Befürchtungen nicht ganz unbegründet waren, zeigte sich in den nächsten beiden Tagen, als wir immer wieder verein-

zelte nostrische Soldaten oder gar Offiziere fanden, die bis auf das Hemd ausgeplündert im Schnee zurückgelassen worden waren und nun dem Erfrierungstod ins Auge blicken mussten. Doch das Gros der Überreste des nostrischen Heeres hatte – ständig von den Thorwalern verfolgt – letztendlich doch das Ufer des Ingvals erreicht und man begann von Salza aus mit der Evakuierung über den mit Eisschollen bedeckten Fluss, welche sich allerdings in die Länge zog.

So gelang es einer Gruppe der verfolgenden Thorwaler, auf die Flüchtenden aufzuschließen und obwohl sie von der langen Verfolgung ebenso erschöpft wie die Flüchtigen waren, versuchten sie in ihrem Überschwang, noch einmal die nostrischen Truppen anzugreifen. Doch gelang es ihrer edelgräflichen Hoheit Andarysine-Mothaleth höchstselbst, einen Gegenangriff zu formieren und die Angreifer noch einmal so lange zurückzuhalten, bis auch die letzten Truppen vom firunwärtigen Ufer des Ingval gerettet waren.

Inzwischen hatten sich auch die nostrischen Truppen aus dem am Ingval gelegenen Ort Ingvala auf das andere Ufer zurückgezogen, sodass nun wieder erstmal alles Land auf der firunwärtigen Seite des Ingval fest in thorwalischer Hand ist. Ich werde weiterhin in der 'Frontstadt' Kendrar verbleiben, um auch zukünftig über die Ereignisse hier berichten zu können, und empfehle mich den Schutz der Zwölfe an.

Cyberian Viersteinen
(Volkmar Rösner)

Meeresplage vor Thorwals Küste

Bereits seit einigen Wochen fanden sich im Golf von Prem eine ungewöhnliche, aber nicht besorgniserregende Konzentration von kleinen Oktopoden. Im allgemeinen dienten sie zur Bereicherung des Speiseplans; besonders die Varnheimer Fischer kamen mit reichem Fang nach Hause zurück. Doch immer häufiger wurden zerrissene Netze eingeholt und dann galt das erste Fischerboot als vermisst. Auch andere Küstendörfer wussten von ähnlichen Vorfällen zu berichten. Auf der Insel Hjalland krochen gar mehrere Krakenmolche an Land und rissen unglückselige, nahe der Küste wohnende Einwohner in ihr Verderben; nun wurden schon Ottas und Knorren angefallen. Nachdem kaum noch ein Schiff den Golf kreuzen konnte, ohne attackiert zu werden, kam die Schifffahrt fast komplett zum Erliegen. Die Seeleute berichteten von wahren Massen an Krakenmolchen und vielerlei anderer Arten von Oktopoden, mancher Matrose will gar gigantische Schatten unter dem Schiffsrumpf gesichtet haben. Woher diese ungewöhnliche Ansammlung an Krakenwesen stammt und weshalb sie sich im Golf von Prem massiert, ist derzeit noch ungeklärt. Der Aventurische Bote wird sich bemühen, in kurzem Stil weiter in dieser Angelegenheit zu berichten.

Jens Arne Klingsöhr

Frieden zwischen Wal und Adler?

THORWAL. Wie der Aventurische Bote schon mehrfach zu berichten in der Lage war, besteht zwischen Thorwal und dem Horasiat ein kriegsähnlicher Zustand, der von der einen Seite als äußerst ernst und bedrohlich aufgefasst, auf der anderen Seite jedoch als geradezu lächerlich und allerhöchstens enervierend abgetan wird.

Überraschenderweise mehrten sich nun aber die Gerüchte, dass sich im nämlichen Konflikt eine Entscheidung anbahnt. Entgegen allen Vermutungen, die da besagten, dass eine solche auf hoher See und mit militärischen Mitteln vonstatten gehen wird, scheint sie nun aber am Verhandlungstisch stattzufinden. In den vergangenen Monaten gingen mutmaßlich mehrere Botschaften zwischen Vinsalt und Thor-

wal hin und her, deren Ergebnis ein Zusammentreffen auf diplomatischer Ebene darstellt. Ende Peraine sind sowohl Gesandte des Hetmannes der Hetleute, Tronde Torbensson, als auch eine horasische Delegation in Kyndoch eingetroffen.

