

Aventurischer Bote

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

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

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

che und Feind allen Dunkelsinns! Ansonstengilt:

Willst du wissen, was der Kaiser denkt, wer alles so am Galgen hängt, was Hexen nachts im Bormland treiben, warum Orks keine Lyrik schreiben? Dann schau nur gleich im Boten nach, er ist der beste Almanach.

2,50 EUR

101

Ausgabe
Mai/Juni 2003
BOR/HES 1026 BF

Schlacht am Arvepass Darpatiens Fürstin ruft Landnot aus!

Verhalten im Kriegsfall Aufruf an die Bevölkerung

Im Namen der ZWÖlfgötter und mit Schutz und Schirm besonders der gütigen Frau TRAVIA tun Wir, Irmegunde von Rabenmund ä.H., Fürstin von Darpatrien etc.pp. kund und zu wissen, dass der Feind den Arvepass gar bitterlich angegriffen hat und einzunehmen droht, so keine Hilfe erteilt. Um jener Bedrohung Unserer Heimat Darpatrien, dem Reich und den Heiligen Städten Rommilys und Perricum zu wehren und wacker entgegenzutreten, sei verfügt mit fürstlicher Gewalt und durch den fürstlichen Kriegsenat deshalb:

Die Landnot ist in sämtlichen Gemarkungen wie Baronien der Landgrafschaft Trollzacken ausgerufen, verkündet und in Kraft gesetzt.

Allen, die bei den Guten Göttern den Lehnseid geschworen, ist aufgetragen, jegliches wehrfähige Volk in Habacht und Harnisch zu halten und die Herdfeuer der Heimat zu verteidigen. Allen Lehnsnehmern und Vögten der Landgrafschaft Zweimühlen-Zwerch und der Grafschaft Wehrheim ist aufgetragen, die kleine Landwehr auszuheben - ausgenommen diese, deren Land an der friedlosen Grenze liegt. Des hiesigen wehrfähigen Volkes die Hälfte, das nicht zur Verteidigung der eigenen Äcker benötigt wird, ist gen Berghann bei Perricum befohlen, wo der Crongenwaltvogt die Landwehr aufstellt und zum Landheere formt.

Hiermit wird kundgetan und versichert, dass ein halbes Regiment fürstlicher Truppen mit großem Tross von Gallys auf kürzestem Wege zum Arvepass detachiert wurde, den Streibern dort oben beizustehen, sie zu entsetzen und den Feind zu schlagen.

RONdra führe unser Schwert und TRAVIA schütze unser Heimat
GLORIA DARPATIA!

Irmegunde v. Rabenmund ä.H.
Die Fürstin



Hatte man vor einigen Wochen noch wenig Aufmerksamkeit auf das Verschwinden des Greifen Herofan, des Wächters der östlichen Trollzacken, gerichtet, muss dieses Geschehen wohl nun als erstes Vorzeichen eines erneuten Vorstoßes der Finsternis gegen die zwölfgöttlichen Lande angesehen werden. Wenn der Arvepass fällt, sind Perricum und Rommilys in ernster Gefahr.

In dieser Ausgabe

Schlacht am Arvepass	Seite 1-3
Hochzeit in Greifenfurt	Seite 3
Orken am Tommel	Seite 6
Windhager Pfalzgraf von Drache getötet!	Seite 7
Schweres Zernüftnis im Perricumer Adel	Seite 8
Weiden in Bedrängnis	Seite 23
Kaiserin Amene wird 60	Seite 24
Eklat in Binsalt	Seite 26
Krieg zwischen Thormal und Horasreich beendet!	Seite 28
In aller Kürze	

Erste Reaktionen

In den letzten Tagen des Monates Boron erreichten Boten vom Arvepass die Fürstenstadt Rommilys. Sie brachten erschreckende Kunde mit: Der Arvepass, neben der Trollpforte die einzige Möglichkeit, große Kriegshaufen mit Tross zwischen dem vom »Schwarzen Drachen« Rhazzazor besetzten Ost-Darpatien und den darpatischen Kernlanden um Wehrheim und Ochsenwasser zu bewegen, sei angegriffen worden. Im Schutze eines verfrühten und heftigen Schneesturmes war es Truppen des Schwarzen Drachen von Warunk gelungen, die Verteidiger des Passes zu überraschen. Wie die derzeitige Lage am Pass ist, scheint mehr als ungewiss.

Fest steht indes, dass die Situation als überaus bedrohlich eingeschätzt wird. Sollte der Arvepass tatsächlich in die Hand des Feindes gefallen sein, dann ist spätestens mit dem Einsetzen der Schneeschmelze in den Trollzacken ein weiterer Vorstoß auf Perricum und Rommilys zu befürchten. Sich dieser Situation bewusst, hat Ihre Allertraviagefälligkeit Durchlaucht Irmegunde von Rabenmund, die Fürstin Darpatiens, die Landnot ausrufen lassen. Dies bedeutet nicht weniger, als dass jeder Einwohner Darpatiens dazu aufgerufen ist, Heim und Herd mit der Waffe in der Hand zu verteidigen - zuletzt war dies im Jahre 27 Hal der Fall, als Borbarads Horden zum ersten Mal darpatischen Boden betraten.

Rommilys unter Waffen

Weiterhin wurde begonnen, die Stadt Rommilys für eine Belagerung zu wappnen. Crongewaltvogt Aldron von Firunslicht hat es auf Befehl der Fürstin in Angriff genommen, Landwehr und Baroniebüttel aus ganz Darpatien zusammenzuziehen, um einem vorrückendem Feind entgegentreten zu können. Bislang war der darpatische Grenzgarde-Kommandant vor allem als gewissenhafter Planer der Versorgung von weit verstreuten Einheiten in Erscheinung getreten. Wie es um die Fähigkeit des Sprosses alten darpatischen Adels bestellt ist, ein ganzes Regiment in eine Schlacht zu führen, muss sich erst noch zeigen - auch wenn er als tieftrondragläubig gilt. Cronfeldherr Wolfrat von Rabenmund wurde alarmiert und rückt aus Gallys, dem Stabsitz des fürstlich-darpatischen Heeres an der Trollpforte, mit einigen Kompanien fürstlicher Truppen an. Bei seiner Ankunft wird er als fürstlicher Marschall wohl die Arbeit des Crongewaltvogtes fortsetzen oder weiterhin überwachen.

Ein Hauptaugenmerk liegt sicher auch darauf, die verworrene Lage zu ergründen. Die aus dem verschneiten Gebirge zurückweichenden Soldaten bringen höchst unterschiedliche Kunde mit sich.

Berichte von der Schlacht

»Selten ist die Konfrontation am Arvepass eine offene gewesen. Tage des Ausharrens, in denen die Eintönigkeit des Gebirges, das die Schneise des Karrenweges umschließt, im Vordergrund stand, gingen über in Nächte, in denen Schreie durchs Gebirge hallten. Die vom Abwarten Erschöpften sanken in Alpträume, die von kommenden Schrecken kündigten und uns weiter auslaugten. Doch ein Nachlassen der Konzentration ist tödlich. Schnell und unerbitlich stieß der Feind zu. Schwarzgefederte Pfeile am Tage und plötzliche Überfälle in der Nacht. Nur Blutlachen blieben, doch keine Leichen.



Das Verschwinden der Leute, die man kennt und auf die man sich verlässt, ist zermürbend. Die Vorstellung, was mit ihnen geschehen sein könnte, wenn sie nicht sofort getötet wurden ... Diese Ausgeburten der Niederhöhlen erfreuen sich am Quälen von Menschen. Ausgeweidete Kadaver ohne Knochen stellt der Feind dann auf Holzstangen wie groteske Vogelscheuchen auf, um sein Gebiet zu markieren.«
—Leutnant Gissa Spengler, garetische Gebirgswacht

»Bei Firun, war das eine Bitterkälte! Schnee ist ja nicht ungewöhnlich zu dieser Zeit da oben, aber es hat uns mit aller Kraft erwischt. Den einen Tag etwas Regen und Herbstsonne, am nächsten tiefster Winter, dass einem die Nase abfällt. Und wir mittendrin, draußen auf Spähmarsch. Waren eine Weile unterwegs gewesen und schon auf dem Rückweg, als es losging. Haben uns in unsere Umhänge gewunden und doch hat's nichts genutzt. Und dann wurde es noch besser: Sehe ich doch da geradezu im Trüben eine Gruppe Gestalten. Mein Bauch hat mir gesagt, dass die nichts Gutes im Schilde führen könnten. Da kam uns das Schneegestöber zupass und wir haben uns versteckt. Hätten wir's nicht getan, stünd' ich jetzt wohl nicht hier. Untote waren's, ich habe dann ihren Gestank auch durch den Wind gerochen. Und es wurden immer mehr. Die Kameraden

am Pass mussten davon wissen, und nur wir konnten sie warnen, das war mir klar. Also gab ich den Befehl, sich vorsichtig zurückzuziehen. Aber irgendwer von den Mächtigen hatte wohl seine Freude daran, uns zu prüfen, und der Rückweg ... wie wir den geschafft haben, weiß ich immer noch nicht. Der Schnee inzwischen übers Knie hoch, überall Feinde und dann rennen wir auch noch in Soldaten rein, in deren Schädeln mehr als Luft ist. Freda hat sich einen Bolzen eingefangen, noch bevor wir überhaupt wussten, was los war.«

—Raiser (Gemeiner Soldat) Geppert Flickenrock, II. Fürstlich-Darpatisches Grenzwachtfähnlein

»Als der Winter sich ankündigte, da waren wir froh, denn der Wind aus der War... aus Ostdarpatien war stets geschwängert mit ekelhaftem Verwesungsgestank. Bei Wärme unerträglich.

Doch mit dem grimmigen Frost haben wir keinen guten Tausch gemacht. Die Kälte wohnt am Tag in den Steinen und kriecht in der Nacht durch mehrere Lagen von Decken den Körper empor. Darpatische und garetische Frischlinge, die die lebenswichtige Bedeutung des Teilens von Körperwärme mit Kameraden nicht begriffen, weil sie Angst vor Sauereien hatten, fanden wir bei Tagesanbruch erstarrt. Einige Leichen haben wir noch verbrannt, obwohl Holz oben knapp ist und schnell wertvoller als Gold wurde.

Doch als der Schnee zu fallen begann und der Wind immer weiter zunahm, bis sein schrilles Pfeifen auf den spitzen Graden alles übertönte, da mussten wir die Beobachtungsposten endgültig räumen, denn an Feuer außerhalb von Befestigungen war bald nicht mehr zu denken.«

—Leutnant Brannan ui Cathbad, albernischer Kundschafter

»Das Lager war gefallen. Überall Leichen und die meisten davon griffen die Lebenden an. Zwei habe ich unter den Toten wieder erkannt, früher Kameraden, gute Kameraden ... Ich bin gerannt, habe versucht, den Untoten und den Lebenden unter den Schlagetots auszuweichen. Und über mir habe ich durch das Sturmheulen ein Rauschen gehört wie von mächtigen Schwingen. Da ist mir das kalte Grausen gekommen. Ich sage, der Drache war da! Er hat seine Horden selbst auf den Pass geführt und wird uns alle in die Niederhöhlen schicken!«

—Weibel der Fußtruppen Hagen, Fürstlich-Darpatische Truppen

»Durch das Schneegestöber kamen zahllose wankende Kadaver. Im Gegensatz zu uns Lebenden kennen die ja keine Erschöpfung und kein Leid mehr. Man schlägt sie nieder und sie stehen einfach wieder auf. Wie kann man töten, was bereits getötet wurde? Wir mussten Schritt für Schritt zurückweichen. Mit der Zeit machte die Kälte unsere Glieder taub und es war, als ob wir Teil dieser schrecklichen Mir-

hamionetten werden müssten, ohne von ihnen überhaupt berührt worden zu sein. Dann sind wir gerannt, ich bekenne mich dazu. Wir wollten am Leben bleiben. Im Versorgungslager hat niemand Fragen gestellt, viele aus zerschlagenen Einheiten kamen zusammen und allen stand das Entsetzen in die Gesichter geschrieben. Wir konnten uns aufwärmen und die Palisaden gaben uns das Gefühl, in Sicherheit zu sein. Die Toten kamen derweil heran. Wenn man von Untoten hört, dann denkt man, die wären still. Aber wenn sie wirklich nah dran sind, dann hört man Ächzen und Stöhnen, als ob die gequälten Seelen noch immer in den verfallenen Körpern gefangen wären.

Mit einem Mal ertönte durchdringendes Gebrüll von einer großen Kreatur, gefolgt von vielstimmigem, aber irgendwie tonlosem irren Gelächter. Die Wachen schrien, und Augenblicke später splitterten die Pfosten. Das waren dicke Stämme, die man beim Bau des Lagers mühsam aus den tiefer gelegenen Wäldern heraufgeschafft hat, aber das Vieh hat sie umgeknickt, als wären es Zweige. Das Monstrum muss ein Oger gewesen sein, aber es war dicker und größer als jeder Oger, den ich je zu Gesicht bekommen habe. Mit einer stachelbesetzten Keule schlug dieses Ungetüm nieder, wer immer sich ihm in den Weg stellte, und



dann strömten die Untoten durch die Bresche und ein hoffnungsloses Gemetzel begann. Als ich die Aussichtslosigkeit der Verteidigungsbemühungen wahrnahm, da schwang ich mich von einem Wehgang über die Umzäunung

und rannte durch die andrängenden Massen fort. Manch ein Toter griff noch nach mir, aber ich kam durch.«

—Vormaliger Fähnrich Zolthan Ehrwald, voreinem Standgericht

»Bin wohl die Letzte, die es runtergeschafft hat vom Pass. Um Angareth hat sich recht schnell ein Ring geschlossen, und wir mussten uns aus dem Lager zurückziehen. Als ich losgeschickt wurde, haben wir Hagenshain noch gehalten, aber ich weiß nicht, wie lange das noch möglich ist. Da oben ist's kalt wie nie zuvor, und überall hat's Untote und andere Feinde.

Aufgebrochen sind wir noch zu zweit, aber Brinja hat es nicht geschafft. Der Schnee reichte uns bis zur Hüfte, als wir uns über die Straße kämpften, und der Wind blies eisig. Zwar hatten wir abends ein Vorratsnest erreicht, aber am nächsten Vormittag ist sie zusammengebrochen und nicht wieder aufgestanden. Nein, da oben ist kein Durchkommen mehr. Die Götter mit denen, die da geblieben sind ...«

—Corporalin Sannah, Botin der Burggarde der Arveburg

Christian-Andre Meiners

Mit Dank an Philippe Mindach, Iris Wagner und alle Beteiligten.

Meisterinformationen zu diesem Artikel finden Sie ab Seite 10.

Hochzeit in Greifenfurt

Ein Zeichen der Hoffnung in düsteren Tagen

BREITENAU/GREIFENFURT. Ein fröhlicheres Feldlager sah man in den heutigen düsteren Tagen selten. Im Herzen der Mark Greifenfurt, der fruchtbaren Breitenau, wo sich die Wehr der Mark versammelt hatte, dem ältesten Feind des Landes, dem dräuenden Schwarzpelz zu trotzen, erfreuten sich die Greifenfurter, Herrschaften und Volk gleichermaßen, an der ihnen zweifach zuteil gewordenen Hoffnung. Vom 1. bis 3. des Travia-Mondes feierte man mit allem Recht das Erntedankfest. Und welch' besseren Tag hätte man sich denken können für die Vermählung der Markgräfin Irmenella mit Herrn Edelbrecht, dem Prinzen des Kosch!

Peraines Segen

Ihre gnädige Herrin Peraine priesen die Greifenfurter inniger denn je, hatte ihnen die Göt-

tin doch ihr Gottvertrauen mit einer Ernte gelohnt, die reichhaltiger war als die der kümmerlichen drei Jahre zuvor zusammengekommen. So suchte ein jeder die prächtigsten Feldfrüchte aus. Diese sollten Opfergaben zum Erntedank sein und zugleich Hochzeitsgaben - denn nach Greifenfurter Brauch sorgen die Gäste für das Vermählungsmahl. All dies trugen sie nach dem Lager in der Breitenau, einer der vier Stätten, an denen die Markgräfin ihren Baronen den Heerbann zu sammeln befohlen hatte. Dort wollte Frau Irmenella von Wertlingen ihren fürstlichen Brautwerber ehelichen, den Prinzen Edelbrecht vom Eberstamm, der mit einem stattlichen Gefolge aus seinen Falkenrittern und Vasallen seines Vaters seit Monden schon um die Gunst der verwitweten Irmenella warb. {Der Bote berichtete.} Endlich

war der ritterliche Werber erhört worden, nachdem er sich bei einer Turnei des Greifenfurter Adels bravourös geschlagen hatte.

Werben um die Greifin

Einige wunderten sich schon ob der Eile, mit welcher nun die Hochzeitsvorbereitungen betrieben worden waren. Andere aber meinten, das sei nur recht, nachdem der Koscher mit seiner Gefolgschaft nun schon so viele Monde im Lande weile. Auch hatte es so manchen der Greifenfurter Edlen verdrossen, die Greifin, wie sie im Volksmund genannt wird, einem Auswärtigen zu verehelichen, so dass schließlich aus den eigenen Reihen noch ein weiterer Brautwerber hervorgetreten war: Baron von Orkenwall. Dieser war ein aufrechter Streiter des letzten Orkensturms und einer der her-

vorragendsten Edelmänner der Mark, sein Mitbewerber aber ein strahlender junger Recke aus des Reiches ältestem Fürstengeschlecht, wenngleich nur der Zweitgeborene des Fürsten Blasius. Gehässige Stimmen unkten unterdessen, die Markgräfin möge sich vorsehen, nicht gar gleich wieder zur Witwe zu werden, wenn der Schwarzpelz alsbald vor der Tür stehe.

Der Travia-Bund

All dies aber schien vergessen, als am 2. Travia zur Mittagsstunde das Brautpaar vor die Menge trat. Ganz Greifenfurt war versammelt, und auch viele Koscher und eilige Abgesandte aus Albemia, Almada und anderen Reichslanden, wie etwa die Gesandte des Nordmärker Herzogs, die edle Frau von Fisenthal-Isenrinne. Die Markgräfin geleiteten ihr Vetter Ludolf von Wertlingen, König Brins Gefolgsmann und ihr der einzig verbliebene Verwandte, und Frau Faduhenne von Gluckenhagen, die Kanzlerin und mütterliche Freundin Irmenellas. An des Prinzen Seiten schritten mit stolz geschwellter Brust der fürstliche Vater und Prinz Idamil, Edelbrechts Zwilling.

Nachdem ein Geweihter des Götterfürsten die Brautleute allzeit zur Wahrung der dem Praios gemäßen Ordnung und Wahrhaftigkeit ermahnt und ein Diener Ingerimms ihre Standfestigkeit geprüft hatten, übernahmen die Geweihten von Rondra, Bodar von Reiffenberg, und Travia, die gute Mutter Traviate, ihren Teil der 'Zeremonie'. Und schließlich erklärte der oberste Peraine-Priester und Hüter der Mark, Peranor IV, Markgräfin und Fürstensohn zu Gatte und Gattin.

Durchs Ehrenspalier ihrer Ritter spazierte die Markgräfin mit ihrem Gemahl, nahm das Defilee der Grenzreiter ab und schritt gar die Front der hier versammelten Landwehr ab. Und trotz der ernsten Lage verbreitete dieses Zeichen der Wehrhaftigkeit herzerfrischende Fröhlichkeit. Die Lanzen und Piken waren mit goldene Ähren geschmückt, das Brautpaar selbst hatte Gänsekraut um den Arm gewunden und war mit Peraineblümlein bekränzt. Mehr noch davon ließ das Volk über sie regnen, denn dies verheißt Fruchtbarkeit. Die Greifenfurter lieben ihre junge Herrscherin und wollten in den Hochrufen kaum einhalten, stolz ob des stattlichen Ritters, der als Gemahl ihre Seite zieren

wird, und ob der Koscher, welche nun umso fester als Verbündete im Kampfe wieder die Orken stehen werden.

Formalia am Jubeltag

Wie unter der Hand verlautete, wurde zugleich ein Hochzeitsvertrag gesiegelt, von dem die Allgemeinheit bislang aber nur wenig Kenntnis hat. Vor allem mag er die Güterverteilung und Erbschaft des Paares und seiner Nachkommen regeln, denn Edelbrecht ist nach seinem älteren Bruder Anshold zweiter in der Thronfolge des Kosch.

Die ganze Breitenau war ein einziges Jubelfest, von den Fürsten, Baronen und Rittern im Feldlager bis zum letzten Weiler, als das milde Spätsommerlicht der Praiosscheibe langsam im Westen verschwand. Eben dorthin aber zogen schon am nächsten Morgen die Markgräfin und ihr Gemahl in Begleitung der zu ihren dort lagernden Truppen zurückkehrenden Barone. Empfindlich kühler Tau hat sich nun auf die abgeernteten Felder gelegt — der erste Vorbote des Herbstes.

Fiete Stegers/Volker Weinzheimer

Diebstahl in Kaiser Retos Waffenkammer

Wie die aufmerksamen Leser bemerken werden, bezieht sich der folgende Artikel auf eine Artikelserie in bereits erschienenen Aventurischen-Boten. Zusammenhänge und weitere Hintergründe entnehmen Sie bitte den Meisterinformationen.

**Wie der Graf vom Schlund mit Kaiser Reto sprach, ein altes Relikt fand und die Hintergründe einer unvergleichlichen Diebstahls-
serie aufdeckte.**

Über Gareth war eine spätsommerlich laue Nacht hereingebrochen. Auf den Gassen und in den Winkeln der Reichsmetropole schlepten sich nur noch wenige Trinker nach Hause. Nur selten mussten die Nachtwächter dem Lärmen einer Gruppe Zechkumpane Einhalt gebieten. Es schien, als würde jeder sich am sternklaren Himmel derart erfreuen, dass keiner dem anderen Übles wollte. Fast wäre es völlig still gewesen, wenn nicht die nachts umher streifenden Katzen gewesen wären, die sich immens vermehrt hatten — wie auch die Ratten der Stadt.

Spärlich sickerte das Licht durch die schmalen Fenster der kaiserlichen Waffenkammer, während sich vor dem großen Portal des trutzigen Baus zwei streunende Kater mit lautem Gekreisch berauften. In der Eingangshalle des großen Gebäudes, das sich innerhalb der Kaiser-Reto-Kaserne befindet, fing eine der vielen Rüstungen im Kampfeslärm der streitenden Tiere leise zu sirren an, da sie an Seilen von der gewölbten Decke baumelte. Schwarz und

staubig schluckte der Stahl der Rüstung jedes einfallende Licht. Sanft, mit jedem Windhauch, neigte sich die Rüstung wenige Finger von der einen zur anderen Seite; ganz so, als würde sie sich von selbst bewegen.

Das düstere Innere des schlafenden Gebäudes war kaum zu erhellen, seine Gänge erschienen durch das Gekreische der Katzen immer unheimlicher. Doch unten im Labyrinth der zahllosen Gewölbe der Waffenkammer herrschte Ruhe. Die Ereignisse der letzten Jahrhunderte waren nahezu spurlos an den Katakomben vorüber gegangen. Nur leerer war es in großen Teilen der Keller im Laufe der letzten fünfzehn Götterläufe geworden. Andere, kleinere Räume hingegen, die den Waffen der Helden und Recken vorbehalten waren, hatten sich beständig — fast mahnend — gefüllt.

Hinter der dickbohligen Tür des Grafen Ingramm vom Schlund, dem unumstrittenen Waffenexperten des Mittelreiches, war es plötzlich still geworden. Zuvor hatte man den Alten noch vor sich hingrummeln und pfeifen hören, als wäre ihm hesindianische Eingebung zu Teil geworden. Aber nun schien er sich nicht mehr zu rühren.

Im Innern des — vor Waffen und Schriftstücken überladenen - Kellerraumes, der ihm immer, wenn er sich in der Stadt aufhielt, zur Verfügung stand, saß der alte Kämpe vor einer Büste Retos. Mit zitternden Händen hielt er zwei Pergamente vor seine vor Anstrengung geröteten Augen, um die darauf abgebildeten Rüs-

tungen zu vergleichen: Das eine Papier war in einem krakeligen, alten Tulamydia, das andere in Garethi verfasst.

Plötzlich straffte sich der Körper des Angroscho, und erstaunt blickte er der Büste des Kriegerkaisers in die steinernen Augen: »Habt Ihr etwa davon gewusst, mein Kaiser?«, sprach er das Bildnis seines einstigen Lehnsherrn leidenschaftlich an. »Nein? Wie auch, Ihr seid schon lang nicht mehr ... Und außerdem wart Ihr nie besonders gesprächig.«

Erneut wurde der Angroscho von Unruhe ergriffen. Langsam, als wolle er sich gegen die bereits aufgekommene Erkenntnis wehren, blickte er auf mehrere Exemplare des Aventurischen Boten, die auf seinem zerwühlten Schreibtisch lagen, und stieß dabei ein vieltöniges, grimmiges Pfeifen aus: »Es ist tatsächlich diese, und ich hatte sie schon seit Jahren vor Augen«, murmelte er mit tonloser Stimme. Dann aber packte ihn der Zorn, und er schlug sich die Schriften vor die Stirn. »Ich Narr! Es ist eine der ältesten ihrer Art — von Menschenhand«, rief er und raufte sich den dichten, weißen Bart.

Dann, von einer plötzlichen Eingebung geleitet, schnappte er einen Stapel Papiere und die Aventurischen Boten, stopfte einiges in sein Gewand und klaubte den Rest zu einem großen Haufen zwischen seinen kurzen Armen zusammen.

Unbeholfen öffnete er die Tür, die ihm aber unvermittelt entgegen sprang und ihm den Knäuel aus Büchern und Pergamenten aus den Händen riss.

»Hochwohlgeboren, es ist in die Waffenkammer eingebrochen worden!«, überschlug sich die Stimme eines der Wachhabenden.