Beide Gesandtschaften sollen vom dortigen Stadtmeister Efferdan Windock herzlich begrüßt worden sein; möge Tsä es fügen, dass es einen friedlichen Neuanfang zwischen den beiden Völkern geben wird.

Da es sich bisher lediglich um so gut wie unbestätigte Gerüchte handelt, wird sich der Aventurische Bote wie gewohnt bemühen, Tatsachen und nichts als Tatsachen herauszufinden und sie druckfrisch der geneigten Leserschaft zu unterbreiten.

Famelie Kunnsus

(Frank Mienkuß/Jens Arne Klingsöhr)



Jurga Trondesdottir

Absichten, Ansichten und Aussichten: Nostria kommt nicht zur Ruhe

Noch immer hat sich die Lage im Königreich Nostria nicht beruhigt. Den außenstehenden Beobachter gemahnt sie an einen Schwelbrand, der an beliebigen Orten neu aufflackert, kaum dass er an einer Stelle gelöscht zu sein scheint.

Als hell züngelnde Flamme erwies sich der jüngst stattgefundene Prozess gegen einige Adlige aus dem nostrischen Kernland. Sie waren des Hochverrats angeklagt worden, da sie ihren hochbetagten Monarchen für einige Stunden in ihre Gewalt gebracht hatten, um ihn zu einer Übernahme ihrer Ansichten bezüglich des Umfangs des nostrisch-horasischen Bündnisses zu bewegen (vgl. AB 97). Obwohl die Adelsleute den unangefochtenen Senior unter den gekrönten Häuption Avenuriens mit großem Respekt behandelten und dieser sie nach Ende der Geiselnahme auf Ehrenwort entließ, wurden sie später auf Anweisung Generalhochkomturs *Frengali Trontsandion von Rottemd* verhaftet und eingekerkert.

Etwa drei Wochen lang hatte Nostria Zeit, über die Zukunft der Angeklagten zu spekulieren. Nach einer oft zu hörenden Ansicht sollte man sie umgehend freilassen, da König Kasimir sie ungehindert abziehen lassen habe und ihr ganzes Gebaren gezeigt habe, dass es ihnen nur darum gegangen sei, ungestört ihre Sorge um Königtum, Reich und Untertanenschaft Nostrias vortragen zu können. Es dauerte auch nicht lange, bis jemand diese Behauptung mit einem Erlass aus dem Jahre 211 d.U. (entspricht 644 v. BF) zu stützen versuchte: *De Aure Princeps*.

Nach einer anderen, wohl realistischeren Ansicht, mussten die Angeklagten mit zeitweiliger, vielleicht lebenslänglicher Verbannung rechnen.

Das tatsächliche Urteil, das auf Betreiben von *Rottemds* gefällt worden sein soll, überraschte: Zwei Angeklagte wurden zum Tode verurteilt, alle anderen wurden begnadigt!

Die Vollstreckung des Urteils an dem *Markfreiherrn von Elgern-Scharten* und den *Kronbellius von Klingenfiolbar* erfolgte noch am selben Tag: Beide wurden nach nostrischer Sitte in der Tommel gebäumt.

Unter *Bäumen* versteht man, dass die Delinquenten an Baumstämme gebunden und ins nächste Gewässer geworfen werden, was zum Tod durch Ertrinken führt, sobald der Gefesselte unter den Stamm gerät. Eine grausame Bestrafung, die mit dem humanen Köpfen, wie es im Reiche Rauls praktiziert wird, nicht zu vergleichen ist.

Während der Leichnam des verblichenen Markfreiherrn von Elgern-Scharten inzwischen geborgen wurde, fehlt vom Corpus des

Kronbellius von Klingenfiolbar noch jede Spur. Kenner vermuten, dass der Hinrichtungsbaum ins offene Meer getrieben wurde. Die Angehörigen haben eine Belohnung auf seine Bergung ausgesetzt.

Das Urteil erhitzte die Gemüter der Standesgenossen nicht unerheblich.

Gezündelt wurde aber auch im Norden des Königreichs, wo *Edelgräfin Andarysine-Mothaleth von Kendrar* im Kreis von Vertrauten laut über die Nachbargrafschaft Salza nachdachte: "Wer hat mit dem Feind Handel getrieben und Geschäfte gemacht? Salza! Wer hat die Zeche bezahlt? Kendrar! Ist es da nicht billig, Salza für einundzwanzig Jahre Besetzung durch Thorwal zur Kasse zu bitten?"

Nach ihrer Ankunft (nach eiliger Abreise, siehe vorhergehende Artikel) in eben jenem Salza, war die Edelgräfin jedoch nicht zur Repetition des Gesagten willens oder in der Lage. Die Äußerung wurde jedoch so schnell im Königreich bekannt, dass man wohl von einer gezielten Indiskretion ausgehen muss. Nicht ganz mit dem Einverständnis ihres Urhebers dürfte eine ebenfalls im vertrauten Kreis gefallene Äußerung Graf Albios III. von Salza die Runde gemacht haben. "Diesem Seenländer Bauerntrampel hat die Grafenkrone das Erbsenhirn malträtiert. Was wäre die denn, wenn sie meinen schwachgeistigen Vetter siebten Grades nicht in die gierigen Krallen gekriegt hätte? Eigentlich müssten sie und ihre Fretchenverwandtschaft täglich dem Herre Praios für das blaue Blut danken! Was täten die Gierbeutel denn ohne? Vermutlich seit Menschengedenken im Hafen von Nostria betrunken Seelute ausplündern!"

Der Graf distanzierte sich von dieser Äußerung umgehend. Sie stamme nicht von ihm, könne es auch gar nicht, da er an dem Tag, an dem sie angeblich gefallen sein solle, auf Fretchenjagd gewesen sei. Außerdem könne jeder bestätigen, dass der Ausdruck "intrigante Schlampe" nicht Teil seines üblichen Sprachschatzes sei.

Trotz dieser Richtigstellung kann man davon ausgehen, dass der Graf im äußersten Norden wie Süden des Königreichs bis auf weiteres nicht gern gesehen sein dürfte.

Weiterhin bzw. erneut Grund zur Sorge bereitet derweil die Gesundheit des Gemahls der Edelgräfin. Wie sich unsere geneigte Leserschaft erinnern wird, wurde Orasilas V. Opfer eines Attentats. Weidwund übergab er darauf

die Amtsgeschäfte seiner Gemahlin und reiste zum Traviakloster von Nurent, um seine äußerst schweren Verletzungen auszukurieren. Wie wir jetzt vernehmen mussten, bewahrte den Edelgrafen erneut nur das schnelle Eingreifen einer Magistra vor dem raschen Wechsel in Borons Hallen. Was war geschehen? Sowohl körperlich wie seelisch beinahe wieder der Alte und schon voller Pläne für die Zukunft Kendrars, hatte der Edelgraf die Burg eines befreundeten Ritters besucht, wo er – offenbar sehr angetan von der Schönheit der Landschaft – täglich mehrere Stunden auf dem Bergfried verbrachte. Von diesem sprang er am dritten Tag mit einem lauten Schrei in den Burghof.

Zumindest sah es für sein Gefolge so aus. Wie der Graf, der sich bei dem Sturz zahlreiche Knochen brach und schwere innere Verletzungen zuzog, später erklärte, sei er mitnichten freiwillig vom Turm gesprungen. Vielmehr habe er auf der Brüstung gelehnt und die Aussicht genossen, als ihn eine *vermaledeite Hornisse oder ein ähnlich böses Vieh* ins Hinterviertel gestochen habe. Da müsse er sich wohl so erschreckt haben, dass er versehentlich über die Mauer gehüpft sei.

Graf Orasilas befindet sich gegenwärtig am Thurensee, um seine Verletzungen auszukurieren. Wir wünschen ihm gute Besserung.

khw

Der horasische Imperialismus und all seine Lakaien sind Papiertiger!

Der nostrische Edlenstand und mit ihm das gesamte nostrische Volk hat einen großen Sieg errungen, indem es nie im Land einquartierte Reisige und Freibeuter des Horasreiches in aufopferungsvollen Kämpfen gegen den eigenen Verstand aus dem Lande expediert hat. Damit erfüllt es seine Pflicht zum rondragefälligen Ausgleich der Comattanten und der Wiederherstellung der Equität zwischen den kriegführenden Parteien, indem es bloßstellt, mit welcher Perfidie die Horasier mittels eines Haufens landgängiger Matrosen, einigen Pfeifern und Trommlern, und mehreren Rechtschritt bunten Tuches eine Invasionsstreitmacht zusammenstellen konnten, die nicht nur die Autonomie der nostrischen Monarchie, sondern auch das Gleichgewicht der Mächte im fernen Nordwesten unseres leidgeprüften Kontinents aufs schändlichste hätte bedrohen könne, wäre sie denn existent gewesen. Wir beglückwünschen *Felix Nostria* zu seinem großen Sieg und wünschen dem künftigen Hetmann der Nostrier allzeit den Segen der Zwölfe bei seinen Regierungsgeschäften.