»Arm und Beinschienen der Rüstung im Eingang der Waffenkammer sind weg, was?«, knurrte Ingramm die Wache an, wobei er hastig eines der Pergamente suchte, die nun über den Boden verteilt waren.

»Woher wisst Ihr ...?«, wollte der Gardist erstaunt seinen Satz zu Ende führen. Doch von Ingramm, der sich eilig an ihm vorbeidrückte, hielt seinem Gegenüber lediglich eine Illustration unter die Nase, auf der in verschnörkelten Kusliker Zeichen zu lesen war: »Daz Rüstzaigk des lezzten Zuldans von Nebachodt.«

Stefan Trautmann

Meisterinformationen zu diesem Artikel finden Sie auf Seite 11

Wir brauchen Brin

auf der Rhodenstein!

Der Herbst des Hoffens und Bangens

RHODENSTEIN. Die leise Wehmut des Spätherbstes hatte sich über das Herzogtum Weiden gelegt: Die Ernten waren eingebracht, noch kündete kein Augrimmer-Sturm vom nahen Winter, und in früheren, friedvollen Jahren hätte sich nun eine ruhige Behaglichkeit des Landes und seiner Menschen bemächtigt. Nicht jedoch in diesem Götterlauf, nicht in Weiden und erst recht nicht auf dem Rhodenstein ...¹

Der alte Burgsass Norre von Bjaldorn, einer der letzten, der jene längst vergangenen Friedenszeiten nicht allein aus Erzählungen kannte, stand im Abendrot auf den hohen Wehren des Rhodensteins — erwartete.

Tag für Tag, Woche für Woche waren Reiter einzeln oder in kleinen Gruppen am Horizont erschienen, deren Gewand und Wappen sie als Geweihte und Streiter des Ordens zur Wahrung auswies. Nur der eine, nach dem Norre so sehnlich Ausschau hielt, war bislang nicht unter ihnen gewesen.

»Warum diese Ungeduld, Meister Norre?« Sorge sprach aus den Worten des jungen Weißenstein, der nahebei schweigend den glutvollen Untergang der Praiosscheibe beobachtet hatte. »Euer Herr sandte doch Nachricht, dass ihn Angelegenheiten der Kirche in Wehrheim festhalten. Und nun, da wir die orkischen

»Heiliger Übergriff« in Boronia

Vereitelte Alveranierin ein Unheil?

BORONIA. Zunächst hüllte sich die Boron-Kirche in Schweigen. Doch nun scheint es, als ob es sich bei den unheiligen Geschehnissen während der Weihe des Tempels zu Boronia (der Bote berichtete) doch um mehr als einen willkürlichen Akt des Feindes gehandelt hat. Aedin von Naris, Hüter des Rabens zu Boronia und Sprecher des Schweigenden Kreises, gewährte uns Zutritt zu seiner Kammer und ein paar erklärende Worte. Im Folgenden finden Sie eine Langfassung der rethonischen Worte des Sprechers.

Es scheint tatsächlich so gewesen zu sein, dass der Feind auf besonders hinterhältige Art und Weise versucht hat, sich einer heiligen Reliquie, der 'Hand Etilias', zu bemächtigen. Boron sei Dank konnte dieser schändliche Plan zunichte gemacht, das Heiligtum geschützt und die Reliquie in Sicherheit gebracht werden. Noch ist nicht bekannt, woher der Feind wusste, dass sich die Reliquie in Boronia befindet. Die Nachforschungen laufen auf Hochtouren. Sicher ist allein, dass es einigen tapferen Recken zu verdanken ist, dass die Reliquie die Heilige Stätte überhaupt heil erreichte. Derzeit prüft die Kirche die Aussagen eines Dorfbüttels aus Devensberg (siehe dazu AB 99). Dieser berichtet von der Erscheinung einer jungen Frau, welche direkt aus den unteren Gewölben, wo die Reliquie aufbewahrt wurde, in die Tempelhalle schritt. Wörtlich sagte der Büttel: »Dann hat sie meine Hand genommen. Kein Wort hat sie gesagt, aber ich wusste plötzlich wieder, die ganzen Sachen, wo ich in der Praiostagsschule von gehört hatte. Dass meine Bernika glücklich und sicher in Borons Hallen ist, und dass es ihr gut geht.«

Dieser Aussage sowie weiteren Augenzeugen-Berichten zur Folge könnte es sein, dass der Herr Boron während des feindlichen Angriffs seine schützende Hand über das Heiligtum, die Reliquie und seine Gläubige hielt, so Aedin von Naris.

Was der Sprecher des Schweigenden Kreises nur behutsam anzudeuten wagte, hat die Bevölkerung der Umgebung allerdings schon längst als feste Tatsache anerkannt: Eine Heilige oder Alveranierin des Herrn Boron soll bei der Verteidigung des Heiligtums und der Weihe seines Tempels zugegen gewesen sein.

Elias Moussa

Marodeure am Finsterkamm vertrieben und zersprengt haben, gibt es keinen Grund zur Eile. Wir haben einen weiteren Winter gewonnen. Was also bereitet Euch Sorgen?«

Der Burgsass knurrte unwirsch: »Weil wir Brin brauchen. Nicht den Mann, sondern das, wofür er steht!«

Die Augen des Alten funkelten, als er sich Eberwulf von Weißenstein zuwandte und eindringlich fortfuhr. »Lange schon haben all die Männer und Frauen, die zur Stunde unter uns im Kapitelsaal tafeln, dem jungen Brin Liebe entgegengebracht, gleich Eltern ihrem jüngsten Kind. Als dann Meister Dragoschs Geist erschien, da haben sie ihn verehrt². Doch erst in jenem Moment, als er im Angesicht der Marschallin des Bundes Flammgard, die Klinge der Mittellande, zerbrach³, da hat er ihre Achtung und Loyalität erworben. Sie brauchen ihn, auch wenn sie es einstweilen vielleicht nur ahnen. Denn nun ist er mehr Rhodenstein als all die steinernen Mauern, die uns umgeben ...«

»Er wird es auch noch im Frühjahr sein.«

»Dann ist es zu spät!«

Norres Stimme erhob sich jäh, erstarrte. Seufzend rieb er sich die müden Augen. »Glaubt einem alten Mann - der Ork ist nahe. Ich spüre es. Mit all meinen Sinnen.«

Ein verhaltenes, nachsichtiges Lächeln umspielte die Lippen seines Gegenübers, so wie es die Jungen unwillkürlich oft beschleicht, wenn sie den Geschichten der Alten lauschen. »Wärmt Euch doch am Feuer in der Hohen Halle, Meister Norre, und vertraut der Wachsamkeit des Türmers.«

Allein, der Burgsass, der seit seiner gefährvollen Reise ins Eisreich selbst an warmen Sommertagen eisige Kälte in den Knochen spürte, gab keine Antwort. In Gedanken versunken standen sie Seite an Seite und sprachen selbst dann kein weiteres Wort, als es längst Nacht geworden war und zum ersten Mal zwischen all den hellen Sternen jener blutrote Schweif über dem Neunaugensee zu sehen war, der noch viele Nächte unheilvoll am Weidener Firmament erstrahlen sollte.

Es bedurfte wahrlich keiner Worte mehr, denn Eberwulf wurde (wie allen Zweiflern) beim Anblick des Himmelskörpers, der die Flammende Eiche⁴ am Fuße des Rhodensteins in blutiges Rot tauchte, schauernd gewahr, dass der alte Mann recht behalten und die Farbe des Schnees schon in diesem Winter rot und nicht weiß sein würde.

Mike Maurer

1) Zum Hintergrund dieses Artikels vgl. S. 23 in diesem Journal sowie die einschlägige Berichterstattung des Boten seit der Ausgabe 95.

2) Vgl. AB 96

3) Vgl. AB 99

4) Vgl. Weiden-SH und AB 40.

»Efferd, Rundra helft! Lasst es regnen!« Ork-Angriffe am Tommel

Als am 20. Boron die Nacht über Winhall sinkt, tanzen tausend Feuer an den Ufern des Tommel. Der Nebel kriecht blass und kalt aus den Auen und senkt sich wie ein Schleier auf alles, was noch lebt. Die Feuer vermag er nicht zu löschen, doch nimmt er ihnen alle Wärme. Zugleich aber sind sie die letzte Hoffnung der wackeren Streiter am Tommel.

Feindliches Feuer

Seit zwei Wochen brennen die Feuer am südlichen Tommeistrand. Hell, hoch und heiß in den ersten Tagen. Flackernd, dünn und bescheiden in den letzten. Was an Bäumen einst das Wasser säumte, ist lang verschwunden. Verbrannt in den schwindenden Flammen der Kochfeuer, oder mitgerissen von den schlammig braunen Fluten des sonst so bescheidenen Flüsschens. Weiter im Süden erhebt sich der schwarze Schatten des Farindel. Niemand wagt es, die Hand an jene Bäume zu legen, und über die Straßen aus Ortis und Fairnhain holpert nur noch selten ein Karren mit Essen, Holz und Decken an die Felder vor Winhalls Toren. Zu unsicher sind die Wege in den letzten Tagen geworden.

In den ersten Tagen des Travia hatte ein Bote aus Norden, das Wappen König Efferdians am Rock, Albernias nördlichste Stadt erreicht. Man führte ihn zur Gräfin. Ein halbes Stundenglas später wurde ihm ein frisches Ross gegeben, und weiter ging sein Ritt - Havena entgegen. Von Havena aus verbreitete sich wenige Tage später die Nachricht des Schreckens: Ein Feind naht dem Reich, der auf Albernias Boden seit Jahrhunderten nicht mehr gesehen ward: Orks!

Weit im Norden, in den Steppen jenseits der weiten Wälder von Andergast hatten sie sich gesammelt, wie schon einmal vor anderthalb Jahrzehnten. Und wie schon einmal führt einer sie an, den die Menschen zu fürchten lernen mussten: Erneut erscheint das Heer des Schwarzen Marschalls vor den Toren Teshkals! Niemand hielt sie auf. Und noch während Efferdians Bote die Nachricht ihres Kommens nach Winhall brachte, bahnte sich ein Heerzug seinen Weg mit schnellem Schritt nach Süden.

Bei Winhall führt eine Furt über den Fluss. Es ist nicht der einzige Flussübergang, aber der wichtigste. Und in der Geschichte Winhalls sind die Orks keine Unbekannten. Einst hieß es Tommelfurten, bis Orks die Stadt zerstörten und ihr Häuptling Kurrzug sein Reich auf Albernias Boden errichtete. Das ist jetzt über 1.700 Jahre her. Selma Bragold befreite Albernia damals und wurde seine erste Fürstin. Noch heute gründet das Selbstverständnis der alten Familien in dieser Zeit.

Mittlerweile liegt das Hauptlager des Feindes

nördlich der Furt. Wie Sterne funkelt eine schier endlose Zahl an Feuern durch den Nebel. Anders als die Verteidiger im Süden muss kein Ork fürchten, an Holz aus dem Wald zu schlagen, was er braucht.

... und Helfer in der Not

Zunächst ragten nur einzelne Bannerstangen wie schwarze Mahnmale aus dem Lager der Verteidiger. Sie kündeten von den Namen jener, die sich in diesen schweren Stunden zum Schutz Albernias in Winhall versammelt hatten und noch heute ausharren. Eine schwarze Distel auf goldenen Grund, Zeichen der Familie Fenwasian, schmückt das größte der vielen kleinen Lager. Daneben prangen zwei gekreuzte Schwerter, das Wappen Gräfin Rhianas, der Tochter des Schwertkönigs. Weiter im Osten erhebt sich der rote Drache von Niamor-Jasalin. Drei weiße Kronen auf blauem Grund, das königliche Wappen weht über den Feuern der Ritter der Krone und des königlichen Waffenmeisters Vitus von Lowangen.

Noch andere sind hier. Aiwiallsfest aus dem Westen Winhalls mit einem kleinen Häufchen Verwegerer. Hünenhafte Thorwaler, nicht aus dem Heimatland der Nordleute, sondern aus Tommeldom und Jannendoch entsandt. Gleich drei Orden sind vertreten. Nebeneinander lagern gut zwei Dutzend Streiter vom Orden des heiligen Zorn und des Ordens der Schwerter zu Gareth. Etwas abseits liegt das Lager der Ritter vom Orden des heiligen Hlûthar.

Gut 500 Kämpen mögen es zunächst gewesen sein: einige in schwerer Rüstung mit den Waffen eines Ritters gegürtet, der größere Teil jedoch mit Bogen, Axt und Speiß: den Waffen des einfachen Bauern.

Ist Albernia verloren?

Die Nachricht vom Kommen der Orks verbreitete sich wie ein Aufschrei durch Albernia. Die Truppen des Reiches wurden nur wenige Wochen zuvor nach Osten, zum Arvepass entsandt. Die kürzeste Verbindung zum Reich, der Greifenpass, wird schon bald von Schnee und Eis bedeckt sein und keinem größeren Heer den Übergang erlauben. Der Weg über den Fluss zur Winterszeit dauert lang und ist gefährlich. Von wo, so fragte man sich verzweifelt, ist noch Hilfe zu erwarten? Wind-

hag, Nachbar und Freund im Süden, zittert unter dem Zorn eines Drachen. Andergast? Wenn Andergast hätte helfen wollen, wäre¹ der Ork noch nicht auf dem Weg. Thorwal? Das Volk der Nordleute ist Albernia in alter Freundschaft verbunden. Doch Thorwal ist weit und zudem im Krieg mit Nostria. Das Herzogtum Nordmarken? Niemand, der sich Weidens erinnert, wird die Hilfe der Nordmärker in sein Land lassen.

Albernia stand allein, mit alten Mauern und wenigen Rittern als einziger Wehr und dem verzweifelten Mut der Bauern als einziger Hoffnung.

Hilfe naht

Winhall reagierte zuerst. Während der Rest des Reiches noch mobil machte, sammelten sich die ersten Verteidiger bereits auf Sidh Cuill, der alten Wachburg der Fenwasian südlich des nostrischen Harmlyn. Schnell wurden Späher über den Fluss entsandt, die den Feind problemlos entdeckten. Nicht auf einem, sondern auf einem halben Dutzend Wegen marschierte er nach Süden auf Winhall zu. Seine genaue Größe war und ist daher schwer zu schätzen. Selbst im günstigsten Fall sind es dreimal so viele Angreifer wie Verteidiger. Im schlimmsten Fall sind es sechsmal so viele.

In nur wenigen Tagen wurden aus den Kundschaftern bei Sidh Cuill die Verteidiger vor Winhall. Die schon seit Wochen fieberhaft vorangetriebene Ausbesserung der Stadtverteidigung wird noch einmal intensiviert. Von den zwei Toren wurde eines so sehr mit Wällen und Gräben verstärkt, dass nun de facto nur zwei Zugänge zur Stadt bleiben: das Osttor und der Flusshafen.

Der schwere Stand der Gräfin

Am 1. Boron scharte Gräfin Rhianna ihre Barone zum Kriegsrat um sich. Die Familie Fenwasian, vertreten durch Arthgal und Bragon, die Barone von Weyringen und Eichenwald, stellten die einflussreichste Fraktion der Grafschaft. Aus ihrer Opposition zur Gräfin machten sie keinen Hehl. Burgsass Sarim von Jasalin und sein Vetter Baron Muiradh von Niamor-Jasalin entstammen der zweiten großen Familie Winhalls. Niamor und Jasalin sind enge Verbündete des Hauses Fenwasian — macht zwei Drittel der Grafschaft in den Händen von

Adligen, die für die Herrschaft der Gräfin wenig mehr als Spot übrig haben.

Die Baronin Rhiannod ni Niamrod von Ai-wallsfest nennt nur drei Weiler und viel Wald ihr eigen. Ritter Meran leitet die Verteidigung der Stadt. Pfalzgräfin Fennwyn ni Bennain ist treue Gefolgsfrau des Königshauses. Der Gräfin steht sie mit Misstrauen gegenüber — ebenso wie auch die anwesenden Ritter der Krone und Hlûtharisten.

Der Baron Knut Knallfaust aus Tommeldomm kam auf eigene Faust. Der Orden vom Zorne Rondras und die Schwerter von Gareth sind auf ihre Unabhängigkeit bedacht. Selten hatte eine Gräfin einen solch schweren Stand, noch bevor die Schlacht beginnt.

Feindkontakt

Innerhalb der nächsten Woche wurden die letzten Truppen von Winhall zusammengezogen. Am 10. Boron schließlich schlugen die Posten Alarm und meldeten große Bewegungen am nördlichen Tommelufer: Der Feind war da! Im Morgengrauen des nächsten Tages führte er seinen ersten Angriff. Mit Fischerbooten und eilig gebauten Flößen setzten die Orks in breiter Front über den Tommel. Zugleich stürm-

ten schwer gerüstete Ork-Krieger durch die Furt.

Keiner von ihnen entfernte sich weiter als 20 Schritt vom Südufer. Als sich die Orks nur eine halbe Stunde später wieder zurückzogen, ragten die Leiber ihrer Toten wie aranische Stachelschweine aus dem seichten Wasser: Alber-nias Bögen hatten reiche Ernte gehalten. Während die Landwehr feiert, herrschen im Kriegsrat ernste Gesichter. Noch immer gibt es keine genauen Angaben über die Stärke des Gegners. Sadrak Wassoi weiß sie geschickt zu verbergen. Die Erfahrenen wussten auch, dass der Angriff am Morgen nur eine Probe war. Der wahre Sturm steht noch bevor.

Haltet durch in Winhall!

Eine Woche verging, und Nachrichten kamen aus dem Süden. Das königliche Heer sammelte sich in Havena und Honingen.

„Haltet durch in Winhall“, lautete die Botschaft. „Haltet durch, wir brauchen mehr Zeit.“ Immer wieder greift der Feind über die Furt an. Immer wieder weicht er zurück, doch immer spärlicher wird die Ernte der Bögen. Die Orks tragen kleine Wände aus Weidengeflecht und Leder vor sich her. Ihre Flöße erinnern an

kleine Belagerungstürme. Von Mal zu Mal schlägt die Flut näher an die Reihen der Winhaller heran.

Die Gesichter sind ausgemergelt. Der Schwarze Marschall lässt seinen Gegner keine ungestörte Nacht zur Erholung. Längst machen einzelne Orktrupps die Straßen unsicher, und der Nachschub stockt. Dazu ist es kühler geworden. Morgens steht Eis in den Pfützen. Tagsüber regnet es.

Doch niemand verflucht hier den Regen. Im Gegenteil. Regen lässt die Wasser des Tommel ansteigen. Regen macht die Furt schwer passierbar.

Gestern wurde im Lager ein Götterdienst abgehalten. Ein Efferd-Priester und zwei Rondra-Geweihte hielten die Predigt. Gräfin Rhianna kniete vor dem Altar, den Blick und die gefalteten Hände zum Himmel erhoben.

„Efferd, Rondra helft! Lässt es regnen!“, so sollen ihre Worte gewesen sein, sagen jene, die nah genug standen.

Der Regen schützt Winhall. Und jeder fürchtet den Tag, an dem er aufhört.

Robert B. Albrecht

Windhager Drachenhatz endet in einer Katastrophe!

Pfalzgraf getötet – Drachenfeuer lodert allerorten

WINDHAG. Auf weitere Gräueltaten des Wurms vom Windhag hin wurde vom Pfalzgrafen zu Weißengau eine Drachenjagd angeführt, um das Untier zur Strecke zu bringen. Nach dem grausigen Scheitern der Hatz wütet der Lindwurm schlimmer denn je.

Nach der Verwüstung des Weilers Bruchsee am Schattengrundpass Ende des Rondramondes (der Bote berichtete) kommt die Markgrafschaft nicht mehr zur Ruhe. Bereits eine Woche darauf verwüstete der Lindwurm den kleinen Kreidebruch Kesselgrub (Gaugrafschaft Weißengau). Einzig der Einhaltung der Tradition, eine Drachenwacht aufzustellen, verdanken es die Arbeiter, dass sie mit dem Leben davonkamen.¹ Ein Handelszug mit mehreren Wagen und gut einem Dutzend Menschen, der Waren über den Schattengrundpass Richtung Harben transportierte, hatte indes kein Glück. Er wurde, den verbrannten Leichnamen nach zu schließen, Opfer des Drachen. In letzter Zeit verschollene Menschen werden ebenso

dem Lindwurm zugeschrieben wie verschwundene Herdentiere und Brände in Haus und Wald.

Alarmiert versammelte Pfalzgraf Efferdin ui Morrigandh von Harmhag zu Weißenstein mehrere wackere Jagdmänner und Kämpfer, um das Untier zu jagen und zu vertreiben. Selbst ein passionierter Jäger, der bereits Erfahrungen mit Westwinddrachen und der Jagd auf Tatzelwürmer hatte, führte er die gut zwei Dutzend Drachenjäger in das Gebirge - und in den Tod. Nach mehreren Tagen im Gebirge stieß die Gruppe den Berichten der zwei Überlebenden zur Folge auf Spuren des Wurms, die auf den Schneckenkamm als seinen Hort hindeuteten. Doch der schmale Gebirgsweg dorthin entpuppte sich als Falle: An einem Abgrund stürzte ein mehrköpfiger Lindwurm heran, fegte mit dem Schlag seiner narbigen Schwingen mehrere der Verlorenen in die Tiefe und verbrannte andere mit Flammen aus seinen Häuptern. Bolzen und Klingen seien

an den abgeschliffenen Schuppen abgeprallt und der Drache schließlich mit dem verstümmelten Körper des Pfalzgrafen in den Klauen davongeflogen.

Angst breitet sich aus unter den Menschen des Windhag, und die bange Frage bleibt, wann und wo der Wurm als nächstes zuschlägt. Während Windhager Soldaten in steter Alarmbereitschaft sind und auf die größeren Ortschaften der Markgrafschaft verteilt werden sollen, fühlen sich die Grenzbaronien Albermias und der Nordmarken im Zwiespalt. Sie schwanken zwischen dem Schutz des eigenen Landes und der Hilfe für den heimgesuchten Nachbarn auf der einen und der Begegnung mit der orkischen Gefahr auf der anderen Seite (siehe auch S. 6). Währenddessen lodert immer wieder Drachenfeuer und des Nachts blicken die Menschen voll Sorge in die Berge, von denen immer ein anderer wie von einem glühenden Schimmer umgeben ist.

Peter Diehn

1) In den Steinbrüchen des Windhags, in dem Westwinddrachen kein seltener Anblick sind, wird traditionell eine *Drachenwacht* aufgestellt. Heutzutage handelt es sich sinnbildlich oft nur um eine steinerne Statue, die einen kleinen Menschen (oder Zwergen?) darstellt, der wachsam zum Himmel schaut, während nur noch in besonders gefährdeten oder auf die Tradition bedachten Brüchen ein wirklicher Mensch diese Aufgabe wahrnimmt.

Schweres Zerwürfnis in der Edelgrafschaft Perricum

Bündnis zur Bekämpfung der Ferkinas von geringem Erfolg gekrönt

»Angefangen hatte es damit, dass sie sich aufsarkastische, aber gepflegte Weise beleidigt hatten ...Es endete, als der Praios-Geweihte zwischen uns stand.«

— Zitat eines königlichen Bannerträgers, der kaum noch in der Lage war, über das außerordentliche Treffen der Landstände Perricums zu sprechen.

Unter dem Dreigöttinnen-Heiligtum

Hell und gleißend stand der frühherbstliche, im nebachotischen Perricum eigentlich noch sommerliche Praios im Zyanblau seines Zenits, als die Delegationen, angeführt von Baronen, Vögten und Landedlen in Rashia'hal eintrafen. Ihro Hochgeborenen, Ariana Maryan von Haselhain, wares, die als Gastgeberin des Treffens geladen hatte. Gemeinsam mit der Regentin der Grafschaft, Rimona von Paligan, und der Hochgeweihten der Rahja, Yarascha von Weißbarun, begrüßte die »Kadi« die eintreffenden Adligen, noch bevor diese von ihren Pferden abgestiegen waren.

Trotz der vergangenen Ereignisse (siehe AB 94,95) schien die außerordentliche Tagung der Perricumer Hohen herzlich und zuversichtlich zu beginnen. War man doch Willens, eine gemeinsame Front gegen die Ferkinas und besonders gegen die neueren »Verleumdungen« zu bilden, dass der Frieden in der Edelgrafschaft gefährdet sei. Entspannend, als wäre es die Absicht der milden Göttinnen, wirkte die alttulamidische Kulisse des »Dreigöttinnen-Heiligtums« auf die Anwesenden. Fast einträchtig war das Vorgeplänkel im märchenhaft anmutenden Garten an den Ufern des smaragd-farbenen Sees, bei denen die Repräsentanten der neueren Raul'schen und alten tulamidischen Häuser beieinander standen.

Eitler Friede unerwartet

Novizen der Herrinnen Rahja, Tsa und Peraine sorgten neben den vielen Pagen für das leibliche Wohl der Hohen Herrschaften. Zweit-schernd erhellten die Stare, Meisen, Boron-amseln neben vielen anderen Singkehln das heitere Treffen. Allseits bekundeten nebachotische und Raul'sche Landstände den Gastgebern die Vortrefflichkeit des ausgesuchten Tagungsortes.

Und ganz so, als wollten sie alle Zerwürfnisse früherer Treffen vergessen lassen, parlierten die Vertreter beider Volksgruppen über die ländlichen Wichtigkeiten, die anderswo kaum Beachtung fänden. So bewunderten die Raul'schen die vorzüglichen »Gehäuse« der neuesten nebachotischen Zuchthengste. Waren doch die Sechsjährigen, die angepflockt im Garten des Tempels der Herrin aller Pferde standen, Musterbeispiele pferdezüchterischen Könnens. Und so hielten sich auch die sonst mit ihrem Spott nicht sparsamen Alteingesessenen nicht

zurück, den Stallmeistern des königlichen Gestüts zu Gerbenwald zu deren neuestem Zuchterfolg zu beglückwünschen, wo sie doch sonst die Pferde der Raul'schen als bestenfalls verzärtelt und gar als »horasisch« bezeichneten. Selbst die verbissensten Sturköpfe beider Seiten schienen sich unter den sonst von ihnen Belächelten und Verschmähten zu amüsieren. Interessiert war der oberste Hochgeweihte des Herrn Praios von Perricum, Yacuban von Creutz-Hebenstreyt, mit dem philosophischen Führer Nebachots, Makil Mazibaran Al'Harehsh, in freundschaftlichem theologischen Disput vertieft, wobei die beiden es nicht ver-säumten, sich zu einem erneuten Spiel »Rote und Weiße Kamele« zu verabreden.