xeledan (tr)

Die Rache Rastullahs

Wie im letzten Boten bereits berichtet, hat das vereinigte Heer der Novadis Unterstützung im ungleichen Kampf gegen die geschuppten Dämonen aus den Sümpfen erhalten: *Derwische* – die für Legenden gehaltenen novadischen Trommelzauberer – haben das Heer gerettet und selbigem einen großen Sieg gegen die Echsen ermöglicht. Derweil tun sich im Süden des aventurischen Kontinentes neue dunkle (geschuppte) Schatten auf, während immer noch ungewiss bleibt, ob von dem erstarkenden heidnischen Wüstenvolk auch eine Bedrohung für das Reich ausgeht.

In dem Bericht der letzten Ausgabe stützten sich all unsere bis dahin bekannten Informationen auf das Manuskript des Kara ben Yngerymm, der bei der Schlacht der Novadis gegen die Echsen zugegen war. Inzwischen ist er selbst in die zwölfgöttlichen Lande zurückgekehrt und gerade eifrig darum bemüht, seine Erlebnisse in schriftlicher Form zu verarbeiten. Um jedoch die aventurische Öffentlichkeit über die Vorgänge im Kalifat zu informieren, hat er der Redaktion des Aventurischen Boten vorab bereits erste Eindrücke über die Schlacht und ihren Ausgang gesandt, die hier getreulich wiedergegeben werden sollen:

»Das Heer der Rastullah-Streiter und die Horde der Echsen trafen bereits früh morgens aufeinander, kurz nachdem der Herr Phex seine Schleier zerstreut hatte. Die Geschuppten waren den Novadis erwartungsgemäß zahlenmäßig weit unterlegen, und wenige Augenblicke, nachdem die Horde in Sicht gekommen war, hatte der Kalif auch schon das Zeichen zum Angriff gegeben – die Ebene erschallte vom Wiederhall unzähliger Shadif-Hufe.

In den Reihen der Echsen fand sich anscheinend alles, was ein Echsenkundler hätte kennen können: Ich erblickte Achaz, die wohl den Großteil der Horde stellten, aufrechtgehende Alligatoren und Fischechsen sowie wohl ein halbes Dutzend monströser Schlinger, die den Echsen zu gehorchen schienen wie manche Oger den Orks. Auch an Bewaffnung waren wohl beinahe so viele verschiedene Stücke vorhanden wie Geschuppte, die sie führten. Und, bei Ingerimm, einige davon waren ganz offenkundig nicht auf dem gottgefälligen Weg durch Feuer und Esse geschaffen worden!

Die vorderste Front der Novadis erreichte die Kaltblüter und fuhr hinein wie der Zorn Rondras persönlich. Da beide Heere ohne erkennbare Formation kämpften, verlief sich die Schlacht schnell, doch waren beide Seiten von ungezügelter Kampfeslust beseelt. Während die Wüstenkrieger von ihren Rössern herabschlugen, versuchten die Echsenwesen selbige davon herunter zu schlagen und zu zerren oder einfach die Pferde zu Fall zu bringen.

Die Novadis wüteten sich Schritt für Schritt vorwärts und überdeckten mit ihren Kriegsschreien teilweise sogar den Schlachtenlärm. Die Echsen begannen einen unkoordinierten Rückzug – so schien es zunächst, denn schnell war zu erkennen, dass sie sich nur in der Mitte aufteilten, um Platz für das eigentliche Schrecknis zu machen: In der entstehenden Gasse kam wohl ein Dutzend der Dämonenechsen, die bisher nicht in den Kampf eingegriffen hatten, den Novadis entgegen. Bis zu drei Schritt große Monstren, deren Aussehen jeglicher Beschreibung spottet. Schwere Hornplatten, blutige Dornenkämme auf dem Rücken, Mäuler voller Reißzähne und dämonisch glühende Augen waren ihnen wohl gemeinsam, doch alles andere unterschied sich und unterschied sich wieder nicht, bei Tsä, es veränderte sich sogar! Meine Leser mögen es mir nachsehen, wenn sich meine Worte selbst zu widersprechen scheinen, doch schien sich unseren entsetzten Augen nach jedem Lidschlag ein anderes Bild zu bieten, und nicht anders ergab es meiner Erinnerung.

Hinter diesen unbeschreibbaren Bestien waren einige Echsen zu erkennen, welche ich als die Anführer der Horde zu erkennen glaubte. Drei davon schienen Zauberer oder Priester zu sein – die Auswirkungen ihrer dunklen Zauberei ähnelten jedenfalls in schrecklicher Weise denen, die den Anhängern des gebannten Dämonenmeisters zugeschrieben werden! Die Novadis preschten voran und verteilten fast ihre ganze Angriffskraft auf die unheiligen Geschöpfe. Doch die Dschadras, Pfeile und Säbel vermochten sie nicht zu verletzen. Es sah aus, als schlugen sie auf Granit ein, während die Bestien die Novadis nacheinander auf grauenvollste Weise zerfetzten. Immer mehr der Wüstenkrieger kamen nach und schlugen auf die Dämonenechsen ein, aber kein einziger vermochte sie zu verletzen. Schließlich formierte sich der Rest der echsischen Streitmacht zu einem Ausfall, den ein Wehrheimer wohl als Zangenangriff betitelt hätte (auch wenn mich der Anblick eher an eine zupackende Krallenhand gemahnte). Ein Teil des nunmehr getrennten novadischen Heers wurde von den Dämonen und Ge-

schuppten eingekreist und zusammengetrieben – der klägliche Rest trat auf das Zeichen Malkillahs hingegen einen mehr oder weniger geordneten Rückzug an.

Wir flüchteten auf benachbarte Hügel und die Echsen folgten uns nicht, sondern schienen sich damit zu begnügen, über die Zurückgebliebenen herzufallen.

Dann erst bemerkte ich die Trommeln. Ich vermochte die Herkunft nicht zu bestimmen – und ich zweifelte keinen Moment daran, dass sie Teil der dämonischen Invocation waren. Stunden harrten wir aus, bis zum späten Nachmittag. Ein weiterer Angriff wäre sinnlos gewesen.

Auf einen Schlag waren die Trommeln verstummt. Wir tauschten irritierte Blicke aus, kein Ton verließ unsere Kehlen. Hinter uns begann Sand aufzuwirbeln und es wurde zunehmend kälter. Einige der Novadis zogen leise wieder ihre Waffen und spannten sich. Dann erklang Donner und es schien, als wären die Trommeln wieder erwacht. Doch kurz darauf preschten einige Dutzend novadische Reiter aus dem Sand hervor. Kriegsgeschrei auf den Lippen, ritten sie den geschuppten Dämonen entgegen. Derwische. Jene legendären novadischen Trommelzauberer waren aufgetaucht und schickten sich scheinbar an, der Echsenbrut in verzweifelter Selbstopferung entgegenzureiten.

Doch wollte man von dem zu erwartenden Bild des Grauens eben noch seine Augen abwenden, durchflutete mich plötzlich ein starkes Gefühl der Aufmunterung, und den Novadis um mich herum erging es wohl ähnlich. Sie schwangen sich schreiend auf ihre Rösser und sprengten den Derwischen nach.

Wahrlich, der Zorn Rastullahs fuhr unter die Geschuppten, als die Novadis ihnen einen Gegenangriff ungeahnter Entschlossenheit entgegenbrachten. Und als sich ihnen die Dämonenechsen mit grauenhaften Reptiliengrinsen entgegenstellten, fuhren die Waffen der Wüstenreiter auf wundersame Weise nicht mehr ins Leere – sie hielten blutige Ernte.

Die Novadis setzten ihren Angriff fort, und der klägliche Rest der Echsen, ein Bruchteil der einstigen Horde, zog sich eiligst wie auf

ein stilles Kommando in die Sümpfe zurück, als sich die Wüstenkrieger gerade zu einem zweiten Großangriff sammelten. Diese setzten ihnen nach, und nur wenigen gelang die entgültige Flucht.