Dunkle Schatten

Mit fortschreitender Dauer der bisher noch zwanglosen Zusammenkunft stieg aber die Nervosität der Anwesenden, da ihnen der eigentliche Grund des Treffens wieder gewahr wurde.

So war Rimiona Paligan von Perricum anzusehen, dass sie angespannt war, als sie mit immer ernster werdender Miene zwischen den Versammelten umherging. Schließlich lag die Einigkeit der Grafschaft im Argen und es galt, auf dieser außerordentlichen Zusammenkunft den Adel Perricums auf Rohaja einzuschwören. Doch wie das unsägliche Ende zeigte, schien die Kluft zu tief zu sein, um von wenigen Beherzten überwunden zu werden.

Immer wieder bildeten sich kleine Grüppchen. Nebachotische Sippen- und Stammesführer hier, Raul'sche Barone und Edle dort. Einzig und allein die Besonnenen, allen voran Gidian von Weißbarun, standen mit Rimiona bei Raul'schen sowie Tulamidischen. Ohnmächtig versuchten sie, dem entgegenzuwirken, was nach einer gewissen Zeit dennoch geschah — nämlich dass sich die Landstände bald wieder in den Haaren hatten.

Zuerst waren es nur verbale, unterschwellig angebrachte Tiefschläge und das Bohren in alten, nie verheilten Wunden, während man dem anderen dabei noch ins Gesicht lächelte: Auf einmal waren zuvor hochgelobte Pferde nur noch lähmende Kamele oder verbaute Esel. Angepriesene Aranische Hochhacker der Tulamidinnen wurden der Garderobe von Kurtisanen und Dimen angedichtet. Althergebrachte und tiefverwurzelte Traditionen fielen dem

angeblichen Aberglauben oder gar der Häre-sie zum Opfer. Einstiges Verständnis für das harte Durchgreifen einiger anwesender Adeli-ger bei der Niederschlagung des Aufstands bei Mühlingen (AB 93) wandelte sich in Vorwürfe unstillbaren Blutdurstes.

Alle Mühe vergebens?

Und kaum nachdem sich die Hohen zur eigentlichen Tagung im Hause Rahjas eingefunden hatten, wurde klar, zu welchem Preis sich Perricum einen könnte. Ländereien sollten nach alten Rechten zurückerstattet, Rechte durch vergangene Urteile eingefordert und vergessene Versprechen eingelöst werden. So wich der eigentliche Grund der Tagung einer immer hitziger werdenden Debatte, in welcher nie Gelöstes aufgeworfen und vorgeworfen wurde.

Man zerstritt sich über einfach alles, bis gar lange vorbereitete Hochzeiten abgesagt wurden, weil man einst schmeichelhafte Umwerbungen als Belästigungen verurteilte und sich beide Parteien aller nur erdenklichen Unge-reimtheiten, die in der Region geschehen waren, gegenseitig beschuldigten. Ehre wurde mit Füßen getreten, so dass Stolz zu einer schlechten Tugend wurde, und Fehdehandschuhe flogen mit der Aufforderung, diese jenseits der nahen Reichsgrenze zurückzugeben.

Immer wieder war mal ein Raul'scher, mal ein Nebachote empört zur Tür hinaus gestürmt, nicht ohne lauthals schimpfend seine Abreise zu verkünden. Viel Geschrei und Wut dröhn-te in den Ohren, während die Gastgeber ver-zweifelt versuchten, den Tobenden Einhalt zu gebieten und die Versammlung zu beruhigen, die nun nur noch halb so groß war wie zu Beginn.

Doch leider war all ihre Mühe vergebens, denn schon hatten sich einige der edlen und korstol-zen Stammeskrieger, allen voran ihr Banner-herr, Eslam von Brendital, mit den Offizieren der königlichen Grenzwehr am Kragen. Nach-dem sich die Krieger und Soldaten zuvor noch gegenseitig Feigheit, Grausamkeit bzw. Eigen-mächtigkeit vorgeworfen hatten (vergl. AB 93, 94, 95), zerrten sie sich schließlich gegenseitig vor die Tür, wo sie jedoch von dem energisch einschreitenden Yacuban nebst einiger anderer beherzter Geweihter getrennt wurden.

Als sich die Versammlung schon aufgelöst hatte, gelang es Rimiona von Perricum zwar noch, einigen Baronen, Edlen sowie Stammes- und Sippenführern das Versprechen abzurufen, einander gegen den Ferkina beizustehen, doch war die gemeinsame Volksgruppen überschrei-tende Erklärung dahin.

Und lange, bis spät in die Nacht, hatten die Pagen und Novizen noch zu tun, die Geblie-benen zu umsorgen, die wenigstens unter sich noch das Dringlichste besprachen.

Stefan Trautmann

KLEINANZEIGEN

Aventurische Kleinanzeigen

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

Die Ritter der Krone, treue Gefolgschaft der albernischen Königin, erwachen zum Leben. Wer Lust hat, als echter albernischer Ritter für Ehre, Gerechtigkeit und den Schutz der Schwachen im Namen Albemias zu streiten und seine Queste Seite an Seite mit Grafen, Baronen, Edlen und Junkern zu erfüllen, der melde sich bitte bei:

Robert Albrecht, Stegemannstraße 27, 56068 Koblenz, per Mail unter: ambrosius.aurelianus@gmx.de oder per Telefon unter: 0171 – 487 62 30 oder 0261 – 973 42 42.

Der Weidener Almanach

Von „Aalsinnen“ bis „Zwergenpieper“ – auf über 60 Seiten erfährt der Weiden-Interessierte alphabetisch geordnet alles Wissenswerte über das mitnachtsliche Herzogtum! Von den Anfangstagen unter der Herrschaft Bosparans bis heute (irdisch vom Erscheinen des Schwarzen Auges bis zur Gegenwart) berichtet dieses Werk getreulich über alles, was jemals über die Lande der Bärenkrone niedergeschrieben wurde! Dazu gibt es noch diverse Anhänge, die u.a. ein Tempelverzeichnis und eine politische Karte Weidens beinhalten. Der Almanach ist zudem reichhaltig illustriert, darunter auch viele Zeichnungen von Caryad.

Zu beziehen ist dieses wohlfeile Kompendium für **9,- EUR** (incl. Porto+Verpackung) bei: **Marcus Friedrich, Chlodwigstr. 2, 52388 Nörvenich**, eMail: marcus_friedrich@t-online.de

Mitstreiter gesucht

Ich (w. 21J.) suche nette Leute zum lockeren DSA (am liebsten nach den SuH-Regeln) oder RdW (kennt das überhaupt noch jemand?) spielen in Köln. Bis dennel! Tel.: 0221 – 379 89 54

Erfahrener Meister und Spieler (30) sucht Anschluss an eine bestehende Runde oder Gleichgesinnte zum Aufbau einer solchen, bin für alles offen. Wohnen in **92237 Sulzbach-Rosenberg**. Bin auch bereit, etwas weiter zu fahren. Meldet euch bei **Frank Ostasch** Tel.: 09661 – 81 28 59 oder eMail: FrOstasch@compuserve.de

Angrosch zum Gruß

Als erfahrender und weitgereister Angroscho bin ich auf der Suche nach einer neuen Abenteuergruppe. Leider seid ihr Menschen so furchtbar kurzlebig, 70, vielleicht 90 Jahre und schon verlasst ihr Dere wieder... naja, ich schweife ab. Mein Irdischer Gefährte sucht im **Raum Dortmund-Recklinghausen - Bochum und angrenzenden Gebieten** eine neue Rollenspielgruppe, die, wie er auch, gern mit dem neuen Regelwerk beginnen würde. Selbstredend, dass er sich auch einer solchen, bereits bestehenden Gruppe anschließen würde. Zu erreichen ist er unter der E-Mail-Adresse: cadrim_sohn_thorans@yahoo.de. Mögen die Zwölfe euch begleiten. Cadrim

Spielgruppe (3 erfahrene Spieler und Spielleiter) sucht zwecks Ersatzes zweier weggezogener Weggefährten zwei bis drei neue Mitstreiter (gerne auch als Gruppe) aus dem **Raum Wuppertal** (notfalls auch **Düsseldorf** oder **Essen**). Gespielt wird - neben DSA natürlich - gerne auch mal Shadowrun. Bei Interesse sende bitte eine kurze Nachricht an: legenda-rpg@gmx.de

Wir suchen zur Verstärkung unserer DSA-Gruppe (harter Kern nur 2 Leute) in **Hamburg** noch weitere Mitspieler. Wir sind schon älter als 20, aber auch jüngere Spieler sind willkommen. Meldet euch unter: patragyr@aol.com

Suche DSA-Gruppe Bereich **Hannover/Wedemark**, Mail an: me@raveninfo.de

DSA-Material zu verkaufen

Udo Everhardt, Im Nonnenfeld 31, 54290 Trier, Tel. 0651 - 993 72 22: Löse meine Rollenspielsammlung auf, darunter auch viel DSA. Abenteuer 10-12 EUR, Boxen 13 EUR. Ausführliche Liste gegen Rückporto!

Schwarzes Auge-Sammlung zu verkaufen! Billigste Preise! Zum Beispiel: Herzogtum Weiden 6 EUR, Fürsten, Händler... 13 EUR, Weltbox 13 EUR, Inseln im Nebel 6 EUR, Pforte d. Grauens 5 EUR, Götter, Magier... 10 EUR und vieles mehr. Schickt mir eine adressierten, frankierten Rückumschlag, um die komplette Liste zu bekommen. **Markus Fetsch, Schulstr. 18, 85114 Buxheim**, Tel. 08458 - 93 15 (ab 19 h)

Box: Borbarads Erben 20,- EUR; Abenteuer: Über dem Greifenpass, Der Zorn des Bären, Die Stadt des toten Herrschers Soloabenteuer: Des Elfenkönigs Zaubermacht, Ewig ist nur Sattinav, Wie Wasser im Sand, Netz der Mörder – alle für 5,- EUR

Interesse: Mail an: Jervas@keddys.de, Tel.: 0231 - 12 95 33

Verkaufe einzelne Dark-Force-Karten, insbesondere einige Karten der Kategorie C und D. Bei Interesse an speziellen Karten und den jeweiligen Preisen, bitte melden unter: martinschleyer@web.de

DSA-Material gesucht

Jörn Füllgrabe, Wiesenhof FM 3, 23730 Neustadt, Tel.: 04561 - 61 12 38: Suche dringend alte Schmidt Abenteuer: „Der Spinnenwald“ und „Der Orkenhort“ (Teil 1 und 3 der Orkandtrilogie) sowie „Das große Donnersturmrennen“.

Suche das Abenteuer B5 Borbarads Fluch, biete 50 EUR. Und die Abenteuerlichen Boten 22 und 23, biete je 10 EUR.

Frank Ostasch Tel.: 09661 – 81 28 59 eMail: FrOstasch@compuserve.de

Suche dringend den DSA-Roman „Blutrosen“ (Band 55 der Reihe). Angebote von gut erhaltenen Exemplaren bitte an: ninahagel@t-online.de

Aus der Feder des wackeren Streiters Garbit Rondrian ya Perainidal, der hierinnen den Verlust seiner nivesischen Geliebten in einer einzigen Winternacht beklagt – gehört an einem Lagerfeuer im almadanischen.

Trauerode auf Jukijak

Vor vielen Monden ist's gewesen
Im fernen Wolfesland
Trafi ich die schönste der Nivesen
Durch deren Blick ich ward gebarnt

Die Augen schwarz gleich Kohle
Ihr Haar wie Feuer rot
Konnt sie kaum einmal zu mir holen
Griert an der Schwelle schon Gevatrer Tod

Allein niemand vermocht zu lindern
Was im Buche Sattinavs geschrieben stand
Nicht mal mein Schwertarm konnt' verhindern
Dass sie Tod zu Boden sank

Hilft nichts fliehen mehr noch hoffen
Schallt mich 'nen narren Tor
Dass, kaum hat ich sie getroffen
Meiner liebsten Lebenslicht verlör

So lag einst auf kalter Bahre
Ein Mädchen, jung und zart
Das hielten eis'ge Mahre
Welch Schicksal, bö's und hart

Und rings umgibt die Meine
Ein blumenreicher Kranz
Drauf tropfen Tränen reine
Aus trau'ger Augen Glanz

(Die Verse lassen sich stimmungsvoll zu Melodey & Gezupfe des irdischen „Lady in Black“ von Uriah Heep vortragen.)
Irdisch: Philipp Sprick

Am Ende der Nacht beginnt ein neuer Morgen!

Wir gedenken unseren Gefährten. Sie gaben ihr Leben in der dritten Dämonenschlacht. Mögen sie in die alveranischen Paradiese eingehen.

Gerion von Rothengrund,
Mag. Transformatorica zu Khunchom
Halman von Luring,
Präzeptor Sacer Ordo Draconis
Nessa saba Zulamin, Blutlöwin
Anasz Gorson, Waffenschmied
Eric Algridson, Skalde

Wir werden Euch nie vergessen!

Mag e.o. Atreara Wolkenpfad
Rittmeisterin Bellona Gillingdor
Alik Sturmfels für das Zwölfgötterbanner

Auf Volgaris Schwingen enteilt

Sanyarin Kristallblüter

Unser Freund und Kampfgefährte aus dem hohen Norden, entrissen aus unserer Mitte, unterwegs auf einer neuen Reise ohne Wiederkehr.

Auf einem langen Wege zur Selbstbestimmung aus dem ewigen Eis begleitete er uns bei zahlreichen Questen bis in die sumpfigen Tiefen des Südens.

Fern seiner eisigen Heimat und Kultur verstand er es, uns entrückten Fremden ohne Widerlass unsere Laune zu heitern, durch die Treffsicherheit seines Speeres unseren Hunger zu stillen, mit seinen arkanen Künsten unsere Wunden zu heilen und mit seiner Tapferkeit uns gar vor ständigen Gefahren zu retten.

Trotz seiner Schmächtigkeit an Statur, stets gewillt, dem Tod die Stirn zu bieten, unzählige Male des Schicksals Klinge entwichen, opferte er sich für seine Freunde, um im Kampf mit einem Seeungeheuer, bar jeder Götterhilfe, in qualvoller Umarmung, seinen letzten Lebenshauch auszuspressen.

Sein Tod für unser Leben, die auflodernde Flamme im Kampf für Freiheit und Gerechtigkeit, Schmach über uns feige und zu verachtende Zeugen des Grauens, nie werden wir ihn vergessen.

Die Erinnerung in unserem Herzen tragend, auf seiner letzten Reise dem Südmeer übergeben, trauern mit dem Beistand der Götter um seinen Verlust

Liamara Glendor, Lyna Windschwester, Siranda Sturmbrecht, Thisdanjian, Norrin Sohn des Nerix und Radumar von Dragningen

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

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

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 dem Hintergrund der jeweiligen Artikel, an den Szenarioverschlügen oder Abenteuern 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!

Schlacht am Arvepass, Seiten 1–3 Meisterinformationen:

Der Angriff auf den Arvepass stellt tatsächlich eine starke Bedrohung dar, und die Angst, sollte dieser endgültig fallen, ist nicht übertrieben. Der Pass nördlich des Golfes von Perricum stellt den einzigen verlässlichen Weg dar, auf dem die Trollzacken zwischen dem besetzten Ost-Darpatien und dem freien Darpatien mit einer Streitmacht überquert werden können.

Überdies ist er einer von drei Zugängen in die Schwarzen Lande — und bislang noch in Reichshand. Zwar geht es nur langsam und mühevoll voran, aber der Anreiz für den Heerführer des Schwarzen Drachen, einen solchen Marsch über den Pass zu wagen, ist die Möglichkeit, danach direkt auf Perricum marschieren zu können, das Herz der Rondra-Kirche, oder weiterzuziehen, um die reichen Lande am Darpat zu verheeren.

Der Ort und die Truppen

Der Ort der ersten Auseinandersetzung selber ist ein lang gezogenes Tal im Hochgebirge. Im Schatten der zwei Burgen Angareth und Leuenfels befand sich vor dem Angriff ein leicht befestigtes Lager einer bunt aus Darpatiern, Garetiern und einigen Alberniern zusammen gewürfelten Verteidigerschar. Das Kommando über die Verteidigung des Passes liegt in den Händen zweier Wehrvögte: ein Garetier und ein Darpatier, die sich die Verantwortung für die Passverteidigung mal mehr, mal weniger einvernehmlich teilen. Einen halben Tagesmarsch südwestlich, am Ausgang des Tales, hatten sich einige wagemutige Bauern im Dörfchen Hagenshain neu angesiedelt. Einige Vorposten waren nach Norden vorgeschoben, und von seinem Horst, den er kurz nach der Rückeroberung des Passes oberhalb der Arveburg bezogen hatte, wachte der Greif Herofan über alles.

Der Auftakt der Geschehnisse wurde durch die Entführung des Greifen markiert (AB 100). Den Angreifern war daran gelegen, den mächtigen Gesandten des Götterfürsten zu beseitigen, um ihre Vorbereitungen unentdeckt vorantreiben zu können. Der nächste Schritt war dann die Beschwörung eines unnatürlichen Schneesturmes Mitte Boron aus der Domäne Nagrachs, in dessen Schutz es möglich war, Untote bei trübem Tageslicht marschieren zu lassen. Auch wurde das Ausspähen der angreifenden Horden auf diese Weise schwer bis unmöglich gemacht. So gelang es einem Kontingent, bestehend aus zwei Kompanien Drachengarde, einer größeren Zahl Untoter und einigen hartgesottenen Trollzackerkriegern unter Führung eines Schamanen, die Verteidiger zu überraschen und rasch zurückzudrängen. Der untote Riesenogger Arzuch, der hier einen Teil des endlosen Heerwurms führt, hat den Überraschungsangriff entschieden beschleunigt. Ihre Spieler können ihn in einem Szenario in einem der folgenden Boten treffen. Der schwarze Drache Rhazzazor befindet sich entgegen den Gerüchten nicht am Pass.

Burg Leuenfels

Burg Leuenfels ist die Hauptfeste des Ordens des Heiligen Zornes der Göttin Rondra in Darpatien. Auf einer Anhöhe über dem Arvepass behütet sie mit der in Sichtweite liegenden Arveburg und des im Pass liegenden darpatischen Wehrturmes diese wichtige Verbindung zwischen dem freien Darpatien und den Schwarzen Landen. Leuenfels liegt noch östlich des Heerlagers.

Zur Zeit ist die Burg durch die zurückweichenden Truppen überfüllt. Ausgelegt für etwa sechs Dutzend Streiter und deren Gesinde beherbergt sie dieser Tage über einhundert Streiter.

Vor dem Torhaus von zwei kleinen Wachtürmen flankierten weht stolz das Banner des Ordens, rote Löwin und rotes Einhorn auf weiß-blauem Grund. Das auffälligste Bauwerk von Leuenfels ist der trutzige Bergfried, der sich über der Passstraße in 15 Schritt Höhe erhebt. Seine drei Schritt dicken Mauern bestehen zum Teil aus den Überresten einer früheren Befestigungsanlage. Er hat am Boden keinen Zugang, eine leicht zerstörbare Holzterrasse führt zu einer Pforte im ersten Stock. Von dort gelangt man über eine Wendeltreppe zu allen anderen Ebenen. Die Räume im Turm werden zur Vorratshaltung und als Rüstkammer genutzt. Direkt unter der Wachplattform befindet sich das Arbeitszimmer der Kommandantin.

Die Mauer an der zur Straße verlaufenden Seite ist vier Schritt hoch, auf ihr verläuft ein zinnengekrönter Wehrgang. Angeschlossen ist der Pferdestall. Auf der Straße abgewandten Seite der Burg sind die Mauern weniger mächtig und bilden einen Teil des zweistöckigen Hauptgebäudes, das eine lang gezogene Halle beherbergt. Sie ist hauptsächlich Speisesaal, kann aber auch als Empfangssaal dienen. Direkt daneben liegt die Küche und darüber finden sich die Unterkünfte der Krieger und des Gesindes. An das Hauptgebäude ist das Lazarett angeschlossen.

Ein Brunnenhaus sichert die Wasserversorgung. In einem weiteren kleineren Turm gibt es eine kleine Rondra-Kapelle.

Die Situation im Hesinde

Die Situation sieht im Hesinde wie folgt aus: Der Großteil des inzwischen tief verschneiten Tales ist in der Hand des Feindes, das Feldlager ist verloren, dient vielmehr den lebenden Truppen des Feindes als Unterkunft. Die beiden Burgen werden von dort aus belagert, und man hofft, das Tal im Frühjahr völlig unter Kontrolle zu haben, denn die dicht besiedelten Lande am Darpat locken mit Knochen und Blut für den Drachen von Warunk. Ein Teil der Verteidiger hat sich auch im Dorf Hagenshain verschanzt und verteidigt dieses erbittert.

Im freien Darpatien indes ist man auch nicht untätig. Nach der Ausrufung der Landnot sammelt sich in den südlichen Ausläufern der Trollzacken das Heer der Fürstin nördlich von Perricum, verstärkt durch ein Aufgebot an Landwehr. Man will um jeden Preis einen Durchbruch des Gegners verhindern. Eine Offensive in das win-

terliche Hochgebirge jedoch ist nahezu aussichtslos, so dass man mehrere Monde zum Abwarten verdammt ist. Über den Winter wird sich also wahrscheinlich eine Art Patt einstellen, denn zumindest die lebenden Truppen des Feindes haben auch mit der Kälte zu kämpfen. Kleinere Kommandotrüppchen der Verteidiger werden ausgeschiedt, um den Kontakt zwischen beiden Burgen aufrecht zu halten, Vorräte zurückzuführen oder Nachricht ins Tal zu übermitteln, während in den Nächten kleine Gruppen Untoter arme Seelen in die Kavernen unter der Burg verschleppen. Immer wieder kommt es zu Scharmützeln und Angriffen auf die Burgmauern.

In dieser Situation gewinnt die ansässige, große Sippe der Erlgrimman an Bedeutung. Die wildniserfahrenen Kämpfer dieser Bergsiedler wären ein wichtiger Verbündeter, sofern sie von der Lage am Pass erfahren.

Burg Angareth/Arveburg

Die Grundfesten der Feste Angareth, die über den Arvepass wacht, sind alt. Es heißt, die Zwerge, die ihre Stollen in den Berg trieben, auf dem Angareth liegt, wären in alte Kavernen vorgedrungen und hätten dabei bereits existierende, verzweigte Schächte vorgefunden, die tiefer in den Berg führen.

Oberhalb der Zwergenstollen existieren seit Menschengedenken Ruinen. Als Borbarads Paktierer bis zum Arvepass vordrangen, ließen sie dort durch Agrimoths Dämonen eine Feste auf den alten Ruinen errichten. 28 Hal, als der Pass von den Darpatiern unter großen Verlusten erstürmt und im Anschluss der dämonische Kern der Festung durch ein Wunder des Praios zerbrochen wurde, ging dieses widernatürliche Machwerk ein und nur gewaltige Steinblöcke blieben zurück, deren dunkles Äußeres blendendem Weiß gewichen sind.

Mit der Zeit schließlich und durch unermüdliche Aufbauarbeiten wurde die Arveburg zum Stolz der Darpatier, im wahrsten Sinne des Wortes ein Glanzpunkt innerhalb der tristen Umgebung: Man sagt, bei gutem Wetter kann man sogar von Pericum aus die nun nicht mehr schwarzen, sondern kalkweißen Türme der Burg erkennen, auf welchen beständig die Farben des Reiches gehisst sind.

Von den Ausmaßen her ist sie eine der kleineren Trutzburgen, und natürlich nicht vergleichbar mit Wehranlagen wie Cumrat oder der Bannstrahlfestung Auraeth. Fünf Türme umranden den recht großzügigen Hof, werden aber vom gigantischen Bergfried, dessen Fuß auf dem von Gängen durchzogenen Berg steht, in den Schatten gestellt. Zwei Nebengebäude bieten nicht nur Platz für die Verteidigungsbanner der Feste, sondern sogar für eine ganze Schwadron schwerer Reiterei. Die zwei Wehrvögte haben innerhalb der

Mauern ihren Sitz. In die Burg haben sich darüber hinaus zahlreiche Streiter aus dem verlorenen Lager zurückgezogen, so dass die Verhältnisse inzwischen beengt sind.

Bemerkenswert sind eine neu gebaute Praios-Kapelle und der Rondra-Schrein im Burgfried, wie auch der Brunnen auf dem Hof, welcher den Zugang in alte Zwergenstollen unterhalb der Burg bietet und dementsprechend gut bewacht wird. Auf dem hinteren Turm ist ein Katapult positioniert, mit welchem der Pass bei Gefahr unter Beschuss genommen werden kann.

Für die Stimmung ist es wichtig zu erwähnen, dass man, obwohl die Feste exorziert worden ist, ständig das leise Wispern der ruhelosen Seelen vernehmen kann. Dieser Umstand hat schon manchen jungen Rekruten in den Wahn getrieben und ist Anlass für die Präsenz einer Handvoll Bannstrahler, die nicht zur äußeren Verteidigung abgestellt sind, sondern einzig verhüten sollen, dass jemand in versteckten Kammern in der Tiefe des Berges verschwindet oder sich ein Übel erneut ausbreitet.

Dramatis Personae

Lucardus von Kernet

Der ehemalige Großmeister des Boron-Ordens der Golgariten ist während des Krieges gegen Borbarad zum Feind übergelaufen und folgt nun dem untoten Drachen Rhazzazor. In dessen Auftrag führt er den Angriff auf den Arvepass, um diesen wieder den dunklen Landen einzuverleiben. Doch die Pläne des Drachen gehen weiter, und Lucardus bereitet lediglich einen weiteren Vorstoß vor. Allerdings gibt es keine Ambitionen, wirklich zu erobern, sondern lediglich, »Beute« zu machen: Leben, das Rhazzazor benötigt, seinen ewig faulenden Leib zusammenzuhalten.

Bradrukhan Trachuan, Schamane, Xarfai-Paktierer

Die Krieger in Bradrukhs Gefolge haben sich beim Vormarsch auf den Pass schon sehr nützlich gemacht. Als Späher und Vorhut eingesetzt, ist es ihnen gelungen, mehrere Spähtrupps der Verteidiger zu vernichten. Seine Krieger folgen ihm in der Aussicht auf reiche Beute, blutigen Kampf und Ehre. Doch der recht klein gewachsene Schamane verfolgt noch ein anderes Ziel: Vor vielen Jahren wurde ihm in einer Auseinandersetzung mit einer Gruppe darpatischer Bergsiedler tiefe Schmach zugefügt. Er weiß, dass der Angriff auf den Pass seine alten Feinde anlocken wird, und hofft darauf, diesen Kampf endgültig und blutig zu gewinnen.

Arzuch, untoter Riesenoger, Führer der Untoten am Pass

Schon zu Lebzeiten war Arzuch ein ebenso gewaltiger wie zäher Gegner, gegen den

einst, um ein Haar, gar Schwertkönig Raidri Conchobair sein Leben verloren hätte. Für einen Oger war er erstaunlich verschlagen. Heute, im Untod, stehen ihm als Berater eine Reihe belebter Schrumpfköpfe zur Seite, die er als Kette um den Hals trägt und die ihn noch dazu vor Magie schützen. Ab und an allerdings kommt es vor, dass diese sich lediglich untereinander streiten und Arzuch damit verwirren.

Leobrecht von Ochs, garetischer Wehrvogt für den Arvepass

Der Befehlshaber der Garetier am Pass ist ein in vielen Schlachten erprobter Kämpfer. Stiernackig, wie alle aus der Familie von Ochs, und von eisernem Durchhaltewillen im Kampf, verstimmt jedoch durch die Kompetenz-Streitigkeiten zwischen Garetiern und Darpatiern.

Travinian von Rosenbusch-Sturmfels, darpatischer Wehrvogt für den Arvepass

Der gut ausgebildete Travinian, ein Mann mittleren Alters mit einer Vollglatze und einem buschigen, aufdringlichen, rötlich schimmernden Vollbart, hat bisher nur wenig Schlachten-Erfahrung gesammelt. Dennoch ist er zu allem entschlossen.

Aldron von Firunslicht, fürstlicher Crongewaltvogt

Als Sohn eines der in Darpatien mächtigsten Adelshäuser mit einer klassischen Ritterausbildung und festem Rondra-Glauben hat Aldron im fürstlichen Heer schnell Karriere gemacht. Vor allem erwies er sich als guter Logistiker und Organisator mit einer fast unerschütterlichen Ruhe und einem großen Hang zur Perfektion. Nun steht er mit der Aufstellung des darpatischen Heerbanns vor seiner bisher größten Aufgabe. Er weiß, dass für deren Erfüllung Kenntnis um den Gegner sehr wichtig ist, und versucht, diese durch Sendung wagemutiger Späher zu erlangen, während sich seine Truppen formieren und die Schneeschmelze abwarten.

Christian-Andre Meiners

Weitere Informationen

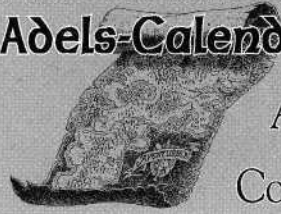
Unter www.darpatia.de/darpatia findet man eine Vielzahl weiterführender Informationen zum Fürstentum, dem Heer der Fürstin und wichtigen Personen. Erstellt wurde die Seite aus dem Briefspiel der von der Redaktion belehnten Spielerbarone als Ergänzung zu den offiziellen Publikationen.

Diebstahl in Kaiser Retos Waffenkammer, Seite 4

Meisterinformationen:

Wie bereits am Anfang des Artikels angedeutet, steht der Einbruch in die Waffenkammer im Zusammenhang mit mehreren Diebstählen, die über die Grenzen des Kai-

Aventurisches Adels-Calendarium



Addenda
&
Corrigenda

Adelscalendarium:

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

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

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

Königreich Almada:

Almada:

Alm-II-09 Baronie Phexhilf trage ein: GUNNAR DRÖGE, LÖHESTRAß E 7, 95444 BAYREUTH

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, Stegemannstraße 27, 56068 Koblenz, 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: horas@arcor.de

Horasreich:

Andree Hachmann, Prozessionsweg 24, 48432 Mesum, eMail: kanzler@veliris.de

Darpatien:

Friederike Stein, Käsenbachstr. 19, 72076 Tübingen, eMail: kanzler@darpatia.de

Garetien/Greifenfurt:

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

Kosch:

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

Nordmarken:

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

Tobrien:

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

Weiden:

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

Spielerbetreuung Praios-Kirche:

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

Spielerbetreuung Rondra-Kirche:

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

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!)

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Bankinstitut: _____

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

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

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

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der VKG Verlagsvertriebs KG; "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

Lektorat: Momo Evers

Ständige Mitarbeiter: Peter Diehn, Lena Falkenhagen,
Britta Herz, Stefan Küppers, Gregor Rot, Gun-Britt Tödter,
Anton Weste

Mitarbeiter dieser Ausgabe: R. Albrecht, F. Bartels, J.
Blome, M. Friedrich, T. Hagner, J.A. Klingsöhr, J.-A. Liedtke,
M. Lorber, M. Maurer, C.A. Meiners, F. Mienkuß, E. Moussa,
K. Rohlinger, W. Scholger, Fiete Stegers, St. Trautmann,
Volker Weinzheimer u.a.

Botenmotto: Arnulf Holz knecht

Illustrationen: Caryad (4), Kramer (1), Zimmermann (1)

Satz & Layout: ULK

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich.

Copyright © 2003 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
Spitzenrheinhof 6a
67346 Speyer

oder per email an:
avbote@fanpro.com

serreichs hinaus erfolgten und in den vergangenen Monden so manche ehrwürdige Stätte heimgesucht haben (vergl. hierzu die Artikel in den Boten 96, 97 und 99).

Graf Ingramm vom Schlund wird sich nach den im Artikel beschriebenen Ereignissen umhören und seine Augen und Ohren ausschicken. Vor allem aber wird er die Einbrecher in Kaiser Retos Waffenkammer zu finden versuchen. Hier bietet sich an, dass der Graf eine Heldengruppe damit beauftragt, eine Verbindung mit den Diebstählen der anderen Rüstungsteile herzustellen. Denn der 'pfiffige' Ingramm glaubt kaum, die 'Gareth' Täter zu finden, ohne sich um die Umstände der anderen Diebstähle und die Zusammenhänge mit dem alten Nebachot gekümmert zu haben. Eine genauere Beschreibung zum Grafen Ingramm findet sich im **Land der stolzen Schlösser**, S. 136.

Mit dem Hintergrund, dem Auftraggeber und der Intrige befasst sich der nächste Artikel der Serie. Auch die Variante 'Was wäre, wenn es sich bei den Dieben um Ihre Heldengruppe handelt, befasst sich der Folgeartikel. In jedem Fall bitten wir noch um ein wenig Geduld.

Stefan Trautmann

Der Herbst des Hoffens und Bangens, Seite 23

Meisterinformationen:

In den vergangenen Boten wurde mit Andeutungen wie auch konkreten Möglichkeiten zur Ausgestaltung der Weidener Szenerie am Vorabend des großen Sturms nicht gegeizt.

An dieser Stelle sei dem Spielleiter angekündigt und versprochen, dass sich aller Voraussicht nach vor allem der Aventurische Bote 103 ausgiebig (dort auch in Form von mehrseitigen Szenario-Vorschlägen) mit all jenen Geschehnissen, Orten und Personen auseinandersetzen wird, die nun über ein halbes Dutzend Boten hinweg immer wieder Erwähnung fanden.

Die Artikel in diesem Boten sollen einstweilen zeigen, dass Weiden ungeachtet aller Ahnungen und Befürchtungen (dass die Scharmützel am Fuße des Finsterkamms nicht die befürchtete orkische Offensive waren, ist jedem klar) aufgrund der Überdehnung seiner Kräfte an so vielen Fronten fast ohnmächtig die kommenden Entwicklungen erwarten muss. Gleichwohl bleibt die Hoffnung. Um es mit den Worten Brins von Rhodenstein zu sagen: »Wir müssen die Initiative abgeben, nun gut. Aber vielleicht können wir bestimmen, wo uns der Schlag des Feindes treffen wird.«

Jan-A. Liedtke / Mike Maurer

Der Krieg ist vorbei, Seite 25

Meisterinformationen:

Um jegliche Gefahr auszuschließen, die aus dem Krakenmolchgürtel zwischen Efferdün und Runin resultiert, ist es nötig,

einen hochrangigen Efferd-Geweihten an Bord zu haben, der eine besondere Liturgie zelebriert, deren zentrales Thema die Anrufung der heiligen Efferdane ist.

Anfänglich hatte der Admiral auf eine solche Unterstützung in Unkenntnis der Sachlage verzichtet, weswegen mindestens eines seiner Schiffe von den Krakenmolchen angegriffen wurde.

Da zu Beginn des Hjaldings noch nicht abzusehen war, wie die Versammlung der Hetleute den Friedensvertrag aufnehmen würde, ließ Admiral Ralman von Firdayon-Bethana seine kleine Flottille in Merske vor Anker gehen.

Zwar gab es nun in diesem kleinen Fischerort einige Unruhe, doch die im Vorfeld von Tronde entsandten Bewaffneten verhinderten kopflose Übergriffe auf die horasische Delegation.

Frank Mienkuß / Jens Arne Klingsöhr

60 Götterläufe - Kaiserin schmerzlich vermisst, Seite 26

Meisterinformationen:

Selbstverständlich sind die im Artikel genannten Gerüchte nicht mehr als das Geschwätz einer aufgebracht Menge, die in den letzten Monden in den Gazetten von so einigen beunruhigenden Kuriositäten im Reich gelesen hat. In Wirklichkeit verließ Kaiserin Amene mit ihren beiden Töchtern Aldare und Salkya sowie deren Kindern, darunter auch Erbprinz Khadan-Varsinian, Vinsalt am frühen Morgen des 7. Boron. In einer schlichten Stadtkarosse und lediglich in Begleitung einer Lanze Gardisten - angeführt von Selinde von Ebrinsfurt, der Colonella der Horasgarde - machte sich die Monarchin auf den Weg nach Holdan. Der Landsitz nebst gleichnamigem Dorf liegt in der Baronie Shumir und ist sowohl Geburtsort als auch langjähriger Wohnsitz ihres vor über 20 Jahren verstorbenen Gemahls Sirlan von Holdan.

Auf dem Weg dorthin machte die kleine Reisegruppe in Boronaya Halt, einer kleinen Stadt etwa 5 Weststunden nordöstlich von Vinsalt, an deren Rand die königlichen Grabstätten der Firdayons im Schatten der Hauptstadt liegen. Hier gedachte die Kaiserin alleine ihrer Ahnen.

Am Abend kam die Gesellschaft schließlich vor einem schlichten Gutshof im nüchternen Therengar-Stil an, wo die Herrscherin von der völlig unvorbereiteten Verwalterin, Cavalliera Rovena di Striazirro, empfangen wurde.

Die nächsten Tage wird Amene-Horas hier zusammen mit den engsten Vertrauten ihrer Familie den 60. Geburtstag in aller Stille begehen, das Grab ihres Mannes besuchen und vergangener Tage gedenken. Dass sie neben Graf Mondino einen Großteil des Adels brüskiert haben könnte, ist anscheinend eine Freiheit, die sich die Herrscherin zur Feier ihres Jubiläums erlaubt hat. Die novadische Leibärztin Zulhamin Mairechi

befindet sich übrigens in der Tat in der Begleitung Amenes — allerdings nicht in der Funktion der Medica, sondern als langjährige Vertraute.

Für eine Heldengruppe besteht natürlich die Möglichkeit, den Firdayons (oder gar der Kaiserin selbst) auf ihrem Weg zum Gut Holdan zu begegnen. Neben den obligatorischen Achsbrüchen oder Überfällen können die Helden auch von Boten-Redakteurin Mishka Trauwein angeheuert worden sein, den Verbleib der Dame Horas ausfindig zu machen. Vielleicht wird die Gruppe in eine Intrige involviert, welche die Verschleppung oder sogar den Tod der kaiserlichen Familie zum Ziel haben soll. Drahtzieher einer solchen Ungeheuerlichkeit finden sich in der Spielhilfe **Fürsten, Händler, Intriganten** zu Genüge. Ob mit oder ohne Eingreifen der Helden: Eine nachdenkliche Kaiserin wird Vinsalt Mitte Boron samt ihrer Familie wieder unversehrt erreichen.

Jens Blome

Handelserleichterungen zwischen Weiden und Darpatien, Seite 28

Meisterinformationen:

Besagter Vertrag kam kurioserweise auf, wenn auch unfreiwilligen, Druck der Nordmarken durch ihren Kontrakt mit Weiden zustande (vgl. AB 91, 92 & 94).

Während Weiden nach einem Weg suchte, um die für das Land doch recht harten Vertragsbedingungen zumindest abzumildern, sah Darpatien jenes Abkommen mit zunehmendem Unbehagen, da es die Nordmarken, auch auf Kosten des Fürstentums, wirtschaftlich enorm stärkte. Die dem Herzogtum am Großen Fluss von Weiden zugestandenen Handelserleichterungen versetzten die Nordmärker nämlich in die Lage, etwa die Preise für darpatische Rinder deutlich zu unterbieten und damit auch den jungen wirtschaftlichen Wiederaufschwung des Fürstentums (vgl. AB 94) ernsthaft zu gefährden. So war also beiden Seiten gleichermaßen am Abschluss eines Kontrakts gelegen, um die negativen Folgen der drohenden wirtschaftlichen Hegemonie der Nordmarken so gering wie möglich zu halten.

Und so ist besagtes Abkommen also nicht nur ein Vertrag zwischen Weiden und Darpatien, sondern auch ein Vertrag gegen das Herzogtum am Großen Fluss.

*Marcus Friedrich /
Christian-A. Meiners*

Redaktionsschluss

für den

Av. Boten No. 102

ist Samstag, der

22. Juni 2003.

Rabenkrächzen

Ein Abenteuerszenario für 3 bis 5 erfahrene Helden und einen erfahrenen Meister
non Elias Moussa, mit Dank an Oliver Baeck und Stefan Küppers.

Vorwort

Das nachfolgende Abenteuerszenario führt die Helden vom Koschgebirge über Umwege in die Nähe des Schlachtfeldes der dritten Dämonenschlacht, genauer gesagt zu dem Boron-Heiligtum Boronia. Die Spieler treffen rechtzeitig zur Einweihung des Boron-Tempels durch den Raben von Punin höchstpersönlich im Ingerimm 32 Hal ein. Im Mittelpunkt der Ereignisse stehen folglich die Boron-Kirche sowie natürlich die Helden selbst. Letztere müssen verhindern, dass die Gebeine einer Boron-Heiligen in die falschen Hände gelangen.

Das Szenario soll es dem interessierten Spieler und Spieler ermöglichen, die Geschehnisse durchzuspielen, die im Artikel zur Weihe Boronias (*der Bote berichtete*) geschildert wurden (und die Ereignisse, die dazu führten).

Durch die Nähe zu den Schwarzen Landen und den wenigen, aber harten Kämpfen sind erfahrenere Helden gut für diese Aufgabe geeignet. Ganz und gar ungeeignet für das Abenteuer sind Charaktere aller Art, die eher der „Unterhaltungsbranche“ angehören, wie z. B. ein Schelm — wobei es auch hier selbstverständlich Ausnahmen geben mag. Wichtig ist, dass möglichst alle Helden zwölfgöttergläubig sind und dabei dem Puniner Boron-Glauben wesentlich näher stehen als dem Al'Anfaner Ritus. Andernfalls kann das Abenteuer einen Verlauf nehmen, der so nicht vorgesehen ist und nur von erfahrenen Meistern wieder in die richtigen Bahnen geleitet werden kann. Weiterhin hat der Meister mehrfach die Aufgabe, seine Spieler zu täuschen - je nach Leichtgläubigkeit der Spieler sollte er manche Hinweise also mehr oder weniger deutlich anbringen.

Andererseits bietet der Text dem Meister genügend Frei- und Spielraum, das Abenteuer nach Belieben zu erweitern, wozu wir sogar anraten möchten.

Der Auftakt

Vergangenheit

Es begann vor mehr als einem Jahrzehnt, als der damalige Großmeister der Golgariten, Lucardus von Kérnet, zusammen mit dem Raben von Punin beschloss, einen Teil der Gebeine der Heiligen Etilia (siehe Anhang) in einer Nacht-und-Nebel-Aktion nach Garrensand zu schaffen. Hier, im Hauptkloster des Ordens im Koschgebirge, sollten die Gebeine tief unter der Erde

aufbewahrt werden. Nur die höchsten Geweihte des Borons wussten davon - selbst einem Großteil der Ordensmitglieder war nicht bewusst, was sie zu Garrensand beschützten.

Über die Gründe dieser Verlegung der Gebeine in den Kosch wird zwar einiges gemunkelt - unter anderem, dass man die Gebeine in Punin nicht mehr sicher glaubte. Doch was der frisch gegründete Orden des Heiligen Golgari mit den sterblichen Überresten wollte, ist ebenso wenig bekannt



Wappen des Golgariten-Ordens

wie der wirkliche Beweggrund des Rabens von Punin, einen Teil der Gebeine in den Kosch zu bringen.

Vor kurzer Zeit

Seit dem ist viel Zeit vergangen. Der Bethanier wurde vernichtet, wenngleich er seine Erben hinterließ. Auch der ehemalige Ordensgroßmeister Lucardus von Kérnet hat mittlerweile die Seite gewechselt und dem Schwarzen Drachen von Warunk so manches Ordens- und Kirchengeheimnis verraten.

Bisher hatte der Drache Rhazazzor den Worten rund um die Gebeine nur wenig Gewicht beigemessen. Doch seit einigen Tagen plagten ihn wieder intensive Alpträume (die er mit einem Großteil der Bevölkerung der Warunkei teilte). Thargunitoth, die Dame im Leichengewand, weissagte ihm, dass die Gebeine von höchster Wichtigkeit für ihn wären. So beauftragte er die Magierin und Paktiererin Mirona ya Menario, ihm die Reliquien der Heiligen zu beschaffen.

Sogleich reiste diese in Begleitung einer Leibgarde und eines Magus' aus dem Kaiserreich Galottas (einem hohen Lolgramoth-Paktierer, der den Dämon Ra'uha-ton aus Lolgramoths Domäne beschwören sollte, damit dieser die Gebeine entwenden kann), in Richtung der Gebirgsketten des Kosch.

Tief unten im Süden wälzte sich auch Amir Honak, der Patriarch von Al'Anfa, unruhig in seinen seidenen Kissen hin und her. Denn der Inhalt des Schreibens, das ihm sein Leibdiener soeben überbracht hatte, war überaus beunruhigend: Es setzte den Patriarchen über die Pläne Mironas in Kenntnis. Bereits seit längerer Zeit hat Honak einige Agenten in den Schwarzen Landen stationieren lassen. So ist es ihm unter anderem möglich, Widerständler mit geweihten Boron-Statuen und kundigem Wissen zu unterstützen.

Schnell und umsichtig beauftragte Amir Honak drei seiner Agenten im Norden, die Gebeine um jeden Preis vor dem Zugriff des Schwarzen Drachen zu schützen und, wenn möglich, in sicherer Gefilde zu bringen: nach Al'Anfa.

Und noch jemand ist an den verblichenen Knochen interessiert: Ein Hohepriester des Namenlosen, welcher stets verhüllt und mit goldener, konturloser Maske vor seinen Zirkel tritt, entsandte jüngst ohne Begründung einen seiner Jünger in den Kosch, um dem Zirkel die Gebeine einer „Leichenbuhle“ zuzuspielen.

Der Diebstahl

Unterdessen hatten Mirona und ihre Schergen das Gebirge erreicht und erfahren, dass die Gebeine in wenigen Tagen in einer Kutsche und eskortiert von einigen Golgariten das Kloster in Richtung Boronia verlassen würde. Dort sollten sie dann als machtvolle Reliquie zum Schutze der zwölfgöttlichen Lande verweilen.

Und so führte der Magus aus dem Dämonen-Kaiserreich auf Geheiß Mironas eine Beschwörung durch. An einer geeigneten Stelle lauerten Mirona und ihre Schergen der Transportkutsche auf.

Der Diebstahl gelang ohne größere Probleme; der Dämon fuhr in die Körper der Kutsch- und Reitpferde der Golgariten ein. Die Reitpferde gingen durch und warfen ihre Reiter ab, und so blieb die Eskorte, teils schwer verletzt, zurück. Eine Verfolgung scheiterte an dem Zustand von Reitern und Reittieren, und nach einer kurzen Rast

ARMALION

JOURNAL Nr. 22



Aventurische Grüße!

Liebe Leser und Armalion-Spieler, ihr müsst mir das einfach glauben, wenn ich jetzt sage, dass wirklich nur eine Handvoll Tage zwischen der Fertigstellung der neuen Armalion-Miniaturen und dem Drucktermin dieser Ausgabe des Journals liegen. So ist das nunmal mit den Terminen, sie liegen nicht immer so, wie man es gerne hätte. Deshalb gibt es diesmal leider doch keine Bilder von bemalten Miniaturen. Bleibt mir nur, mich zu entschuldigen und auf das nächste Journal zu verweisen. Wer sich nicht so lange gedulden möchte, sei auf unsere Homepage sowie die offizielle Armalion-Fanseite www.armalionschlacht.de verwiesen, wo die Bilder zu sehen sein werden, sobald sie hier eintreffen. Und bis dahin gibt es nochmal das Bild des Kristallomanten, weil er so schön ist und außerdem im Szenario dieser Journals-

Ausgabe vorkommt – ein Szenario, zu dem es nichts weiter anzumerken gibt, außer dass ich hoffe, dass dafür nicht extra die Hexenverbrennung wieder eingeführt wird.

Mit fröhlichem Ketzergruß,

Christian Lonsing

TURNIER-TERMINE

7./8. Juni: AHT Con in Rheine

29. Juni: Armalion-Turnier in Halle

2. August: Feencon-Turnier in Bonn Bad Godesberg

Nähere Infos: www.fanpro.com/spiele/armalion/Termine.html

+++ MADAMAL +++

Die Vorgeschichte

Ryak Sternenaugen, Sohn des Tulasch, ein Geweihter des geheimen Mond-Tempels zu Beilunk, dringt mit seinen Getreuen ins feindliche Yol-Ghurmak ein, um *Silpion*, das Reichsschwert des Neuen Reiches, aus den Klauen des Dämonenkaisers zu entwenden. Der Plan geht gründlich daneben und den Überlebenden des Infiltrationstrupps gelingt gerade noch die Flucht an Bord der *Feuerschwinge*, einem dämonischen Gefährt, das unter der Leitung von Leonardo dem Mechanikus gebaut wurde und von seiner Spiegelseele gelenkt wird.

Die *Feuerschwinge* durchbricht in einem rasanten Fluchtmannöver die Grenzen, die den Sterblichen normalerweise auferlegt sind, und dringt in den äußersten Randbereich der dritten Sphäre vor, wo Sumus Kraft und Los' Atem ihre Wirkung verlieren. Erst nachdem das Dämonengefährt auf der Oberfläche des Madamals gelandet ist, gelingt es Ryak und seinen Getreuen, Leonards Spiegelseele zu zerstören und die Kontrolle über das Sphärenschiff an sich zu reißen.

Gestrandet auf dem Madamal entdecken die Zwerge einen uralten Tempel der H'Szint, der von B'chaal, einem mächtigen Kristallomanten, geleitet wird. Nach einigem Hin und Her gelingt es Ryak, die alten Feindseligkeiten zwischen ihren Völkern beizulegen und B'chaal zu überreden, sie mit den nötigen Materialien für eine Rückkehr nach Dere auszustatten.

Leider ist es in der Zwischenzeit dem Dämonenpaktierer Deadmold Morgenstern, der sich unbemerkt an Bord der *Feuerschwinge* schleichen konnte, gelungen, ein Transversalis-Portal nach Xeraanien zu etablieren und eine Horde goldgieriger (in diesem Falle eher: Mondsilber-gieriger) Söldner unter dem Kommando einiger Legionäre von Yaq-Monnith herbeizurufen. Erst wenn diese Gefahr beseitigt ist, steht einer sicheren Heimreise nichts mehr im Wege.

Ryaks Getreue

Ryaks Spieler hat die beiden Helden Ryak Sternenaugen und B'chaal und darf außerdem für 1500 Punkte Einheiten der Angroschim- und Achaz-Armeeliste auswählen. Tiere, Dschinne, Geschütze sowie berittene und fliegende Figuren sind nicht erlaubt. Bei den Achaz handelt es sich um weißgeschuppte Kinder des Mondes (siehe unten) - sie können durch beliebige anders gezeichnete Echsenmenschen dargestellt werden.

Deadmolds Trupp

Deadmolds Spieler hat den Helden Deadmold und darf außerdem für 2000 Punkte Einheiten der Borbaradianer-Armeeliste auswählen. Tiere, Dämonen sowie berittene und fliegende Figuren sind nicht erlaubt. Er darf außerdem eine Einheit Unbesiegbare Legionäre von Yaq-Monith erwerben.