Nach der gewonnenen Schlacht wurde den Derwischen die besondere Ehre zuteil, den Dank des Kalifen höchstselbst entgegennehmen zu dürfen. Ich durfte der Szenerie beiwohnen und war damit unter allen Anwesenden wohl der einzige Rechtgläubige. Die Trommeltänzer sprachen nur sehr wenig über sich selbst, betonten dafür umso mehr und immer wieder die Allmacht Rastullahs und dessen Weisheit, die sie rechtzeitig hergeführt habe. Diese tiefe Gläubigkeit musste anscheinend auch die hohen Mawdliyat erreicht haben, denn sie unterbreiteten dem Kalifen den Vorschlag, den Derwischen als Dank für diese Tat und ihre Offenbarung, dem Volk der Novadis fortan uneingeschränkt beizustehen, die ungenutzte Festung in den Unauer Bergen als Betstatt zur Verfügung zu stellen. Der Kalif zog sich zwar kurz zur Besinnung in sein Zelt zurück – daran, dass er den Vorschlag als Beschluss umsetzen werde, bestand aber kein Zweifel.

Sein Angebot ging dann sogar über die Empfehlung der Mawdliyat hinaus: Er stellte den Derwischen nicht nur frei, die Festung in den Unauer Bergen zu beziehen, sondern auch das sich noch im Bau befindliche Kloster im Khoramgebirge. Die Derwische nahmen dies erfreut auf und bedankten sich im Namen Rastullahs und in dem ihres Meisters, an den sie das Angebot weiterreichen würden. Die meisten der anwesenden Novadis schienen zu wissen, um wen es sich dabei handelte, aber mir ist darüber nichts bekannt. Überhaupt blieb mir schleierhaft, warum eine solch umständliche Zeremonie veranstaltet werden musste, statt die Helden dieser Schlacht ohne Umschweife zu ehren, wie es ihnen gebührte. Statt dessen erweckte der Kalif fast den Eindruck, verlorene Söhne zurück in sein Zelt zu führen, deren Untaten man nicht so leicht vergessen konnte.

Später machte sich Malkillahs Heer gen Unau auf, da der Feldzug gegen die Echsen offensichtlich beendete und von Erfolg gekrönt war. Die Derwische standen ganz im Mittelpunkt, waren aber für meine Augen nur durch ihre Trommeln von den anderen Novadis zu unterscheiden. Sie verhielten sich in der für die Wüstenmenschen üblichen rauen Fröhlichkeit, sprachen aber selbst für Novadis erstaunlich viel über ihren Götzen Rastullah. Von mir distanzierten sie sich ein wenig, was es mir

leider unmöglich machte, mehr über sie in Erfahrung zu bringen.«

Die Novadis haben also mit Hilfe der Derwische gegen die Echsen gesiegt und sind auch moralisch gestärkt aus dieser Schlacht hervorgegangen. Es ist inzwischen bekannt geworden, dass Abu Khomchra, der mystische Anführer der Derwische, das Angebot des Kalifen angenommen hat und die Derwische nun ihrem Volk dauerhaft zur Seite stehen werden. Ungewiss ist jedoch, wie Malkillah III diese zusätzliche Quelle der Macht einsetzen wird. Zunächst werden die Novadis wohl alles Geschuppte niedermachen, das ihnen unter die Hufe ihrer Shadifs kommt,



spüren bekommen?

Das Horasreich und Al'Anfa scheinen diese potenzielle Bedrohung nicht auf sich zu beziehen, und schon kursieren auch wieder wilde Gerüchte, ob die Horasier nicht heimlich die Novadis unterstützen: Sollte Vinsalt tatsächlich wieder begehrliche Blicke auf die von Murakanhängern gern 'Ober-Yaquirien' genannte südliche Reichsprovinz werfen? Wollen sie Almada durch die Stärkung des Emirats Amhallassih verdeckt Schaden zufügen, da sie der Friedensvertrag von Oberfels an offenen Feindseligkeiten hindert? Stehen hinter dem unerklärlichen 'Zauber' der Derwische letztlich magische Waffen aus horasischen Schmieden und Magierakademien? Eine offizielle Stellungnahme seitens des Horasreiches war bis zum Redaktionsschluss des Botens nicht zu erlangen.

Aus dem Bericht Kara ben Yngerymms geht leider auch hervor, dass die Echsen sehr viel stärker sind, als noch bis vor kurzem vermutet. Auch die offensichtlichen dämonischen Wesen in ihren Reihen lassen sich nicht leugnen, und wie groß das eigentliche Heer der Echsen tatsächlich ist, kann nur gemutmaßt werden. Vielleicht ist die Siegesfreude der

Novadis auch bald schon wieder vorbei, denn der Erzmagus Rakorium sagte einmal: "Kein Sieg gegen die Geschuppten ist von Dauer!" – allerdings ist fraglich, wie viel Wert die Novadis dem Wort des Festumer Experten beimessen.

Es steht zu befürchten, dass eine bislang unbekannte echsische Macht ihre geschuppten Finger nach dem Süden des aventurischen Kontinents auszustrecken beginnt. Aber über die Beweggründe der Echsen ist nichts bekannt – wer versteht auch schon das Denken der Kaltblüter?

Ohne dass sich die Redaktion des Aventurischen Boten an Spekulationen beteiligen möchte, soll doch von der Vermutung berichtet werden, der Piratenkönig und Heptarch Xeraan könnte darin verwickelt sein, denn in den Reihen seiner Piraten finden sich nur allzu viele Geschuppte und nicht zuletzt auch dämonische Wesen.

Die zwölfgöttliche Menschheit wird an allen ihren geographischen und sonstigen Grenzen auf harte Proben gestellt und es wird viel Stärke, Mut, Glauben und göttliche Hilfe erfordern, sich trotz aller inneren Bedrohungen gegen die Dämonen, Echsen, Heptarchen und Heiden durchzusetzen – mögen die Götter es verhüten, dass auch noch Verbündete vertragsbrüchig werden und der Bruder das Schwert gegen Seinesgleichen erhebt!

Constantin Ebert/rot

aber was, wenn sich ein Ende der echsischen Bedrohung abzeichnen sollte?

Nach der Schlacht im Djafardal (der Bote berichtete in seine 94ten Ausgabe auf S. 17ff.), welche die Wüstenreiter nur durch ein zwölfgöttliches Wunder verloren hatten, steht es zu befürchten, dass diese ihre heidnischen Mächte nun in einem neuen Großangriff auf Almada benutzen werden. – Oder haben die Almadaner in selbiger Schlacht etwa schon einen Hauch der Macht der Derwische zu

Pilgerreise ins Verderben

(AW) NORBURG. Anfang Peraine sind im bornländischen Norburg über einhundert Gläubige von Firun und Tsa aufgebrochen, um gen Norden, in das Eisreich Glorania zu ziehen. Unter der Führung eines strengen Firungeweihten, der in den vergangenen Monaten viele Anhänger um sich scharte, wollen die Pilger waffenlos und „allein durch die Kraft des Glaubens“ das vom Äonenfrost verdorbene Land erlösen und hoffen, den Ort Eestiva zu erreichen. Sie glauben, dass es dort noch ein verbliebenes Refugium der Zwölfe gebe, das sie stärken wollen.

Überläufer in Händen der KGA:

(AW) Aus gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen dringt das Gerücht, dass es der Kaiserlich Garethischen Informations-Agentur, des Reiches geheime Augen und Ohren, gelungen ist, einen bedeutenden Überläufer aus den Schwarzen Landen in Gewahrsam zu nehmen. Es handele sich dabei um eine hochrangige Person mit wertvollem Wissen. Die Praioskirche hat daraufhin über Großinquisitor Raperian von Eslamshagen verlauten lassen: »Niemand, der den dunklen Herren gedient hat, ist frei von Frevel. Wir werden an die Agentur herantreten und die Wahrheit ans Licht bringen.«

Marschieren Hasrabals Golems wieder?

(AW) MHERWED. Schwere Sandstürme trug die Khôm über den Balash und hüllte Mherwed in eine gelbbraune Wolke. Im trüben Licht sahen die Stadtwachen der einstigen Kalifenstadt jenseits der Mauern gen Gorien einen mächtigen Schatten: ein hausgroßer Riesengolem stand dort und stierte auf die Stadt. Der zaubermächtige Hasrabal, Herrscher von Gorien und Rashdul, soll über diese Kreaturen gebieten. Manch einer will gesehen haben, wie sich der Sandsturm um die Monstrosität bisweilen zu schlanken Sandwesen sammelte. Furcht und finstere Flüche beherrschten die Nacht über Mherwed, doch am nächsten

Morgen war die Erscheinung ebenso verschwunden wie der Sturm aus der Khôm.