Madas Macht

Gespielt wird auf einem 80 x 120 cm großen Spielfeld, das abgesehen von einigen Hügeln aus offenem Gelände besteht. Die Oberfläche besteht aus reinem Mondsilber. Die Regeln für Späte Aufstellung können nicht eingesetzt werden. Für die Ermittlung der Initiative wird das Ilsur-System empfohlen.

Sumus Schwäche

Durch die Abwesenheit von Sumus Umarmung sind die Lebewesen auf Madas Oberfläche leicht wie eine Feder – was ihnen aber eher zum Nachteil denn zum Vorteil gereicht. Die Bewegungswerte aller Figuren außer den Kindern des Mondes werden um 2 Punkte reduziert. Eine solche Umgebung lädt natürlich zu weiten Sprüngen ein. Will eine Figur dies versuchen, so muss sie zunächst eine GE-Probe ablegen, die um ihren RS erschwert ist (die GE-Proben von Kindern des Mondes werden nicht modifiziert). Bei

Erfolg darf sich die Figur anstelle einer normalen Bewegung um bis zu 20 cm geradeaus in beliebiger Richtung bewegen und danach normal handeln. Misslingt die Probe dagegen, so wird ein Abweichungswürfel geworfen, um die Bewegung der Figur festzulegen, und ihre Handlung verfällt. Durch Sumus Schwäche haben alle Fernkampfwaffen eine doppelte Reichweite, der FK-Wert aller Figuren außer den Kindern des Mondes wird allerdings für die Dauer des gesamten Spiels halbiert.

Los' Atemlosigkeit

Die Luft auf der Oberfläche des Madamals unterscheidet sich erheblich von der auf Dere, weshalb die anwesenden Menschen und Zwerge gezwungen sind, Kajubo-Masken zu tragen. Anstatt eine AT durchzuführen, die Schaden verursacht, kann man auch die Kajubo-Maske einer Figur angreifen. Bei einem erfolgreichen Treffer verliert das Opfer keine Lebenspunkte, aber es muss bis Spielende AT, PA, FK, MU und GE halbieen und die INI um 3 Punkte reduzieren. Die Kinder des Mondes müssen keine Kajubo-Masken tragen.

Die Unbekannte Kraft

Die Unbekannte Kraft bewirkt, dass ein ungeschützter Körper auf dem Madamal förmlich auseinandergerissen wird. Alle Menschen-Figuren, die an dem Gefecht teilnehmen, verfügen deshalb automatisch über einen RS von 10. Aus bisher ungeklärten Gründen sind Zwerge viel besser in der Lage, der Unbekannten Kraft zu widerstehen, während die Kinder des Mondes vollständig immun dagegen sind – der RS der Zwerge und Achaz ändert sich also nicht.

Das Spiel

Die Aufstellungszonen sind 40 cm voneinander und 10 cm von den seitlichen Spielfeldrändern entfernt. Das Spiel dauert 4 Stunden, danach zählt jeder Spieler die Punktwerte der ausgeschalteten gegnerischen Figuren zusammen. Der Spieler mit dem höheren Gesamtergebnis hat gewonnen.

Ryak Sternenaue, Sohn des Tulasch

Der geschäftstüchtige Brillantzwerg verbrachte achtzig Jahre damit, von einem einfachen fahrenden Händler zum Oberhaupt eines mächtigen tobischen Handelshauses aufzusteigen, bevor er unter rätselhaften Umständen von einem Tag auf den anderen aus allen Geschäften ausstieg und sich zu einem Diener des Phex weihen ließ. Als zwanzig Jahre später Borbarads Heerscharen über Tobrien herfielen und keinen Stein auf dem anderen ließen, schien ihn dies nicht weiter zu beeindrucken. Doch wer außer Phex selbst vermag schon Ryaks undurchdringliches Boltangesicht zu durchschauen?

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	KE	MU	GE	INI
8	15	15	-	1	4	4	16	16	16	+2

Waffe: Magische Wurfaxt (siehe *Kampf um Ilsur*, Seite 52)

Rüstung: Leichtes Kettenhemd, Helm

Talente: Kriegskunst, Göttlicher Beistand

Besonderheiten: Ryak ist ein Phex-Geweihter. Die Sonderregeln für Phex-Geweihte kommen bei diesem Szenario nicht zur Anwendung. Durch die Nähe zu seiner Gottheit muss Ryak für seine Liturgien keine Proben ablegen – sie gelingen automatisch. Wegen seiner hohen Gewandtheit ist es nicht möglich, seine Kajubo-Maske zu zerstören.

B'chaal vom Silbernen Tempel

Der über tausendjährige Kristallomant hat sein Leben der perfekten geometrischen Harmonie gewidmet. Alle Bewegungen, jedes einzelne Wort aus seinem Mund, sind von

einer geradezu unheimlichen Präzision erfüllt. Fast hat man das Gefühl, er könnte in die Zukunft blicken, vielleicht formt er aber auch einfach nur die Gegenwart in einer Weise, dass die Zukunft seinen Voraussagen entspricht.

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
10	10	15	-	1	3	4	18	15	14	+1

Waffe: Dolch (-4)

Rüstung: Schuppen

Talente: Kriegskunst

Besonderheiten: B'chaal hat Zugriff auf alle Zaubersprüche mit Ausnahme derjenigen der Elementarbeschwörung. Die Kosten jedes Zauberspruchs betragen für ihn nur 1 ASP und wirken bei Erfolg, als wären sie in einem Unitatio mit zwei weiteren Zauberkundigen gesprochen worden.

Deadmold Morgenstern

Der Prälat für besondere Aufgaben genießt schon seit vielen Jahren die Gunst von Xeraan und hat in dessen Auftrag weite Teile der Schwarzen Lande bereist. Als Lolgramoth-Paktierer verfügt er über einige außergewöhnliche Fähigkeiten, sein herausragendstes Talent wurde ihm allerdings ohne dämonisches Zutun in die Wiege gelegt: die Abwesenheit jedweder Form eines Gewissens.

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
12	18	14	-	1	4	4	-	15	16	+1

Waffe: Dolch (-4)

Rüstung: Lederrüstung

Talente: 2 AT pro Runde

Besonderheiten: Deadmolds Nachtwind verursacht immer 1 TP (kein Bonus oder Malus ändert etwas daran) und durchdringt automatisch jede Art von Rüstung. Sein Schutzamulett macht ihn immun gegen Zaubersprüche und andere magische Wirkungen. Wegen seiner hohen Gewandtheit ist es nicht möglich, seine Kajubo-Maske zu zerstören. Sein Dämonengeschenk ist der Schattensprung: Er kann einmal im Spiel eine Handlung darauf verwenden, vom Spielfeld zu verschwinden, um dann in einer beliebigen folgenden Bewegungsphase an einer beliebigen Stelle des Spielfelds erneut zu erscheinen (er kann sich in der Runde dann nicht mehr bewegen, wohl aber handeln). An seiner Seite kämpft der Difar Irifaarischajim.



Irifaarischajim

Ein Difar, für den die normalen Difar-Spielwerte und -Regeln gelten, mit folgender Besonderheit: Während die Sterblichen durch Sumus Schwäche leicht wie eine Feder werden, ist es bei den Dämonen genau umgekehrt, und Irifaarischajim bildet dabei keine Ausnahme. Madas Macht lastet schwer auf seinem Rücken und senkt seine Bewegungsgeschwindigkeit auf 50 cm.

Unbesiegbare Legionäre von Yaq-Monnith (3 bis 5 Figuren pro Einheit, 55 Punkte pro Figur)

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
12	15	10	-	1	12	2	-	16	14	0

Waffe: Pranken

Rüstung: Daionomid

Talente: Furchteinflößend, 2 AT pro Runde

Besonderheiten: Halber RS gegen geweihte und magische Waffen, Immun gegen Gift, Furcht und Schrecken. Beim Springen (siehe *Sumus Schwäche*) wird der RS nicht von der GE abgezogen.

Das Schwarze Auge

Nedime Die Tochter des Kalifen



Die zauberhaft schöne Tochter des Kalifen ist entführt worden. Sultan Hasrabal hält sie in seinem Palast gefangen. Durch Zufall wirst du Zeuge eines Gespräches über die Schwierigkeiten, die einer Rettung im Wege stehen. Doch das kann dich nicht davon abhalten, Nedime aus ihrer Not zu befreien. Erst später erfährst

du, dass noch keiner lebend zurückgekehrt ist, der vor dir auszog ...

Das erfolgreichste deutschsprachige Rollenspiel „Das Schwarze Auge“ ist ab sofort auch auf dem Handy spielbar. Für nur einmalig 4,99 Euro* kannst du dich ins Abenteuer stürzen!

Das DSA-Soloabenteuer führt die Mobilspieler in eine fantastische Welt voller Magie und Abenteuer. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines von 14 vorbereiteten Archetypen. Ob als edler Krieger, gerissener Streuner oder axtschwingender Zwerg, jeder Held besitzt Stärken und Schwächen, die der Spieler bei seinen Entscheidungen bedenken sollte. Für herausragende Taten wird der Held mit Abenteurpunkten belohnt, die zur Steigerung seiner Fertigkeiten eingesetzt werden können. Damit ist er für die kommenden Abenteuer noch besser gerüstet.

Erschaffe deinen individuellen Helden auf deinem Handy!

Du kannst dir das Spiel von <http://www.dsa-mobile.de>, den Netzbetreibern oder den größeren Handy-Portalen herunterladen. Nedime erwartet dich!

* Einige Handy-Versionen erfordern das Nachladen von Daten (max. 20 KB). Hierfür fallen entsprechend des Mobilfunkvertrages weitere Übertragungskosten an.

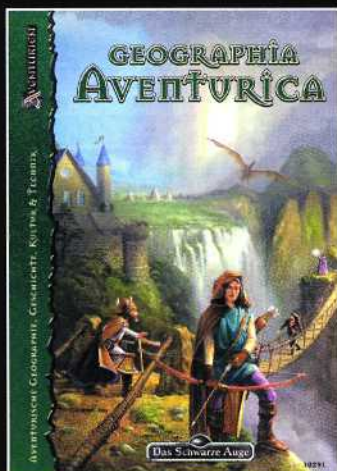
Anzahl und Darstellung der Bilder ist vom jeweiligen Modell abhängig.



www.dsa-mobile.de



Das Schwarze Auge



Art.-Nr.: 10293

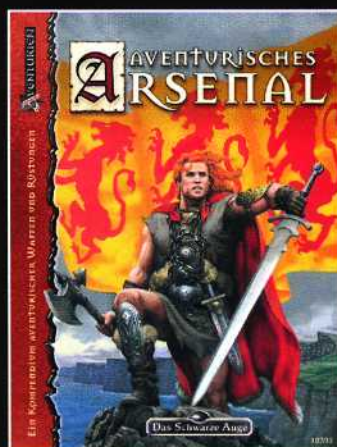
Voraussichtlicher Preis: EUR 30,-

GEOGRAPHIA AVENTURICA

von Thomas Römer (Redaktion)

Die Neuauflage der bisherigen *Welt des Schwarzen Auges*. Umfassende Einsteiger-Informationen zu Aventurien, seiner Geschichte und Kultur, den einzelnen Regionen, zu den wichtigsten Meisterpersonen, zu Währungen, Kriegswesen und Volksbildung, zu Sport, Musik und Architektur – all dies jetzt in einem voluminösen Hardcover-Band versammelt, zeitlich auf den neuesten Stand gebracht, in Details korrigiert und auf die DSA-Regeln der Vierten Edition umgearbeitet.

Voraussichtlich 256 Seiten, Hardcover. Enthält eine großformatige Aventurien-Karte, eine historisierende Weltkarte und eine politische Karte – alle drei in Farbe.



Art.-Nr.: 10392

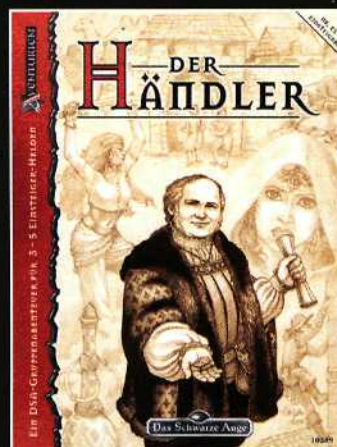
Voraussichtlicher Preis: EUR 20,-

AVENTURISCHES ARSENAL

von Christian Lonsing (Redaktion)

Die Neuauflage des Ergänzungsbandes *Kaiser Retos Waffenkammer* enthält eine detaillierte und vollständig illustrierte Auflistung aller aventurischen Waffen und Rüstungen, von der Amazonenrüstung bis zur Zwergenskraja, dazu eine Fülle ergänzender Artikel rund ums Waffenwesen, Massenkampfregeln, Schmiederegeln und vieles weitere mehr, vollständig aktualisiert und an die DSA-Regeln der Vierten Edition angepasst.

Voraussichtlich 160 Seiten, Softcover. Enthält eine vollständige Beschreibung aller aventurischen Waffen und Rüstungen.



Art.-Nr.: 10359

Voraussichtlicher Preis: EUR 10,-

DER HÄNDLER

Dritter Teil der Spielstein-Kampagne von Florian Don-Schauen

Nachdem die Helden nun endlich die Wildnis verlassen haben, erreichen sie Albenhus. Dort lernen sie einen reichen Bewohner der Stadt kennen, der sie im Gegenzug für seine Gastfreundschaft um einen Gefallen bittet. Denn seit langer Zeit gibt es den Verdacht, dass jemand nicht nur mit verbotenen Giften, sondern vielleicht sogar mit Sklaven handelt. Doch bisher konnte niemand Beweise dafür erbringen. Im Auftrag des Albenhuser Händlers sollen die Helden nun heimlich in das Haus eines Verdächtigen eindringen und versuchen, den Verdacht zu erhärten. Eine Aufgabe, die Klugheit, Geschick und vor allem Mut erfordert – denn wer legt sich schon gerne mit Gegenspielern an, die vermutlich über eine ganze Bande von Handlangern und Helfershelfern verfügen?

Als dritter Teil der Spielstein-Kampagne ist *Der Händler* ein klassisches Stadtabenteuer, in dem es weitgehend auf Interaktion mit den zahlreichen Bewohnern der Stadt ankommt.

machte man sich auf, um den Frevel in Garrensand zu melden.

Die Kutsche aber führte der Dämon getreu des Befehls zu seinem Meister zurück. Nachdem der Dämon in die Niederhöhlen zurück geschickt worden war, ließ Mirona ihrem Handlanger aus Transylien die Kehle durchschneiden und machte sich in Begleitung ihrer Söldner Richtung Osten auf.

Auf diesem Weg begegneten sie den Agenten der Hand Borons, die den dämonischen Überfall auf die Heilige Reliquie aus der Ferne hatten mitverfolgen können. Keinen Herzschlag später entbrannte der Kampf zwischen den beiden Parteien, zu welchem die Helden schlussendlich dazustoßen werden.

Heute: Der Einstieg der Helden

Die Gründe, warum es Ihre Helden ins Kosch-Gebirge verschlagen hat, kennt wohl niemand besser als Sie und Ihre Spieler selbst.

Das Abenteuer beginnt an einem späten Nachmittag. Die Helden verlassen gerade die Ausläufer des Gebirges in Richtung Angbar und stoßen dort auf die Überreste einer umgekippten Kutsche im Straßengraben. Das schwarze Ebenholz ist an manchen Stellen gesplittert, und in der Nähe der Kutsche findet sich die Leiche eines Mannes, der zum Zeitpunkt seines offenbar gewaltsamen Todes in der Blüte seines Lebens gestanden haben mag: Dem Unglücklichen wurde die Kehle durchgeschnitten. Der Kleidung nach zu urteilen handelt es sich um einen Magier. (Dies ist die Leiche des Lolgramoth-Paktierers und Agenten Galottas, die Mironas Schergen hier liegen ließen.) Nähert man sich dem Leib, bemerkt man, dass dieser noch hin und wieder zuckt. Das skurrile Bild erinnert an ein Huhn, dessen Kopf man abgeschlagen hat und das sich immer noch weigert einzusehen, dass es tot ist (bei diesen konvulsischen Zuckungen handelt es sich um die Nachwirkungen des Lolgramoth-Paktes).

Die Leiber der toten Kutschpferde liegen ebenfalls, noch angespannt, am Boden. Ihre Mäuler sind noch voll von vertrocknetem, blutigem Schaum, als seien sie zu Tode gehetzt worden (was ja auch der Fall war). Unweit des Straßengrabens finden sich die Überreste eines Beschwörerkreises. Den halb verwischten Zeichen nach zu urteilen wurde hier ein Dämon aus Lolgramoths Domäne beschworen (in der Mitte des Kreises fliegen immer noch ein Schwarm dicker, schwarz-ölig glänzender Fliegen umher - die derische Form des Dämonen).

Es gibt keine weiteren Spuren, und so werden sich die Helden wohl rätselnd und in Gedanken versunken wieder aufmachen (hoffentlich vergessen sie nicht, die Leiche borongefällig zu bestatten - auch wenn es

dem Verstorbenen vermutlich keinerlei Vorteile mehr auf der Seelenwaage einbringen wird), mehr können sie hier nicht tun.

Waffengeklirr!

Kein Stundenglas später, Praios' Antlitz neigt sich schon nahe an Deres Rund, können sie in einem kleinen Wäldchen neben der Straße Kampfplärm ausmachen. Kurz bevor der erste Held den Kampfplatz erreicht, kann er noch das kräftig gesprochene „Teleport!“ vernehmen - Mirona hat den Ort verlassen, allerdings ohne die vorher erbeuteten Gebeine.

Die Szenerie, die sich den Helden offenbart, gleicht einem gemeinen Raubüberfall: Zwei Männer und eine Frau, der Kleidung nach zu urteilen Reisende wie die Helden selbst, erwehren sich ihrer Haut gegen eine Übermacht von sieben gut ausgerüsteten Banditen (einer liegt bereits leblos am Boden). Die drei Reisenden verteidigen sich verbissen, scheinen auflange Sicht hin aber ganz klar unterlegen.

Die Helden werden wahrscheinlich in den Kampf eingreifen - und zwar vermutlich auf Seiten der Reisenden; welche, nachdem sie die Helden bemerkt haben, diese um Hilfe anflehen, den "gemeinen Raubüberfall" abzuwehren.

Nachdem die Helden das Gefecht für sich entscheiden konnten (kein Söldner sollte überleben!), werden die drei Südländer sich als Vitariés, Khalid und Marbonia vorstellen, reisende Kaufherren bzw. -frauen aus Chorhop. Einem entsprechend kundigen Held kann auffallen, dass der Dialekt der drei tatsächlich daraufschließen lässt, dass sie aus dem Süden stammen. Dem erfahrensten Kämpfer in Ihrer Gruppe könnte auch ihr Kampfstil auffallen: defensiv, aber unheimlich präzise, als würden sie sich zurückhalten, nicht zu viele Tote zu verursachen.

Werden sie auf die Kutsche angesprochen, so wird Khalid, der alles andere als auf den Kopfgefallen ist, bestätigen, dass sie von dem Überfall auf ihre Reisekutsche fliehen konnten, ihre Häsher sie aber eben hier eingeholt hatten.

Weiterhin tischen sie den Helden äußerst glaubhaft die Geschichte auf, dass sie auf dem Weg zum Travia-Fest eines befreundeten Händlers in Gareth wären und ein überaus kostbares Geschenk als Mitgift mit sich führten, auf das die gemeinen Banditen es wohl abgesehen hätten. Näheres werden die Helden über dieses Geschenk allerdings nicht erfahren. Sollte einer der Helden den Beschwörerkreis erwähnen, so wird Khalid scheinbar erschreckt zusammenzucken, um dann die Vermutung anzustellen, dass die Banditen 'eventuell, gar keine Räuber waren, sondern finstere Paktierer, welche die drei Reisenden

als Opfer für einen Dämonen entführen wollten.

Khalid bedankt sich bei den Helden und schlägt vor, dass sie doch das Nachtlager teilen könnten. (Mittlerweile sollte der Abend nicht mehr fern sein, außerdem ist vielleicht der eine oder andere Held verletzt. Und wer weiß, vielleicht gibt es ja noch mehr Räuber in der Gegend.)

Nachtruhe

Es wird ein geselliger Abend, in dessen Verlauf vor allem Khalid allerlei Anekdoten zum Besten gibt. Allein Marbonia sitzt still vor sich hin starrend am Rande des Lagerfeuers und verbirgt unter ihrem Reisemantel die Schatulle mit den Gebeinen. Vitariés hingegen zaubert aus seinem Rucksack Geschirr hervor und bereitet etwas Nahrhaftes, südländisch scharf Gewürztes zu. Dabei sollte es ihm gelingen, unbemerkt ein wenig Schlafpulver ins Essen zu mischen - man hat nicht vor, mit den Helden auch noch den weiteren Tag zu verbringen.

So meldet sich denn auch Khalid (dem die Helden mittlerweile nicht mehr misstrauen sollten) für eine Nachtwache. Schließlich begibt sich ein jeder zu seiner Schlafstätte, und es dauert nicht lange, bis kräftiges Schnarchen die anderen Geräusche des nächtlichen Waldes übertönt.



Khalid seinerseits wird abwarten, bis die Helden tief in Borons Armen ruhen (einen wachenden Helden übermannt ebenfalls urplötzlich die Müdigkeit). Nachdem er sich versichert hat, dass alle Helden fest schlafen, weckt er seine Gefährten, und so verlassen sie sogleich zusammen mit den Gebeinen und all ihren Habseligkeiten den Rastplatz in Richtung Perricum, wo sie sich einschiffen wollen, um in ihre Heimat zu gelangen.

Wenn die Helden am nächsten Morgen von

der aufgehenden Sonne geweckt werden und der Morgennebel sich langsam verzieht, finden sie ihren Rastplatz verlassen vor. Aber neben dem Platz sitzt ein braunhaariger Mann auf einem größeren Stein sitzt und beobachtet die Helden mit ruhigem, ernstem Gesicht. Er ist in einen weißen Wappenrock gekleidet, auf welchem das Wappen des Ordens des Heiligen Golgari prangt (ein schwarzes gebrochenes Rad, darüber ein schwarzes Schwingenpaar). An seiner Seite baumelt ein Rabenschwanz, auf seinem Schoß ruht ein einfaches Langschwert.

Der Mann im weißen Wappenrock begrüßt die Helden freundlich, stellt sich als „Bruder Yandor, Ritter vom Orden des Heiligen Golgari“ vor und berichtet, dass er zu der Eskorte einer Kutsche seines Ordens gehört, welche „eine hochheilige Reliquie der Boron-Kirche in einer schwarzen Schatulle“ aufbewahrte. Diese Schatulle sei von Al'Anfaner Agenten entwendet worden/ Dabei hege er einen starken Verdacht, dass es sich bei den Agenten um die ehemaligen Nachtgefährten der Helden handelt (und er kann sie alle genauestens beschreiben). Auf die eventuelle Frage, woher dieser Verdacht herrühre, wird er erst mit einem ernsten Schweigen antworten, ehe er erklärt, dass er es nun mal weiß.

Die Helden sollten Yandor glauben und ihm soweit vertrauen, dass sie seinen Auftrag annehmen, diese heiligen Reliquien im Namen der Puniner Boron-Kirche zurück zu gewinnen und ihm auszuhändigen. Er selber will zurück nach Garrensand reisen, um seinen Vorgesetzten Berichten zu erstatten, und die Helden dann wieder zu Pferd einholen. Er weiß auch zu berichten, dass die Agenten auf dem Weg nach Pericum wären, um sich einzuschiffen, und wahrscheinlich auf der Reichsstraße reisen. Die Helden sollten also unverzüglich aufbrechen.

Unterwegs

Wie Sie die Reise gestalten (In **Stolze Schlösser, dunkle Gassen** finden Sie Beschreibungen und Anregungen der mittelreichischen Lande), bleibt ganz Ihnen überlassen. Die Verfolgungsjagd wird kurz vor Rommilys auf einem alten Schlachtfeld der Kaiserlosen Zeit enden. Streuen Sie aber immer wieder Hinweise ein, die den Helden verraten, dass sie auf der richtigen Spur sind. So könnte sich z.B. ein reisender Händler daran erinnern, dass sich bei ihm vor einigen Stunden einige Südländer eingedeckt haben, oder ein besonders scharfäugiger und misstrauischer Bauer am Wegesrand weiß zu berichten, dass er Fremdländer hier entlangkommen sah, auf die die entsprechende Beschreibung zutrifft. Die Agenten der Hand lassen sich nicht aufhalten und reisen zügig Richtung Pericum, den Helden immer eine Nasenlänge voraus.

Mirona hat unterdessen einige Verbündete im Mittelreich kontaktiert und weitere Söldner angeheuert und heftet sich ebenfalls an die Spuren der Al'Anfaner, wobei sie nichts von den Helden weiß und auch diese noch nicht ahnen, dass noch eine weitere Partei mitmischet.

Das Gasthaus

Am Abend vor dem Treffen der drei Parteien auf dem ehemaligen Schlachtfeld vor Rommilys übernachten die Helden und Mirona unter dem gleichen Dach im gleichen Gasthaus. Die Helden sollten spüren, dass in dem überfüllten Gastraum eine unheimliche Präsenz anwesend ist, sie sollten Mirona aber weder zu Gesicht bekommen noch ansprechen können.

Nachts, wenn alle drei Parteien sich noch einmal stärken, tritt der Namenlose wieder auf den Plan und schickt jeder Partei Träume. Dabei nimmt er ihnen voraus, dass am morgigen Tag ein wichtiges Gefecht geschlagen werden würde, welches nur sie, als Gesandte und Lieblinge Thargunitoths bzw. Borons gewinnen werden. In jedem Traum werden den Parteien Honig ums Maul geschmiert, was das Zeug hält, und jeder wird am Morgen gestärkt und zuversichtlich aufstehen. (Auch wenn er nicht regeneriert hat.)

An dieser Stelle sollten Sie den Traum jedes Ihrer Helden einzeln ausspielen und mit dem betreffenden Spieler z.B. in ein Nebenzimmer gehen.

Den Traum können Sie nach Belieben gestalten. Folgendes sollten Sie aber beachten:

- Sie sind das Mittel des Agenten des Namenlosen, jeden in Sicherheit zu wiegen — Hochmut kommt vor dem Fall.
 - Er wird auch Zwietracht zwischen den Helden zu säen suchen, so dass jeder Held seinen eigenen Traum hat, in dem er ein besonderer Gesandter, Liebling, Streiter seiner Gottheit für die gerechte Sache ist. Er soll sich ruhig in dem Gefühl wiegen, es sei allein ihm zu verdanken, dass sie am morgigen Tage den Sieg davon tragen werden. Aus diesem Grund erscheinen in jedem der Träume scheinbar Boron oder Etilia (zumindest in einem Traum sollte „sie“ erscheinen, damit die Helden wissen, um wessen Reliquien es hier geht), um sie zu ehren.
 - Die Träume sind meist in Prüfungsform „gestellt“, welche die Helden bestehen müssen, damit sie gelobt werden.
 - Sie diendn aber auch als Mittel, um den Helden den Hintergrund der Geschichte näher zu bringen.
 - Wenn möglich sollten Sie die Helden Szenerien aus dem Hintergrund nachspielen lassen, z. B. den Überfall der Kutsche vereiteln oder dem gemeichelten Magier das Leben retten. Ihr Held steckt also im Körper eines Beteiligten: Golgariten, Söldner, Al'Anfaner usw.
- Sollten Sie in Ihrer Spielrunde auch Hel-

den mit „dunkler“ Vergangenheiten haben, können Sie auch diese aufgreifen und z.B. den Mord an einem Gardisten nochmals durchspielen, den Ihr Held vor langer Zeit einmal verübt hatte (dafür eignen sich auch Spielmomente aus anderen Abenteuern).

Schatten der Vergangenheit

Nach diesen aufmunternden Träumen werden die Helden sicherlich zuversichtlich den Al'Anfanern nachjagen und sie tatsächlich einholen. Richten Sie es so ein, dass die Al'Anfaner (zu Pferd oder zu Fuß, je nachdem, wie Ihre Helden reisen) abseits der Reichsstraße flüchten, die Helden sie jedoch stellen. Gerade wenn die Helden Vitariés und Marbonia zur Rede stellen wollen, erscheint Mirona in Begleitung weiterer Totschläger (ihre Anzahl können Sie, je nach Fassung und Größe der Heldengruppe, selbst festlegen) am Ort des Geschehens. Dieser ist, wie bereits angedeutet, ein ehemaliges Schlachtfeld aus dem Erbfolge-Krieg kurz vor Rommilys (was die Helden vermutlich nicht wissen können) und somit beherbergt er so manche Gebeine Gefallener ... *

Es sollte zu einer Art Pattsituation kommen, bei der jede Partei versuchen wird, die andere auf ihre Seite zu ziehen und somit gegen den gemeinsamen Feind zu kämpfen. Dabei weiß aber jeder, dass er seinem Bündnispartner nicht trauen kann, da dieser ihn früher oder später hintergehen wird. Jede Partei will die Gebeine der Heiligen Etilia um jeden Preis haben. Mirona schreckt auch nicht davor zurück, Nephazim in ihre gefallenen Söldner fahren zu lassen oder eben die Skelette der Gefallenen während des Erbfolge-Krieges wieder auferstehen zu lassen (all dies ist für sie durch den Pakt mit Thargunitoth erleichtert).

Auch hier wissen Sie wohl am besten, wie Ihre Helden agieren werden, und so können Sie den Kampfvöllig frei gestalten. Am Ende sollte allerdings folgende Situation stehen:

- Die Helden befinden sich im Besitz der Schatulle mit den Gebeinen.
- Vitariés und Khalid finden den Weg zu ihrem Herrn, Marbonia allerdings überlebt bewusstlos den Kampf.
- Mirona gelingt auch hier wieder die Flucht.

Sieg der Gerechten

Nachdem die Helden das Gefecht für sich entscheiden konnten (und sie Marbonia fesseln, wenn auch noch nicht verhören konnten), tritt Bruder Yandor wieder auf den Plan.

Wie aus dem Nichts reitet er auf einem Schimmel auf die Helden zu, steigt ab und gratuliert ihnen zu ihrem Sieg und demjenigen der gerechten Sache. Für einen Augenblick lang wird auch die Strenge in sei-

nem Gesicht weichen und seine Augen "werden unverhohlen gierig auf der Schatulle ruhen (was einem aufmerksamen Held nicht entgehen mag).

Ohne weitere Umschweife fordert er die Herausgabe der Reliquie, und die Helden sollten eigentlich aus seinem bisherigen Verhalten heraus keinen wirklichen Grund sehen, seiner Bitte nicht Folge zu leisten.

Doch kaum wollen sie mit der Schatulle herausrücken, als aus der Ferne mächtiges Hufgetrappel zu vernehmen ist und sich eine komplette Schwinge schwer gerüsteten Golgariten (elf Reiter auf schwarzen Pferden) unter wehendem Ordensbanner den Helden und Bruder Yendor nähert. Dieser wird immer nervöser und drängt die Helden, ihm die Schatulle auszuhändigen. Die Helden werden nun wohl hin und her gerissen sein, und in dem Augenblick wird Yendor für einen Augenblick lang die Beherrschung verlieren und Ihre Helden anschreien. Seine Augen blitzen wütend und gefährlich auf- einem scharfsinnigen Helden fällt allerdings auf, dass nur das linke wirklich aufblitzt, während das rechte die Helden weiterhin starr und unbeweglich fixiert. (Yendor hat anlässlich seiner Weihe zum Jünger des Namenlosen seinem finsternen Herrn sein rechtes Auge geopfert und trägt nun ein Glasauge. Dies sollte nachfolgend die Anschuldigen Eberwulfs untermauern.)

Der vorderste Golgarit löst sich nun von der Schwinge und prescht in gestrecktem Galopp heran, in der Rechten schwingt er einen Rabenschnabel, in der Linken hält er einen weißen Schild, auf dem das Wappen des Ordens prangt.

In Folge dessen sollte nun ein Kampf zwischen dem Schwingenführer Eberwulf von Aschenfeld, denn um den handelt es sich bei dem Golgarit zu Pferd, und Bruder Yendor kommen, bei welchem Yendor schlussendlich mit zertrümmerter Schädeldecke zu Boden gehen wird. Die restlichen Golgariten treten an die Helden heran und geben ihnen zu verstehen, dass sie sich aus dem Kampf herauszuhalten haben (eine Weisung, welcher die Helden sich hoffentlich ob der waffengewaltigen und ehrfürchtigen Übermacht nur zu gerne fügen werden).

Nach dem Kampf stellt sich der Golgarit Eberwulf von Aschenfeld kurz und knapp vor und erklärt den Helden das „Missverständnis“. Nun fordert er seinerseits die Herausgabe der Gebeine der Heiligen Etilia. Auch hier sollte es keine weiteren Probleme geben.

Er fragt die Helden nach dem Geschehenen aus und lädt sie nach kurzer Rücksprache mit seinem Adjutanten dazu ein, mit ihm, seiner Schwinge, den Gebeinen der Heiligen Etilia und der gefangenen genommenen Marbonia nach Boronia zu reisen, wo die Gebeine für die Einweihung

des Boron-Tempels durch den Raben von Punin gebraucht werden. Sie sollen dabei selbst Rapport bei Gernot von Mersingen, dem Kriegsherr des Ordens, und dem Raben von Punin ablegen und das Geschehene schildern, auf dass über das weitere Schicksal Marbonias entschieden werden kann.

Unterwegs II

Sollten die Helden keine eigene Pferde besitzen, so treibt Eberwulf in dem nächsten Dorf einige für die Helden auf (wer würde die Bitte eines so gestrengen und götterfürchtigen Mannes schon ausschlagen), so dass die Gruppe ziemlich zügig vorankommt.

Die Reise mit einer Schwinge Golgariten ist bereits ein ganz besonderes Erlebnis für die Helden, und doch bleibt es ganz Ihnen überlassen, wie genau Sie diese schildern. Es ist wohl unnötig zu betonen, dass niemals ein gemütlicher Plauderton aufkommen wird, sondern dass man sich fast um jedes Wort mit einem Golgariten schlagen muss. Die Bevölkerung, der die Reitergruppe begegnet, zieht sich beim Anblick der Golgariten am liebsten sofort in ihre Häuser zurück oder verbeugt sich tief, meidet jeden Augenkontakt mit den schweisgsamen Ritzern. Man wagt es kaum, ein „Boron zum Gruße“ zu stammeln. Schildern Sie den Helden, wie ihnen all die Erzählungen über diesen unheimlichen Kriegerorden des Boron in den Sinn kommen, der sich, so sagt man, auch nicht scheut, gefallene und ehrlose Ronda-Geweihte in seinen Reihen aufzunehmen.

Stätte des Trostes - Boronia

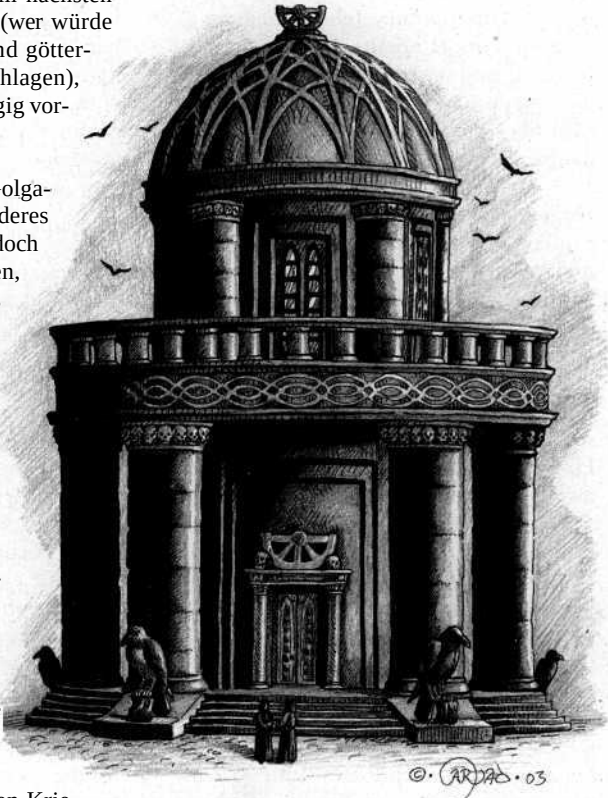
Nach einigen weiteren Tagesritten erreicht die Gruppe schließlich Boronia. Eine ausführlichere Beschreibung dieses Boron-Heiligtums finden Sie im *Aventurischen Boten* 84 und 99.

Wenn die Helden eintreffen, herrscht dort reges Treiben, und unverhältnismäßig viele Leute tummeln sich in den Gassen. Wie es scheint, sind der Rabe von Punin und Gernot von Mersingen bereits eingetroffen, denn vor einem großen, schwarzen Zelt stehen vier grimmig dreinblickende Golgariten Wache. Das Banner des Ordens flattert knatternd im Wind.

Eberwulf macht sich sogleich in Begleitung zweier weiterer Golgariten und mit den Gebeinen auf den Weg in Richtung Zelt, während es den Helden freigestellt wird, was sie tun.

Ihre Helden erreichen Boronia am Vorabend der Tempelweihe, haben also genug Zeit, sich auszuruhen und die Stätte genauer in Augenschein zu nehmen.

Die Gestaltung der folgenden Stunden sei ganz Ihnen überlassen. So können die Helden bereits nähere Bekanntschaft mit dem Kriegsherrn Gernot von Mersingen oder dem darpatischen Komtur Boronian von Mersingen schließen. Allein der Rabe von Punin, die Ordensgroßmeisterin Borondria



und Aedin zu Naris, den Sprecher des Schweigenden Kreises und Hüter Boronias, werden sie nicht zu Gesicht bekommen. Marbonia wird vorerst an einen Holzpfahl gekettet; anscheinend will man erst am morgigen Tage über sie richten.

Rabestörung

Als der Abend anbricht, können die Helden erfahren, dass sich die Gebeine der Heiligen Etilia im noch zu Weihenden Tempel befinden — genauso wie der Rabe von Punin und Aedin, die sich in einer Nebenkammer des Tempels in Meditation auf die bevorstehende Weihe vorbereiten.

Was dann passiert, wurde im Weiheartikel (AB 99) ausführlicher beschrieben: Mirona tritt wieder auf den Plan, und diesmal hat sie noch ein paar Freunde mehr eingeladen - Teile der Untoten Heerscharen begleiten sie.

Was nun ausbricht in Boronia, könnte man gut mit heilloser Verwirrung, Panik und Chaos umschreiben. Sämtliche anwesenden Mitglieder des Ordens des Heiligen

Golgari scharen sich um ihre Großmeisterin, ihren Kriegsherrn oder Komtur und verteidigen mit Waffengewalt die Heilige Stätte (die Kämpfer unter Ihrer Heldengruppe werden sich hier besonders „geborgten“ fühlen). Etilianer, Marbiden, Noioniten und andere Boron-Geweihte versuchen entweder, die anwesende Zivilbevölkerung zu beruhigen und in Sicherheit zu bringen, oder flehen in stummen Gebeten den Bewahrer des Jenseits um Hilfe an.

Dieser letzte Angriff der Warunker auf die heilige Stätte Boronias (ehe diese ihren geweihten Tempel erhält), können Sie nach Belieben und nach Geschmack Ihrer Heldengruppe ausgestalten, wobei Sie den Artikel über die Weihe Boronias als Vorlage nehmen können.

Folgende Dinge werden im Artikel nicht explizit erwähnt und beziehen sich voll und ganz auf Ihre Heldengruppe:

- Die gefangen genommene Marbonia befindet sich in unmittelbarer Nähe des Angriffs der unseligen Kreaturen, so dass ein Held, der sich nicht in vorderster Front befindet, sich ihrer erbarmen und sie freilassen sollte, ihr vielleicht gar eine Waffe in die Hand drücken, damit sie sich und den zwölfgöttlichen Tempel verteidigen kann.
- Der Kampf ist äußerst brutal und blutig (zumindest auf Seiten derjenigen, die noch Blut bzw. Adern besitzen). Es sollte den kämpfenden Helden schon auffallen und unheimlich werden, mit welcher Stille, Ruhe und Grimmigkeit die Golariten auf ihre Feinde „eindreschen“.
- Die Golariten und Helden werden schlussendlich den Angriff zurückschlagen können, wobei auch dieses dritte Mal Mirona im letzten Augenblick die Flucht gelingt. (Gönnen Sie es dabei den Helden ruhig, dass sie es sind, die ihr schwer zusetzen, ehe sie sich mit einer Anrufung Thargunitoths in einen halb skelettierten, struppigen Rabenvogel verwandelt und in die Lüfte erhebt, um ihrem Herrn, dem Schwarzen Drachen von Warunk, von ihrem Versagen zu berichten.)

Gefäutert

Während all dem Tumult draußen denkt Marbonia keinen Augenblick lang daran, den Angriff der Warunker abzuschlagen. Immerhin hat sie immer noch einen Auftrag zu erfüllen. So sollte sie denn auch einem oder zwei Helden (vorzugsweise eher Nicht-Kämpfern) auffallen, wie sie sich in die Gemäuer des fertig gestellten Tempels schleicht. Die Helden werden ihr sicherlich folgen, und so treten sie nur wenige Herzschläge nach ihr in die Tempelhallen ein. Sie können dabei gerade beobachten, wie sich diese über die geöffnete Schatulle mit den Gebeinen beugt und dann schlagartig in die Knie fällt. Treten die Helden näher, können sie sehen, dass Marbonias Gesicht

Tränen überströmt ist, und ihr Schluchzen erfüllt die Gemäuer der Tempelhalle. Marbonia ist nicht ansprechbar, sie wird wenig später von einer Noionitin weggebracht.

Die Weihe

Nachdem der Angriff abgewehrt werden konnte und das Größte aufgeräumt wurde, wird die Weihe des Tempels und seines Hüters wie geplant am darauf folgenden Tag vollzogen (dessen genauen Ablauf Sie im Artikel über die Weihe Boronias im Botten 99 nachlesen und nacherzählen können), bei dessen Gelegenheit die Helden zum ersten Mal den Raben von Punin und Aedin von Naris zu Gesicht bekommen werden.

Der Lohn der Mähen

Die besondere Belohnung dieses Szenarios aber sind weder glorreicher Ruhm noch schöner Mammon, sondern etwas viel Eindrücklicheres, wie Sie aus dem Bericht des Devensberger Büttels (AB 99 bzw. Artikel auf S. 5) herauslesen können. Es sollte einigen Ihren Helden vergönnt sein, die mysteriöse Frau (ob es sich dabei wirklich um eine Erscheinung Etilias oder eineV anderen Alveranierin handelt, lassen wir einmal offen) nicht nur zu betrachten, sondern auch für einen Wimpernschlag lang, der dem betroffenen Held wie eine Ewigkeit vorkommt, ihren Blick zu kreuzen. Sollte er jemals Sorgen, Ängste, Trauer oder Selbstzweifel gehabt haben: Dieser Blick entschädigt ihn für alle Strapazen und Wunden, die er je erlitten hat. Ihre unergründlichen Augen strahlen alveranische Güte und Sanftheit strahlen aus, und der Held fühlt sich geborgen und verstanden - und zugleich übermannt ihn die Erkenntnis, wie klein sein Leben in den Augen der Götter sein muss und wie wunderbar es ist, dass ihr Auge ihn dennoch zu erreichen vermag.

Getrocknete Tränen

Der Tempel des Herrn Boron ist geweiht, das Heiligtum zu Boronia hat seine erste größere Prüfung bestanden, die Pläne verschiedenster Drahtzieher wurden dank der Mithilfe der Helden durchkreuzt, einige Ihrer Helden haben Seite an Seite mit dem Kriegsherrn Gernot von Mersingen oder gar mit der Ordensgroßmeisterin Borondria gekämpft, die Gebeine einer bedeutenden Heiligen der Boron-Kirche wurden vor unheiligem Zugriff bewahrt.

Marbonia kann bald aus der Obhut der Noioniten entlassen werden, war der Grund für ihren Zusammenbruch doch eine besonders intensive Vision, in der ihr Etilia selbst erschien und ihr mitteilte, dass sie wünsche, dass die Reliquie an diesem Ort verbleiben solle. Die Al'Anfanerin wird noch einige Tage am Ort bleiben und in

intensiven Gebeten Boron und Etilia um Verzeihung bitten, bevor sie nach Al'Anfa zurückkehrt, um von dem Scheitern ihrer Mission und ihrer Vision zu berichten. Der Rabe von Punin selbst verzeiht ihr in Anbetracht ihrer Demut und Reue und verfügt dass sie freigelassen werden soll.

Indessen bietet das Szenario auch einen guten Einstieg für eine Kampagne in den Schwarzen Landen, im Auftrag der Boron-Kirche zum Beispiel.

Der Rabe von Punin wird am darauf folgenden Tag Boronia wieder in Richtung Punin verlassen.

Die Spieler können sich **300 Abenteuerpunkte** für die Mühen aufschreiben. Außerdem haben Ihre Helden *spezielle Erfahrungen* in *Götter und Kulte* gemacht. Viel wichtiger als diese regeltechnischen Belohnungen sind allerdings die aventurischen: Die Boron-Kirche wird sich die Namen der wackeren Streiter gut merken.

Anhang

Die „Hand Etilias“

Zur Geschichte dieser Teile der Gebeine der Heiligen Etilia steht mehr unter *Der Auftakt* auf S. 14.

Die „Hand Etilias“, drei zierliche weiße Fingerknochen, welche als Teil der Reliquien der Heiligen Etilia in Garrensand aufbewahrt wurden (die restlichen Reliquien werden in Punin aufbewahrt, siehe dazu auch *Das Königreich Almada*, S.45), liegen auf schwarzem Samt gebettet in einer Schatulle aus Ebenholz und gelten als einer der höchsten und wichtigsten Reliquien der Puniner Kirche, quasi als Kleinod des Tempel-Schatzes zu Punin.

Ob es sich bei den Knochen wirklich um einen Teil der leibhaftigen Überreste der Heiligen Etilia, der mythologischen Mutter der Halbgöttin Marbo, handelt, sei einmal dahingestellt. Das Ende des Abenteurers deutet zumindest daraufhin.

Die Warunker

Der Verweser von Warunk, der schwarze Drache Rhazazzor, beauftragte Mirona ya Menario (*Unter der Dämonenkrone*, S. 93) damit, die Gebeine der Heiligen Etilia nach Warunk zu schaffen. Denn es wurde ihm in einem seiner zahlreichen Alpträume geweissagt, dass diese noch von großem Vorteil für ihn sein könnten. Der gefallene Golariten-Großmeister Lucardus von Kérnet offenbarte dem Schwarzen Drachen auch den Aufbewahrungsort der Gebeine: Garrensand, Hauptkloster der Golariten.

Die Warunker repräsentieren die wirklich böse Seite und sind die fassbaren Hauptgegenspieler der Helden während des ganzen Abenteurers - die verderbte, ewige Gegenspielerin Borons ist auf ihrer Seite.

Mirona ya Menario, Nekromantin, Brabaker Beschwörerin und Thargunioth-Paktiererin im Dritten Kreis der Verdammnis

Eine attraktive Frau Mitte dreißig mit kahlem Schädel, stets schwarz gewandet, die Hauptgegnerin der Helden.

Warunker Söldner und Verbündete der Schwarzen Lande

INI 9 AT 13 PA 12 TP-1W+4
LeP 28 AuP 30RS 3 KO 14 MR 4

Nephazz-Besessene

AT/PA +2 RS +3

Kämpfer des endlosen Heerwurmes

Die Kämpfer des endlosen Heerwurmes sind Untote in verschiedensten Stadien der Verwesung (was eine *Entsetzen-Probe* mit sich bringt, siehe **Unter der Dämonenkrone**, S. 10). Stichwaffen und Ähnliches richten hier nur den halben Schaden an.

INI5+W6AT12 PA 7 TP W+3
LeP 20 AuP unendlich RS 1 KO 6
MR 6

Skelette

Skelette können nur mit Hieb Waffen wirksam bekämpft werden, Schwerter und Säbel richten den halben, Stichwaffen überhaupt keinen Schaden an. Wer zum ersten Mal einem wandelnden Skelett gegenübersteht, muss eine MU-Probe +2 (evtl. noch erschwert um die Totenangst) schaffen, um nicht davonzurennen.

INI 6+W6 AT 8 PA 2 TP W+3
LeP 20 AuP unendlich RS 0 KO 7
MR 5

Der Lolgramoth-Paktierer im Vierten Kreis der Verdammnis, Agent Galottas

Auch wenn die Helden nur noch seinen Leichnam zu Gesicht bekommen werden, soll er hier doch noch ganz kurz erwähnt werden. Seine Aufgabe (für welche er von Mirona angeheuert wurde) war, einen Dämon zu beschwören, der die Gebeine entwenden sollte. Als Agent Galottas hatte er aber auch den Auftrag, Mirona und ihre Schergen auszulöschen und die Gebeine seinem Herrn zu bringen, damit dieser ein mögliches Druckmittel gegen den Verweser von Warunk in den Händen hätte.

Allerdings kam es nicht mehr dazu, da Mirona ihm keine Sekunde lang traute. Sobald er seine Arbeit verrichtet hatte, wurde ihm die Kehle aufgeschlitzt.

Über seine Vergangenheit ist nichts bekannt, nicht einmal sein Name. In seiner Rechten findet sich allerdings das Siegel der Dunklen Hallen zu Brabak.

Er ist der Verratene, der selbst verraten hätte, und repräsentiert die Tatsache, dass die Heptarchen, würden sie Hand in Hand zusammenarbeiten, viel erreichen könnten. Da dies aber nicht der Fall ist, wird es ihnen auch diesmal nicht gelingen, ihre gut durchdachten Pläne zu vollenden und zum

Erfolg zu führen — natürlich auch Dank der Helden.

Die Agenten der Hand Borons

Die drei Agenten der Hand Borons, Vitariés, Khalid und Marbonia, sind bereits seit Längerem im Namen des Patriarchen von Al'Anfa innerhalb der Schwarzen Lande aktiv und wurden so auf die Pläne Mironas aufmerksam. Nachdem sie den Patriarchen davon unterrichteten, reisten sie Mirona in Richtung Kosch nach, primär mit dem Auftrag, die Gebeine der Heiligen Etilia vor dem Zugriff der Heptarchen zu schützen, sekundär aber natürlich auch, um sie dabei dem Al'Anfaner Ritus in die Hände zu spielen.

Sie alle genossen die ausgezeichnete Ausbildung eines jeden Agenten der Hand Borons, wurden sorgfältig ausgewählt und sind bestens geschult im Umgang mit jeder erdenklichen Waffe. Sie sollten also nicht als einfaches Schwertfutter der Helden enden. Und doch werden zwei der drei vermutlich ihr Leben in diesem Abenteuer lassen: Vitariés und Khalid werden von ihren Helden niedergestreckt. Allein Marbonia überlebt, auch wenn sie Al'Anfa wahrscheinlich niemals wieder sehen wird.

Vergessen Sie aber nicht, dass die Al'Anfaner keineswegs „böse“ sind, sondern einfach eine andere Sichtweise des Boron-Kultes pflegen als die Puniner, somit also sehr wohl zu den Zwölfgötter-Gläubigen Aventuriern zu zählen sind. Sie repräsentieren in diesem Abenteuer eine Grauzone, dieses „zwischen Gut und Böse stehen“, sind also sowohl Feinde als auch Verbündete der Helden (je nachdem, wie sich diese anstellen) — und repräsentieren so durchaus auf ihre Art die Unergründlichkeit Borons.

INI: wie ihr schnellster Held

LeP: 10 LeP mehr als Ihr bester Held
AT: 2 Punkte höher als Ihr bester Held etc.