Gruft für König Brin bald vollendet.

(AW) ESLAMSGRUND. Aus dem sonst totenstillen Tal der Kaiser, der Ruhestätte der Herrscher des Neuen Reiches, ist zu hören, dass die Arbeiten an der Gruft des verstorbenen König Brin in wenigen Monaten beendet sein sollen. Seit vier Jahren wird der einbalsamierte Leib des Königs im Tempel der Sonne zu Gareth aufgebahrt, wo sein nimmermüder Adjutant Ludalf von Wertlingen Totenwache hält.

Bardentreffen in Honingen

(AW) HONINGEN. Vom 7. bis 12. Tag des Peraine fand das alljährliche Sangesfest in diesem Götterlauf zu Honingen in Alberrnia statt. Das Spektakel lockte Musiker, Mäzene und Massen von nah und fern. Selbst Königin Invher ni Bennain war zu sehen und kürtete den Sieger des *Großen Sängerkrieges*: Adaaon vom Finsterkamm, ein Spielmann, dessen Siebenstreich-Epos in aller Munde ist.

Mysteriöse Zauberritter unterwegs

(AW) ALMADA/GARETIEN/ARANEN. In den letzten Monden häufen sich Erzählungen von seltsamen „Zauberreitern“, „gerüsteten Djin-nen“ oder „Rittern der Elemente“. Bei Punin soll im Morgengrauen ein Reiter mit glänzender Rüstung und wehendem Mantel über die Wogen des Yaquirs geritten sein. Im Darpatat berichtet man von einer kleinen Eskadron von Lanzern, die donnernd über den Himmel geprescht ist! In der Grafschaft Wandleth erzählt ein Apfelbauer, dass er von drei finsternen Räubern überfallen worden ist, die ein feuriger Streiter auf einem brennenden Ross mit seinem flammenden Streitkolben vertrieb. Er sagte »Gehe weiter deiner Dinge, doch sprich kein Wort von mir.« und verschwand. Valnar Yitskok, Hochgeweihter der Hesinde im Tempel zu Gareth, erklärte gegenüber dem *Boten*:

»In unruhigen Zeiten neigt das einfache Volk dazu, sich alles überstrahlende Retter herbeizuwünschen und ihren Erzählungen viel Garn hinzuzufügen.«

1900-Jahr-Feier in Chorhop

(AW) CHORHOP. Die Stadt des Glücksspiels lädt „alles Volk Aventuriens, vermögend oder nicht“ zur großen Festivität im Rahja in den tiefen Süden: Hier erstand vor 1900 Jahren im Zuge der Expansion des Bosparanischen Reiches die Siedlung Corapia. Geplant sind Festumzüge mit Elefanten, Meisterschaften im Boltan, die Versteigerung von drei „Zauberwürfeln des Phex“ und freier Eintritt in alle Spielhäuser. Offenbar soll das pompöse Fest präventiv die in zwei Jahren stattfindende 1900-Jahr-Feier Mengbillas übertreffen, deren Vorbereitungen bereits begonnen haben.

Gurvanienkloster vor Trallops Toren

Die kleine Gruppe der Gurvanien (Vereinigung von Praiosgeweihten zur Pflege und Verbreitung der Gurvanischen Choräle, in der auch manche Novizen der Kirche einen Teil ihrer Novizenzeit verbringen) errichtet in der Stadtmark Trallop ein Gemeinschaftshaus, um dem Reisenden auf der Reichsstraße 2 zu vermitteln, dass er sich auch hier im wilden Weiden im Schoße der Praioskirche befindet.

Es ist nun schon das zweite Haus, das diese kleine Gemeinschaft betreiben wird: Das bisherige entstand vor wenigen Götterläufen an der Ostseite der Weidener Wüstenei. Gerüchten zufolge wird es deutlich größer als das erste werden und auch den Hauptsitz der Gurvanien darstellen.

Trotz oder gerade wegen der drohenden Orkgefahr wird der Bau eilig vorangetrieben, wozu auch die Spenden aus dem Geschlecht der Binsböckel maßgeblich beitragen.

Der 'Praiotisierung' Weidens stehen viele Einheimische allerdings eher skeptisch gegenüber und mancher trauert Herzog Waldemar nach, der es verstand, Praiosgeweihten (und sogar Tempelvorstehern!) seinen Willen aufzudrücken.

Jens Arne Klingsöhr