Bewaffnet sind sie alle mit dem, was Sie gerade für nötig halten. Scheuen Sie sich auch nicht davor, einige schmutzige Tricks anzuwenden. An Kampf-Sonderfertigkeiten sollte es ihnen auch nicht mangeln. Doch gehen Sie damit sparsam um, sonst könnte der Kampf sehr schnell zum Nachteil der Helden gereichen.

Bruder Yendor, Ritter vom Orden des Heiligen Golgari, Agent des Namenlosen

Wo auch immer man den Zwölfen Schaden zufügen kann, sind die Agenten des Namenlosen nicht weit. Auch in diesem Fall hat ein Hohepriester des Gülden Wind von der Sache bekomme und entsendet einen Agenten, um die Gebeine für den Zirkel zu gewinnen. Immerhin handelt es sich dabei ja um eine Reliquie einer Heiligen und Mutter einer Halbgöttin ... und was sagt man sich doch nicht über alveranische Gegenstände? Sind Heilige, Halbgötter und gar Götter nicht an einen solchen ge-

bunden und kann man sie nicht so vernichten, wenn man einen solchen Gegenstand zerstört?

Die Helden werden die Hälfte des Abenteuers eigentlich dem Namenlosen in die Hände arbeiten, da sich der Agent als Golgarit tarnt, das Vertrauen der Helden erschleicht und sie dann im Auftrage „Borons“ die Gebeine aus den Händen der Al'Anfaner erretten lässt/Erst im letzten Augenblick wird er durch einen richtigen Golgariten enttarnt und zu seinem grausamen Herrn geschickt.

Versuchen Sie zunächst, ihn als „richtigen“ Golgariten darzustellen — der Namenlose ist ein Meister der Täuschung. Streuen Sie dennoch Kleinigkeiten ein, so dass die Helden sich später bei seiner Enttarnung an den Kopf greifen und sagen: „Das hätten wir doch merken müssen.“

Der Agent repräsentiert die unheimliche, unfassbare, aber durch und durch böse und zerstörerische Macht, die große dunkle Spinne, welche die Fäden spinnt und in den Händen hält. Es sollte den Helden klar werden, dass der Namenlose fast überall seine Finger im Spiel hat und man immer auf der Lauer sein sollte.

Werte erübrigen sich hier, da es zu keiner direkten Konfrontation mit dem Geweihten kommen sollte.

Die Golgariten

Die echten Golgariten tauchen erst gegen Ende des Abenteuers wirklich auf, auch wenn sie eigentlich dessen Ausgangspunkt sind. Denn sie bewahrten in ihrem Hauptkloster zu Garrensand im Namen des Rabens von Punin die Gebeine der Heiligen Etilia seit der borbaradianischen Invasion auf — eine Tatsache, die sie den Helden nicht zu offenbaren gedenken. Sollten diese Fragen stellen, was die Gebeine denn im Kosch zu verlieren haben (und nicht wie normalerweise in Punin), dann stoßen sie auf eine Wand des Schweigens.

Sie sind die einzig wahren Verbündeten der Helden und werden alles daran setzen, die Gebeine sicher an ihren Bestimmungsort zu geleiten und im finalen Akt den Raben von Punin zu schützen und Boronia zu verteidigen.

An besonderen Persönlichkeiten wäre da der Schwingenführer Eberwulf von Aschenfeld zu nennen, der den falschen Golgariten enttarnt und zusammen mit den Helden nach Boronia reist. In Boronia selbst werden die Helden auch Bekanntschaft mit dem darpatischen Komtur Boronian von Mersingen machen können, auch der Kriegsherr der Golgariten (der oberste Feldherr) und Landgraf der Trollzacken Gernot von Mersingen (**Stolze Schlösser**, S. 138) wird bei der Zeremonie anwesend sein. Und nicht zu vergessen wäre da noch die Ordens-Großmeisterin Borondria (**Unter der Dämonenkrone**, S. 40), welche die Helden aber vor allem von der Ferne und in (Kampf-)aktion erleben werden.

DEN GÖTTERN ENTGEGEN

— Wallfahrten und Pilgerreisen in Aventurien —

Eine Spielhilfe von Anton Weste

So lasset euch hier im Schatten des gefallenen Reiches sagen: Wenn die Götter nicht zu euch kommen, dann müsst ihr zu den Göttern kommen. Tretet vor ihr Angesicht, so dass sie eure Klagen anhören und euch reinwaschen von Zweifel und Verzweiflung.»
— Predigt eines Mönchs vom Bund des Wahren Glaubens, um Bosparans Fall, übersetzt aus dem Bosparano

Der Dienst an den Göttern besteht in vielen Religionen Aventuriens aus Beten, Opfern und Lobpreisen — sei es bei der Arbeit, daheim im stillen Kämmerlein oder im örtlichen Tempel. Bei besonderen Gelegenheiten (zum Beispiel als Dank für ein wunderbares Ereignis, als Bitte um Gnade oder als Buße für begangenes Unrecht) kann der Glaubende aber auch eine Pilgerfahrt antreten: eine entbehrungsreiche und langwierige Reise zu einem Ort, der der entsprechenden Gottheit besonders heilig ist.

URSPRUNG

Reisen zur Buße oder eine Quest zu einem göttlichen Ort waren vermutlich seit Menschengedenken bekannt. Gemäß einer alten Sage aus Bosparans Zeiten waren die ersten Aventurier Büssende aus dem Güldenland, die für die Zwölfe einen neuen Kontinent erobern wollten. In der Zeit der Priesterkaiser gab es sogar den Zwang zur Wallfahrt: Sie ließen ihre Statthalter Untertanen aus allen Himmelsrichtungen nach Gareth, der Stadt des Lichts kommen, um ihnen die Ehrfurcht vor dem König der Götter auf immer einzubrennen. »Jede Knute weist nach Gareth«, sagt eine Redewendung aus jener Zeit.

PILGER

Adligen, Bürgern und anderen Freien stehen keine äußeren Hindernisse zu einer Pilgerfahrt im Wege: Als heilige Sache wird sie oft vom örtlichen Tempel unterstützt, der sich eventuell sogar dazu bereit erklärt, die zurückgelassenen Familienmitglieder für die Zeit der Pilgerreise zu versorgen. Vor weiten und langen Reisen, die über unsichere Wege führen, ist es jedoch üblich, den eigenen Nachlass zu regeln. Unfreie und Leibeigene sind dagegen von der Gunst ihres Herren abhängig. Die Anregung zu einer Wallfahrt geht oft von örtlichen Geweihten aus, dennoch muss der Herr seine Erlaubnis geben — und die wird oft genug verweigert. Die Ernte, der Bau einer Burg oder ein anstehender Kriegszug können Grund für eine Absage sein, aber oft genug steckt die Befürchtung dahinter, der Pilger könne seine Freiheit lieben lernen und nicht zurückkehren. Je nach Glaube des Herren erhält kaum jeder zehnte Erwachsene aus einem Dorf jemals die Erlaubnis, eine solche Reise antreten. Für viele Aventurier ist es — neben dem Kriegsdienst — die einzige Reise, die sie in ihrem Leben unternehmen, die einzige Gelegenheit, ferne Länder zu sehen, fremdartige Speisen zu essen und exotische Sprachen zu hören. Die sehr ungenauen *Pilgerkarten* sind vermutlich

noch vor Seekarten die häufigsten graphischen Darstellungen Aventuriens, die man finden kann: Sie zeigen am oberen Kartenrad jeweils das Ziel der Wallfahrer und darunter alle Wege und wichtigen Stationen, die dorthin führen. Die Strecke dazwischen ist durch Wegmarken (auffällige Gebäude, große Bäume, weithin sichtbare Berggipfel etc.) dargestellt und stimmt weder in Bezug auf Himmelsrichtungen, noch kann man von halbwegs stimmigem Maßstab sprechen. Vor allem von der Kaiserstadt („Alle Wege führen nach Gareth“), Kuslik, Al'Anfa, Zorgan, Mantrash'Mor und Grangor existieren solche Werke.

DIE REISE

Im nördlichen Aventurien beginnen Pilgergruppen witterungsbedingt ihre Reise meist am *Tag des Aufbruchs* (8. Ingerimm), eigentlich ein zwergischer Feiertag, und wollen spätestens bis zum *Tag der Heimkehr* (1. Travia) wieder zurückkehren. In Mittel-Aventurien sind die Wallfahrer zu allen Zeiten unterwegs, im Land der Ersten Sonne und Meridiana werden die Regenzeiten gemieden.

Für die Tage ohne Namen werden Wallfahrten unterbrochen, der Pilger verbringt diese Zeit in Geborgenheit mit Gebeten für das neue Jahr. Manche von starsinnigen Bannstrahlern geführte Pilgergemeinschaft, die dieses Gebot missachtete, um rechtzeitig zum Praios-Fest den Tempel der Sonne zu erreichen, verschwand spurlos — mitten in der Goldenen Au von Gareth.

Die Route der Reise ist oft seit Jahrhunderten vorgegeben. Natürlich werden für gewöhnlich die großen Straßen und Handelswege benutzt, doch es gibt immer wieder eifrige, sendungsbesessene Geweihte vor allem von Praios, Rondra und Travia, die es als ihre Pflicht ansehen, den Zug der Pilger durch Länder von Heiden und Ungeheuern zu führen. Diese Todeszüge enden nicht selten unter den Schwertern und Klauen von Novadis, Orks und Dämonenanbetern. Auf dem Weg stoßen häufig auch noch andere Gläubige hinzu, so dass kleine Gruppen zu wahren Menschenmassen anwachsen können. Einzigartig ist der *Große Marsch* von 466 BF, der — unter dem Symbol der Erneuerung durch das Erscheinen Rohals des Weisen — mit einer Tsageweichten in Silas begann, durch Almada, Garerien und Aranen führte, um schließlich an den heiligen Quellen von Khunchom mit mehreren hundert Pilgern zu enden.

In der Regel ist es aber unüblich, mit mehr als ein oder zwei Dutzend Pilgern gemeinsam zu reisen, da sonst sehr schnell Unterbringungs- und Versorgungsengpässe entstehen können. Viele zwölfgöttliche Kirchen organisieren Pilgerzüge und stellen sogar Geweihte oder Akoluthen ab, um die Reisenden zu begleiten. Die Geweihten sind Vorbilder und Seelenhirten der Pilger: Sie müssen die Gruppe zusammenhalten, Streit schlichten und Recht sprechen. Sie achten sehr streng auf die Einhaltung der göttlichen Gebote, andererseits genießen Pilger mit

einer solchen Begleitung auch besondere Privilegien: Alle Zwölfgöttergläubigen sind aufgerufen, solchen Gruppen Obdach und Gastfreundschaft zu gewähren, Städte sollen ihre Tore nicht vor ihnen verschließen, Zoll und Maut können ihnen erlassen werden. Räuber und Wegelagerer, die noch einen Funken Frömmigkeit lassen Pilger zumeist ungeschoren ihres Weges ziehen. Andererseits üben sich die Pilger aufgrund der Entbehrungen der Reise gerne in Demut und Bescheidenheit. Für gewöhnlich gelten für die Wallfahrer auch die Auflagen, die ein Geweihter der jeweiligen Gottheit zu seinen Prinzipien und seinem Moralkodex erkoren hat.

Viele Pilger tragen einen Wanderstab, eine Kalbasse (Trinkgefäß aus Flaschenkürbis) und die Efferd-Schale (eine Muschel) als Essnapf, darüber hinaus zudem je nach Glaube noch explizite Erkennungszeichen, die wie Talismane geschützt werden.

Am ZIEL

»Erschöpft und schwer atmend fiel ich auf die Knie in den Staub der Prozessionsstraße: Ich hatte es geschafft. Die Donnersturmfelder Baburins lagen vor mir. Die Stadt erhebt sich auf einem massiven Felsplateau, zusätzlich von weißen und grünen Mauern geschützt. Zu ernennen war die 'Rüstung des überwundenen Giganten', wie der Stadtempel der Leuin genannt wird. In einer langen Reihe säumten Goldeichen den heiligen Weg bis zum leuchtenden Ende, dem Dreitempel, wo sich Rondras Herrlichkeit selbst offenbart hat. Hier war es, wo vor fast zwei Jahrtausenden der Patron meines Namens das erste Donnersturmrennen gegen Rondra selbst fuhr. War es die gleißende Sonne oder die kindliche Ehrfurcht, die mir Tränen in die Augen stiegen ließ? So viele Meilen, so viele Tage lagen hinter mir. Von neuer Kräfte erfüllt, erhob ich mich wieder, stützte mich auf mein Schwert. Die sechssarmige Rondra von Nebachoter wartete mich.«

— aus einem Brief des Leomar vom Berg an seinen Oheim Ungolf 1002 BF

Das Erreichen des heiligen Ortes ist der Höhepunkt jeder Wallfahrt. Art und Dauer des hier erfolgenden Dienstes an den Göttern ist in jeder Kirche und an jedem Sanctum verschieden. Nicht alle schaffen den Weg zurück in die Heimat, doch diejenigen, die wieder die heimische Schwelle erreichen, erzählen ihren Anverwandten mit leuchtenden Augen von den Wundern der Welt.

KULTE UND KIRCHEN

Im Folgenden sind Einzelheiten über die Pilgerfahrten der Hauptkulte des Zwölfgötter-Pantheons sowie einiger anderer Religionen aufgeführt. Aufgeführt sind vor allem Pilgerzüge, die von den Kirchen organisiert werden — es gibt jedoch sicherlich zahlreiche weitere Varianten, die hier nicht berührt werden

Beistand: beschreibt die leitenden Prediger des Zuges, wenn er von einer Kirche organisiert ist. *Pilgerzug:* Anzahl und soziale Zugehörigkeit der

SPIELHILFE

teilnehmenden Gläubigen sowie Erscheinungsbild der Wallfahrtsgemeinschaft und Besonderheiten auf der Reise

Erkennungszeichen: Pilgermale des Kultes

Ziele: die bekanntesten Endpunkte der Wallfahrt. Die aufgeführten Orte sind nicht unbedingt die bedeutendsten, sondern die meist frequentierten. In der Kirche der Rondra gilt es etwa als ebenso rühmlich, die kaum bekannte „Grotte, wo der Theaterritter Salim al-Tonha den Drachen von Solstono erschlug“ zu beehren, wie zur Löweriburg von Perricum zu reisen.



PRAIOS

Beistand: fast ausschließlich Bannstrahler sowie wandernde Mönche vom Orden des Heiligen Hüters

Pilgerzug: Ganz klar lassen sich hier zwei Arten von Pilgern unterscheiden: Da Praios der Gott des Adels ist, sind es vor allem reich begüterte Feudalherren in reich geschmückten Kutschen, die sich samt Anhang und Bedeckung zu einem Heiligtum aufmachen. Sie werden meist von Geweihten begleitet, während man den Laienpredigern die einfachen Pilger überlässt. Die um Ordnung bemühten Pilgerführer befehligen sich, Züge von genau 12 Pilgern zu versammeln. Streng reglementiert sind die Zeiten des Schlafens, Marschierens, Rastens und Betens auf der Fahrt, Gehorsam ist Pflicht.

Erkennungszeichen: Alle Pilger tragen reinweiße Kutten und ein Bernsteinamulett der Sonne (nahezu ausschließlich in der Stadt des Lichts gefertigt und geweiht).

Ziele: Gegenüber dem Tempel der Sonne von Gareth im Zentrum Aventuriens, das vielleicht ruhmreichste der Zwölf Menschenwunder, erscheinen alle anderen Orte bedeutungslos. Zum neujährlichen Praios-Fest lagern zahlreiche Pilger vor den Toren der Kaiserstadt. Die Wehrhalle des Praios zu Elenvina hat der einst leicht erreichbaren Sakrale von Beilunk den Rang abgelassen, das abgelegene Orakel von Balträa auf den Zyklopeninseln suchen Ratsuchende auf. Seit der Erscheinung des Greifen Scraan im Zweiten Orkkrig wird Greifenfurt in letzter Zeit immer häufiger zur Wallfahrtsstätte. Im Lieblichen Feld besucht man die heilige Stätte von Horasia oder begibt sich auf Suche nach der legendären Goldenen Stadt, die in den Goldfelsen oder der Khöm zu finden sein soll.



RONDRA

Beistand: selten Geweihte oder Akoluthen, die meisten Pilger reisen jedoch ohne Beistand.

Pilgerzug: Naturgemäß handelt es sich hier fast nur um Kriegersleute vom Milizionär über Söldner bis zu Ordensrittern. Sie reisen zumeist schwerbewaffnet und allein oder in kleinen Gruppen. Traditionsgemäß wird die Pilgerfahrt mit einer Queste verbunden: Entweder will man dem heiligen Ort Waffe, Schild oder Rüstung darbringen (oder dort suchen, wie in Neetha geschehen), auf dem Weg dorthin Ungeheuer erschlagen oder Zweikämpfe gewinnen.

Erkennungszeichen: eine Gesichtsbemalung in den Farben Rot und Weiß, die als Mythraelsmal bezeichnet wird.

Ziele: Nachdem an der Thalionmel-Furt seit dem Fund des Schwertes der Löwin von Neetha der

Andrang deutlich nachgelassen hat, sind die Kavernen von Donnerbach der einzige ausgewiesene Pilgerort der Kirche. Der Himmlischen Kriegsherrin gelten Orte von besonderen Zweikämpfen und Schlachten als bedeutender für Wallfahrten als die Zentren der Kirche wie Perricum, Arivor und Baburin. So sind es vor allem Schlachtfelder, die bereist werden: die Blutfelder und Silf-



Pilger vor dem Rondra-Heiligtum an den Donnerfällen zu Donnerbach

wiesen bei Gareth, die Wallstatt von Brig-Lo, die Trollpfortem W. der Ogermauer, die Furt der Klagen am Gadang, der Drachenspalt an der Braunwasser, die Felder von Hemandu auf Maraskan und viele andere mehr. Auch nach den Stätten der Sieben Streiche Geronis wird gesucht.



EFFERD

Beistand: Geweihte, aber auch erfahrene Pilgerfahrer. Sie sind dafür berüchtigt, dass sie gerne mitten auf der Reise das Ziel der Pilgerfahrt ändern.

Pilgerzug: Wichtigste Auflage ist, dass der Großteil der Reise auf dem Wasser stattfinden muss: Sei es eine Flussbarke auf dem Darpat oder eine Potte im Perlenmeer. Efferdsfahrten sind klassische wachsende Pilgerzüge. Sie beginnen mit wenigen Beteiligten an einer Quelle und verzeichnen bis zur Mündung des Flusses immer mehr Teilnehmer.

Erkennungszeichen: Elida-Muscheln, in die ein erbsengroßer Gwen Petryl eingesetzt ist.

Ziele: Der Hafen von Olport wird eigentlich nur von Thorwalen und Gläubigen der Küstenstädte an Ifirms Ozean besucht. Am bedeutendsten ist darum der Pilgertempel von Grangor, während der Haupttempel des Kultes in Bethana vergleichsweise wenig Beachtung findet. Beliebtestes Binnenziel ist der Tempel der rauschenden Wasser zu Albenhus, gefolgt von den Ochsenwasserfällen mit dem Kloster Efferdssang, wo sich Efferds

Gewalten zeigen. Eine Kategorie für sich ist die Elidasfahrt, die während der Namenlosen Tage stattfindet, da sie die Sturmreise der heiligen Elida von Salza nach Brabak nachstellt.



TRAVIA

Beistand: Geweihte und Badilakaner, oft auch beschützt von einem oder mehreren 'Gänserrittern'

Pilgerzug: Viele der zahlreichen Anhänger Travias streben danach, zumindest einmal im Leben auf die Reise der geschwisterlichen Demut anzustreben. Eigentlich ist es Gebot, die Reise zu Fuß zurücklegen, doch viele wohlhabende Gläubige tun dem Gesetz nur auf den letzten Metern vor dem Ziel Genüge — der 'Rest' wird mit Kutsche oder gar Sänfte bestritten. Travia-Tempel sind vor allem jene Orte, die auch Pilger anderer Kulte für eine Nacht aufnehmen und mit Rat und Tat zur Seite stehen.

Erkennungszeichen: Pilgerbinde aus gelbrotem Stoff, eine kleine hölzerne Gans sowie die Betelschale für milde Gaben. Es gibt auch Travia-Züge, die eine oder mehrere der Heiligen Gänse mit sich führen — was sich sehr nachteilig auf die Reisegeschwindigkeit auswirkt.

Ziele: Hier gibt es fast nur einen Ort, der eine Reiserechtigt: den Friedenskaiser-Yulag-Tempel in Rommilys.



BORON

Beistand: Geweihte, selten Etilianer oder Noioniten

Pilgerzug: „Nur wer nach den Toten sucht, sucht nach dem Tod“, heißt es. Es sind tatsächlich nur Hinterbliebene, die sich — gequält vom Tod eines geliebten Menschen — den seltenen und gefürchteten Rabenzügen anschließen: In eisigem Schweigen marschieren sie geisterhaft und schwarz gekleidet durch Land und Stadt. Wer sie erblickt, schlägt andächtig das Rad, Türen und Fensterläden werden geschlossen. Dass jene Züge nur nachts reisen und auf Boronangern rasten, ist jedoch Aberglaube. Wo der alananische Kult eine wahre Volksreligion ist, finden sich auch größere Züge, über die für gewöhnlich einige Akoluthen wachen. Denn hier ist es Tradition, die Wallfahrt auch zu einer Reise der Seele zu machen — mit Rauschmitteln wie Cheriacha, Boronwein oder Ilmenblatt.

Erkennungszeichen: Häufig wird Schwarz getragen, bis hin zur Färbung der Haare und dem Einsmieren mit Kohle. Eindeutiges Erkennungszeichen ist aber die vor dem Zug getragene Standarte Golaris, ein Rabenkopf mit Karneol-Augen.

Ziele: Das Gebrochene Rad zu Punin und die Stadt des Schweigens samt Rabenfelsen in Al'Anfa sind gleichermaßen gut besucht. Auf dem Heldenfriedhof bei Gareth und am Feld der Dritten Dämonenschlacht hoffen viele Verwaiste, ihren Gefallenen die letzte Ehre erweisen zu können. Von beiden Kulturen aufgesucht wird die Nekropole Palakar auf den Zyklopeninseln, so dass die dunklen Ruinen oft Schauplatz eines Disputs oder Streits zwischen den Konfessionen werden.



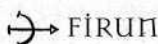
HESINDE

Beistand: selten Geweihte der Hesinde oder Schwestern der Mada

Pilgerzug: Kaum ein prägnantes Merkmal weisen die hesindianischen Wallfahrten auf. Da in der Regel ohnehin nur Gebildete, Künstler und Gelehrte eine solche Fahrt unternehmen, handelt es sich viel eher um Bildungsreisen als einen heiligen Dienst. Da die Hesinde-Anhänger meist wohlhabend und individualistisch sind, reisen sie in kleinen Zirkeln per Karosse, allein zu Fuß oder zu Pferde.

Erkennungszeichen: Pilger, die nicht auf den ersten Blick als Gelehrte erkennbar sind, tragen einen Goldring mit schlangenförmigem Jadestein, wie sie früher von Altoum kamen, heute nur noch aus dem Gildenland.

Ziele: Gerne werden heilige Orte ausgesucht, die auch ganz profan als Horte des Wissens und der Künste etwas zu bieten haben: Damit stehen die *Hallen der Weisheit* in Kuslik und der *Pentagontempel* von Gareth an erster Stelle, weiters sind das Festum *Hesindedorf*, das Puniner *Theaterviertel* und die *Zwölfgötterschule* zu Methumis beliebt. Wer ideeller orientiert ist, reist vielleicht nach *Tiefhusen*. Sprichwörtlich geworden ist die Suche nach dem *Heiligen Strohsack des Nandus* in Brabak. Das *Orakel von Altaia* war vor seiner Vernichtung derart unbekannt und abgelegen, dass es seine Pilger im Jahr an drei Händen abzählen konnte. Der *Leuchtende Feuerschlick* zu *Elburum* wird auch heute noch von beherzten Anhängern besucht, die sich bemühen, die Augen vor den allgegenwärtigen dämonischen Versuchungen zu verschließen.



Beistand: keiner

Pilgerzug: Jeder Firun-Gläubige muss sich allein auf den Pilgermarsch machen: Er darf weder Pferd noch Kutsche noch Schiff benutzen (es sei denn, er muss ein Meer überqueren). Jede Wallfahrt ist ein Akt der Überwindung mit einer meist selbst gestellten, gewaltigen körperlichen Aufgabe. Bekanntester Bußmarsch der letzten Zeit war der des Koscher Grafen Orsino von Falkenhag, der barfuß nach Bjaldorn reiste, um vom Weißen Mann Bestrafung für einen Jagdfrevel zu erbitten.

Erkennungszeichen: keine

Ziele: Abgelegen, am Rande dämonischer Macht und nur von einem Meister der Wildnis zu erreichen sind die heiligen Orte des Wintergottes: Der *Kristallpalast* von Bjaldorn liegt heute umschlossen von niederhöllichem Frost. Der *Hängende Gletscher* in der Schwarzen Sichel liegt im Dämonenkaiserreich. Vom grausamen Berg *Asainyf* im hohen Norden kehrt nicht einmal jeder Dritte wieder zurück. Einige wenige begeben sich zu den Nomadenstämmen der Khôm auf die Suche nach den *Gebeinen der Meriban*.



Beistand: Geweihte

Pilgerzug: Die *Tsa-Geweihtenschaft* lädt sehr häufig zu Wallfahrten ein, um die Menschen hinter den Horizont blicken zu lassen, neue Länder zu sehen und die sich ewig wandelnde Schöpfung zu zeigen. Im Geiste dieser Stimmung kam es aber auch häufig zu Aufständen der Wallfahrer gegen die Herrschenden, so dass Pilgerfahrten unter dem Zeichen des Regenbogens vom Adel und einigen anderen Kirchen vielerorts misstrauisch beäugt werden.

Erkennungszeichen: Blumenkranz um das Haupt, Opalamulett mit dem Zeichen der Göttin
Ziele: der *Eidechsegarten* von Silas, die *Heilenden Quellen* in Khunchom, der *Hohetempel der Ewigungen* zu Punin und der *Simiapark* in Gareth. Wie einst *Ysilia* und heute *Greifenfurt* werden auch immer Orte des Neubeginns angesteuert.



Beistand: keiner

Pilgerzug: Üblicherweise reisen Phex-Gläubige alleine und unerkannt.

Erkennungszeichen: keine offensichtlichen, aber jeder Pilger trägt phexische Amulette bei sich.

Ziele: sehr unterschiedlich und je nach Intention der Pilgerfahrt. Händler wählen oft einen fernen Ort, an dem sie selbst einen sehr erfolgreichen Handel abgeschlossen haben, während Diebe oftmals Orte von besonderem Reichtum zum Ziel haben. Möglich sind auch Handelsfahrten auf ungewöhnlichen Routen, bei denen der gesamte Gewinn Phex überantwortet wird.



Beistand: Geweihte, selten Therbuniten

Pilgerzug: Bei vier von fünf Aventuriern, die auf den Feldern arbeiten, wundert es nicht, dass *Perraine* die größte Anhängerschaft aller Zwölff hat. Entsprechend häufig sind große Pilgerzüge von Kranken, Gebrechlichen und um ihre Gesundheit Bangenden zu sehen, die von den Priestern der Fruchtbarkeit geleitet werden. Den Pilgern in solchen 'Siechenzügen' ist es erlaubt, von allen Früchten, die in Sumus Boden wurzeln, zu nehmen, so dass viele Bauern und Gutsherren solche Züge nicht gerne sehen.

Erkennungszeichen: grünes Band um Handwurzel oder Hals, auf dem gelbbraune Ähren aufgestickt sind.

Ziele: Bevor als Haupttempel der *Perraine* der *Tempel des Lebens* zu Zorgan beständig ausgewählt wurde, verirrt sich durch die häufigen Verlegungen viele Pilgergruppen. Wer nach Zorgan geht, besucht auf derselben Reise auch den *Heiligen Hain* von Anchopal. Seit die *Heilquellen* in *Ilsur* nicht mehr zu erreichen sind, hat *Honigen* mit dem *Heiligen Tiegel* deutlich mehr wallfahrende Besucher.



Beistand: Geweihte, Akoluthen

Pilgerzug: Manch ein tiefgläubiger Anhänger *Ingerimms* tritt einmal in seinem Leben von Esse und Werkbank zurück, um seinem Gott in einem der Heiligtümer nahe zu sein. Die kleinen Laternenzüge kommen auf ihrer Wallfahrt nur langsam voran, da es als gottgefällig gilt, jede Reparatur und Anfertigung zu übernehmen, die ihnen auf der Reise angeboten wird — das dadurch erwirtschaftete Geld wird, so weit es nicht für Essen und Unterkunft ausgegeben wird, am Ziel gespendet. Auch die Auflage, bis zum Erreichen des Ziels ein künstlerisches Artefakt zu schaffen, das dem Gott geopfert wird, trägt nicht zu einer schnelleren Reise bei. Es heißt, dass die am längsten währende Pilgerfahrt von einer Zwergensippe unternommen wurde, die sich um 670 BF kurzerhand entschloss, König *Huntas I.* von

Shoy'Rina beim Bau einer „kleinen Palastanlage“ zu helfen: 170 Jahre werkten und feilten sie an *Mirham*, dem größten Prachtbau der bekannten Welt.

Erkennungszeichen: Jeder Pilger trägt eine brennende Laterne bei sich.

Ziele: Als heiligste Orte gelten noch immer der gewaltige *Schlund* und das von nur wenigen Menschen betretene *Xorlosch*. Noch häufiger als der Haupttempel in *Angbar* wird *Abilacht* mit dem Geburtshaus des heiligen Rhys besucht. Selten, aber besonders herausfordernd sind die Reisen zu anderen Feuerbergen, den Schloten *Ingerimms*, die samt und sonders in den entlegensten Landen liegen: *Neunaugensee*, *Khômwüste*, *Ehernes Schwert*, *Eiszinnen* und *Waldinseln*.



Beistand: Geweihte

Pilgerzug: Bereitwillig folgen viele Gläubige dem Ruf der *Rahja-Geweihten* zu einer Reise zu den schönsten und sinnlichsten Orten *Aventuriens*. Die Pilgerzüge sind geprägt von Frohsinn und Ausgelassenheit, die religiöse Ernsthaftigkeit wird erst auf den zweiten Blick erkennbar. Häufiger finden solche Wallfahrten aber nur in lebensfrohen Ländern wie *Almada*, dem *Lieblichen Feld*, *Aranien*, dem *Balash* sowie in *Al'Anfa* statt.

Erkennungszeichen: Armreif in Form einer Weinranke mit einem Amethyst

Ziele: Angesteuert werden nahezu alle Tempel des Kontinents, da jeder als lohnenswertes Ziel gilt. Zum Fest der Freuden im *Rahja-Mond* reist man ins ekstatisch feiernde *Rashdul* oder zum *Palast Rahjas auf Deren* in *Belhanka*, wo zu dieser Zeit auch die Geliebte der Göttin gewählt wird.

WALLFAHRTEN MEHRERER KULTE
Manchmal gelten Pilgerfahrten nicht nur einer Gottheit, sondern mehreren oder gar dem ganzen Pantheon der Zwölfgötter. Sie werden in erster Linie von Mönchen vom Bund des *Wahren Glaubens* organisiert, aber auch Geweihte von *Aves*, *Nandus* und *Ifim* betreuen solche Reisen. Der Pilgerzug besucht auf seiner Reise die Heiligtümer mehrerer Götter und hat oft das *Zwölfgöttermonument* von *Mantrash 'Mor* am Nordrand der *Goldfelsen* zum Ziel.

Durch die *Koschberge* und das *Hüggeland* führt der beschwerliche *Zwölfergang*, ein Pilgerweg, der über den *Greifenpass*, durch die *Schwertschlucht*, am Gipfel des *Firunzapfens* und heiligen Stätten eines jeden anderen der Zwölfgötter vorbeiführt.



Beistand: keiner

Pilgerzug: Die *Novadis* kennen nur eine Pilgerfahrt: Die Reise zum Feld der Offenbarung von *Keft*. Da sie in keinem der 99 Gesetze *Rastullahs* verankert ist, streiten sich die Schulen über die Anzahl der Wallfahrten, die jeder wahrhaft Rechtgläubige unternehmen muss. Während viele Schulen einmal oder neunmal für ausreichend halten, besteht die Schule von *Keft* darauf, dass jeder *Novadi* 99 mal auf die Reise gehen muss — eine Ansicht, die nur jemand entwickeln kann, der wenige hundert Schritt vom Ort der Gotteserscheinung entfernt wohnt. Während der oft lang dauernden Reise durch Gebirge, Steppen und

Wüsten sind die Rechtgläubigen nicht mehr oder weniger religiös als sonst. Entweder ist man Rastullah-Gläubiger oder man ist es eben nicht. Nur wenige Stämme erlauben auch den Frauen, mit ihren Gatten oder Vätern nach Keft zu reisen. **Erkennungszeichen:** eine bestimmte Kombination von farbigen Tüchern an der Dschadra oder eine stets wiederholte, rituelle Losung **Ziele:** Das Gebet auf dem Feld-der-Offenbarung dauert von Sonnenaufgang bis Sonnenaufgang. In dieser Zeit dürfen weder Speis noch Trank zu sich genommen werden. Diese Auflage hat schon manchen greisen Novadis den Tod in der Mittagshitze eingebracht, anderen dagegen Visionen vom Allgott.

ANDERE KULTE

Den Maraskanern käme eine Pilgerfahrt zu einem Tempel von Rur und Gor nicht in den Sinn: Schöpfer und Empfänger des Geschenks sind so weit weg vom Weltendiskus, dass sie keine Notiz von den Sterblichen nehmen.

Aller Natur- und Geisterglaube der Nivesen, Mohas, Utulus, Trollzacker und Ferkinas kennt kein eigenes Pilgerwesen — sehr wohl aber ausgewiesene Orte, an denen die Kräfte der Elemente und der Ahnen stärker sind als anderswo. Gleiches gilt für nichtmenschliche Rassen wie Schwarzpelze und Goblins. Wie es die Achaz

und andere Kaltblüter mit ihren seltsamen Götzen halten, ist in den Nebeln der Zeit verborgen — was vermutlich besser ist.

Ausgeprägtes Pilgertum ist den Thorwalern nicht zu eigen: Sie schauen eher einmal besichtigend im Tempel einer Stadt vorbei, die sie gerade bereisen. Neben der Angrosch-Verehrung kennen die Zwerge noch eine genealogische Wallfahrt: Die Heimkehrfahrt in die Heiligen Hallen von Xorlosch, den Schoß der Erde, von denen sich alle Zwergenfamilien zwischen Nebelzinnen und Regengebirge mit feuchten Augen erzählen. Ja, selbst die Wilden Zwerge des Ehernen Schwerts und die schauerlichen Tiefzwerge sollen sich vor Sehnsucht und Furcht nach dem Ort ihres Ursprungs verzehren, obwohl er ihnen auf immer verwehrt sein wird.

AW

*Dieser Artikel wurde in ähnlicher Form bereits im **Bosparanischen Blatt 16** veröffentlicht, und zwar als Teil des **Hesinde spiegels VIII**.*

*Weitere Informationen zu Göttern und ihrer Verehrung findet sich ab Oktober in der Box **Götter und Dämonen**.*

Weiden in Bedrängnis

Gefechte am Fuße von Finsterkamm und Sichelgebirgen

REICHSEND/SALTHEL/BALIHÖ. Seit einiger Zeiterreichen uns immer mehr beunruhigende Nachrichten von den nördlichen Grenzen des Raul'schen Reiches¹. Grund genug für die Gareth Botenredaktion, einen erfahrenen Kriegsberichterstatter ins Herzogtum Weiden zu entsenden. Ferling Okenheld, der in manchen Kreisen bereits als legitimer Nachfolger des legendären Yangold di Lazaar gehandelt wird, zeichnet ein Bild der gegenwärtigen Lage.

Die Lage in der alten Mark Heldentruz

Seine jetzige Position hat Wallbrod von Löwenhaupt-Berg, der frisch bestellte Marschall der Weidener Garde-Regimenter, wohl auch seinen guten Beziehungen zu Reichs-Erzmarschall Leomar von Berg zu verdanken. Und erfreulicher Weise scheint er über den nötigen Biss zu verfügen, den sein Vorgänger Geldor von Eberstamm-Mersingen zuletzt vermissen ließ. Bemerkenswert schnell und erfolgreich gelang es dem ehrgeizigen Wallbrod, die ersten, unkoordiniert vorgehenden Orkhaufen nahe Reichsend zu zersprengen — und das einzig und allein mit einer zusammen gewürfelten Truppe aus Traloper Hellebardieren und einigen im Kampf unerfahrenen Panzerreitern des neu aufgestellten Garde-Regiments Pandlaril (von dem allerdings bis jetzt nur diese eine Schwadron tatsächlich einsatzfähig ist). Bis Ende Effert ist es ihm eigenen Angaben nach sogar geglückt, die in die Heldentruz eingefallenen Orkbanden gänzlich vom Reichsboden zu vertreiben.

Doch dessen nicht genug. Nun verkündete der

Marschall, er habe vor, den Krieg zum Feind zu tragen und die Schwarzpelze noch vor Wintereinbruch in ihren Unterschlüpfen im Finsterkamm aufzustöbern. Lediglich drei Schwadronen Reiter des Elite-Garderegiments *Bärengarde* wurden ihm zur Verstärkung gesandt. (Die restlichen Schwadronen haben aus Furcht vor der Bedrohung durch das Dämonenkaiserreich Galottas noch keinen Marschbefehl erhalten und stehen nach wie vor bei Baliho.) Doch das, so Wallbrod, werde ihn nicht abhalten.

Der Schutz der Feste Reichsend — Marschall Wallbrods Hauptquartier in den letzten Monaten — wird in Abwesenheit des Heerbanns von herzoglichen Grünröcken unter Führung des Schild- oder Mauergrafen Pagol von Löwenhaupt (der alte Oheim Herzogin Walpurgas) gewährleistet, der kürzlich zur Begutachtung der maroden Festungsanlage in Reichsend getroffen ist.

Obwohl die Situation also unter Kontrolle zu sein scheint, nehmen Vorbereitungen und Wachsamkeit entlang der imaginären Linie von Olats

Wall über Reichsend bis hinab nach Nordhag eher zu als ab.

Die Lage in der Roten und der Schwarzen Sichel

Im Osten hingegen erscheint die Lage gefährlich unübersichtlich. Der mühsam erkämpfte Waffenstillstand mit den Goblins scheint mehr als brüchig, vor allem, da der Nachfolger Gragh Krigschas kleinere Grüppchen ausgestoßener Goblins immer wieder dazu bringt, raubend und plündernd in die Menschenorte einzufallen. Und als wäre dies noch nicht genug, sind die neusten Untaten des berüchtigten Räuberbarons Terkol von Buchenbruch ebenfalls nicht dazu angetan, einen Frieden in den Sichelge-markungen dauerhaft zu machen. Dies mag der Hauptgrund dafür sein, dass die Sichelgarde, eine Söldnertruppe, die den reibungslosen Gütertransport über den Sichelstieg nach Weißtobrien gewährleisten soll, nicht, wie von Marschall Wallbrod gefordert, komplett zum Kampf gegen die Orks in die Heldentruz verlegt worden ist, sondern sich nur eine Schlachtreihe auf den Weg in die bedrohte Mark machte. Als vielleicht ebenso wichtiger Grund wird das Gerücht gehandelt, dass eine weitere Schlachtreihe die Versorgungszüge über dem Sichelstieg schützt. Da der tobirische Hof von deren pünktlichem und vollständigem Eintreffen existenziell abhängig ist, wurde, so heißt es, die Schlachtreihe dem Prinz-Arlan-Regiment zugeweiht. Als vielleicht ebenso wichtiger Grund wird aber das Gerücht gehandelt, dass der tobirische Hof, der von pünktlichen und vollständigen Versorgungslieferungen über den Sichelstieg existenziell abhängig ist, sich entscheiden gegen eine Verlegung auch nur von Teilen der Sichelgarde ausgesprochen haben soll, die zu einem guten Teil vom Herzogtum Tobrien mitfinanziert wird.

Neben den Brennpunkten Sichelstieg und Rote Sichel tritt als dritter der kleine Pass Golderhelds Steige — zwischen Praske auf der tobirischen und der Bollinger Heide auf der Weidener Seite gelegen. Hier sollen reguläre Gardetruppen Galottas in unbestimmter Stärke ein Befestigungswerk auf der Weidener Seite eingenommen und damit einen Brückenkopf gebildet haben, von dem eine stete Bedrohung ausgeht. Dieses Problem wird in Wehrheim offenbar so ernst genommen, dass die bereits gegebene Erlaubnis zur Verlegung des kompletten Elitegarde-Regiments *Bärengarde* (aus dem Balihoschen nach Reichsend) in der Heldentruz vom Reichserzmarschall kurzerhand zurückgenommen wurde.

Letzten Endes sieht sich das militärisch einst so mächtige Mittnächtliche Herzogtum nunmehr von drei Seiten bedroht — und seine durch Jahre des Krieges knappen Ressourcen drohen an einer Vielzahl von Fronten zu zersplittern. Möge Rondra mit den Gerechten sein!

Ferling Okenheld

1) Vgl. zuletzt AB 100 (Orks), 95 (Goblins), 100 (Räuberbaron), darüber hinaus AB 96, 97, 99.

60 Götterläufe – Kaiserin schmerzlich vermisst

Kaiserin Amenes Tsatag wird zum Eklat

VINSALT. Aufruhr und wilde Spekulationen bei Adel und Volk im Horasreich! Kaiserin Amene-Horas Firdayon lässt sich nicht wie gewohnt mit pompösen Feierlichkeiten in Vinsalt feiern, sondern begeht ihren 60. Tsa-Tag fernab des Hofstaates an unbekanntem Ort.

Ein sonderbarer Wunsch

Wie hatte sich die Kapitale des Lieblichen Feldes für die Feierlichkeiten zum Gedenken an die Horaskränzung herausgeputzt. Wie in jedem Jahr, so beging man an diesem Tag auch den Tsa-Tag Amene-Horas', der, wie es der Zufall will, auf eben jenen Tag fällt. Doch in diesem Jahr sollte es der fünfte Zwölferreigen der Kaiserin sein, in diesem Jahr wurde sie 60 Jahre, alt.

An etlichen Häusern, von den Handwerksstuben bis hin zu den Stadtvillen des Adels, wehten auf Wimpeln und Fahnen sowohl der Goldene Adler des Königreiches als auch der Rote Drache der Firdayons im frischen Herbstwind. Vorab war bereits das Geschenk der Kaiserin bekannt geworden. So verzichtete die Monarchin in diesem Götterlauf auf die obligaten Präsente des Adels und befahl statt dessen Anfang Travia, dass mit dem Gold ein Tempel der Gütigen Göttin in Kuslik errichtet werden solle, "auf dass in der zweitgrößten Stadt des Reiches fürderhin das Herdfeuer Familien, recht-schaffen Gläubigen und Armen ein Obdach gewähren möge."

Eine Geste, die in Kuslik sicherlich als Affront verstanden wird, hat doch ausgerechnet der Adlerorden im alten Tempelhaus der Travia, seit dem Sturz der Fürstin Kusmina, Quartier bezogen.

Gespannte Erwartung

Zur Praios-Stunde am 8. Boron waren bereits zahlreiche Bürger vor den schmiedeeisernen Toren zusammengekommen, um einen Blick auf ihre geliebte Herrscherin zu erhaschen. Man erwartete nach der Ansprache der Kaiserin die Öffnung der Tore zur "Großen Audienz", bei der ein jeder seine Geschenke an die Monarchin würde überreichen können. An der Spitze der Bürger stand Bürgermeister Draken Bergenoor, der, wie die meisten Bürger, sich zum Gedenken an die Horas-Kränzung einen kleinen Lorbeerzweig an die Krempe geheftet hatte. Während sich die Bürgerschar, ob der ungewöhnlichen Kühle in dicke Umhänge oder gar Pelze gehüllt, versammelt hatte, fröstelten einige Edle des Reiches bereits hinter den Toren in feinstem Zwirn auf dem Barjed-Platz unmittelbar vor dem Palast. Der Hochadel wurde jedoch erst gegen Abend auf dem Eidechsen-Ball der Kaiserin erwartet.

Dieser sollte mit dem Glockenschlag der Vinsalter Uhr zur ersten Tsa-Stunde beginnen.

Graf Mondinos große Stunde

Unruhe hatte sich im Vorfeld unter dem niederen Adel des Reiches verbreitet, als auch Ende Efferd noch keine Einladungen zu den Tsa-tag-Feierlichkeiten der Kaiserin eingetroffen waren und so mancher Cavalliere und manche Signora über den plötzlichen Verlust ihrer Hoffähigkeit in schwere Sorge versetzt wurde. Doch auch in den Herzogs- und Grafenhäusern des Horas-Reiches waren keine Depeschen, gesiegelt vom kaiserlichen Zeremoni-



enmeister Barocco, aus dem Horaskaiserlichen Palast eingegangen. Während die hohen Herrschaften noch über das Fehlen der Einladungen disputierten, nutze jemand die Gunst der Stunde, um sich nach längerer Absenz wieder in den Mittelpunkt des allgemeinen Interesses zu drängen: Mondino Torbenias von Crasulet, Graf von Belhanka, lud die verstörten Leidensgenossen kurzerhand in sein Vinsalter Stadtpalais, um dort eigenhändig den traditionellen Ball der Eidechse zu Ehren der Horas auszurichten.

Die hartnäckigen Gerüchten seine finanziellen Unpässlichkeiten betreffend, vermeinte Seine Hochwohlgeboren damit Lügen gestraft haben. Die reich verzierten Einladungen gingen sogar in einer unerwarteten Geste des Kosmopolitismus und der Großzügigkeit an Vertreter des Mittelreiches. Aus der Kusliker Niederlassung der Reederei Terdilion konnte man allerdings von einer "beträchtlichen Eigentumsverschiebung" zum Vinsalter Kontor der Frau Fiaga ya Terdilion, des Grafen Gemahlin, hören. Auch die offensichtliche Abwesenheit derselbigen während der offiziellen Feierlichkeiten in der Kaiserstadt gab Anlass zur Vermutung, dass es mit dem Segen im Hause Crasulet-Terdilion nicht zum Besten bestellt sei. Ob finanzielle Gründe die Ursache dafür sind, darüber kann man bestenfalls spekulieren. Nichtsdestotrotz konnte Graf Mondino eine beeindruckende Gästeliste vorweisen. Seinem überraschenden Ruf in die Kapitale waren solch

illustre Persönlichkeiten gefolgt wie Seekönig Palamydas und Herzog Berytos Cosseira von den Zyklopeninseln, Herzog Cusimo von Garlischgrötz, Gräfin Hesindiane von Bethana-Aralzin, Principessa Alessandra di Lionessa-Balligur, die Stadtpräfektin Kusliks, und viele Comtos, Barone, Gransignores mehr. Stellvertretend für das Mittelreich waren Botschafterin Arela Weißblatt und — trotz der erst jüngst eingerichteten ständigen Gesandtschaft — sogar die Cron-Gesandte des Fürstentums Darpatien, Kinare von Bleichkraut, unter den geladenen Gratulanten.

Diejenigen unter den hohen Herrschaften, die ihren Namen nicht in diesem Bericht wieder finden, bitten wir um Verzeihung und Verständnis, würde es doch jeglichen Rahmen sprengen, jedes Mitglied aus den altherwürdigen Familien des Horas-Reiches hier aufzuführen. Ein Kuriosum sei in diesem Zusammenhang allerdings noch erwähnt: Aus dem Süden des Reiches hatte sich Erzherzogin Lutisana ai Oikaldiki-Firdayon, Gemahlin Prinz Timors, alleine auf den Weg in die kaiserliche Metropole gemacht (so soll sich der jüngste Spross Kaiserin Amenes nach den Vorfällen in Horasia im letzten Rahja Gerüchten zufolge noch immer in Al'Anfa aufhalten; der Bote 99 berichtete).

Enttäuschte Hoffnungen

Ein Raunen ging durch die Menge, als nach einer halben Ewigkeit (weit nach Mittag, um genau zu sein) Staatsminister Abelmir von Marvinko auf den Balkon und vor die Menge trat. Mit auffallend blasser Teint und belegter Stimme, die nur kaum bis vor die Tore trug, erklärte er der Menge, dass Ihre Majestät den Tsa-Tag, zusammen mit dem engsten Kreis der Familie und außerhalb der Stadt zu zelebrieren geruhe.

Ein entsetztes Murren durchlief in Wellen die wartenden Bürger, denn nur langsam wurde das Gehörte an die hinten Stehenden weitergegeben. Mit einer formalen Grußbotschaft der Herrscherin und der Versicherung, dass die traditionelle Feier auf dem Stadtmarkt und der Baliiri-Wiese gleichwohl stattfände, schloss der schwitzende erste Mann des Staates. Unübersehbar hatte er es eilig, wieder in die schützenden Räumlichkeiten des Palastes zu gelangen. Zu Recht, denn die Aufregung und Empörung der Bürger folgte auf dem Fuße. Selbst die Älteren unter den Vinsalter Bürgern konnten sich an keinen Götterläufer erinnern, an dem Kaiserin Amene ihren Tsa-Tag nicht mit dem gebührenden Pomp gefeiert hatte — geschweige denn, dass sie nicht in der Stadt am Yaquir weilte! Der anwesende Adel des Lieblichen Feldes fasste sich nach Augenblicken der Überraschung

und entschwand — teils besorgt, teils unverhohlen zornig.

Zurück blieb Graf Mondino, der in Aussehen und Gebaren dem Staatsminister ohne weiteres Konkurrenz machen konnte. An dem Ball zu Ehren der Kaiserin hielt Seine Hochwohlgeborene jedoch unbeirrt fest, wenngleich der Platz für den Ehrengast leer blieb und auf viele Gäste wie ein Mahnmal für den voreiligen Grafen wirkte.

Grund zu Spekulationen

Bereits am Abend, als auf den Plätzen der Stadt ganze Ochsen am Spieß gebraten und Wagenladungen besten Gebräus auf Kosten und zum Wohl der Kaiserin getrunken wurden, machten wilde Spekulationen und Gerüchte in Vinsalt die Runde: Die Kaiserin habe einen gesundheitlichen Rückschlag erlitten und sich im Kloster von Perainidäl in die Hände Peraines begeben, so munkelte man.

Die Expansionisten nutzten die Gunst der Stunde und brachten ein ridiküles Gerücht auf Tapet, das sich seit den Brautfeierlichkeiten in Horasia hartnäckig in den Logen und Salons des Horasreiches halten will: die 'geheime Zusatzklausel' im Vertragswerk von Weidleth, nach welcher die mittelreichische Mark Windhag für zwölf mal zwölf Götterläufe an das Alte Reich verpachtet werden soll. So soll Kaiserin Amene sich in Grangor einem wartenden Heer angeschlossen und dieses nach Harben, der Hauptstadt der Markgrafschaft, geführt haben, um persönlich ihren Anspruch auf die Windhag geltend zu machen.

Zwar hat die Boten-Redaktion in Gareth aufgrund der Unpassierbarkeit des Schattengrund-Passes (frühe Schneefälle und Drachenangriffe, siehe auch *Bote 100*) noch keine Nachricht aus dem entfernten Harben erreicht, doch kann man dieses Märchen nationalistischer Hitzköpfe wohl getrost in das Reich der Phantasia verweisen. Moderatere Stimmen sprachen von einer möglichen Teilnahme der Kaiserin an den Fortsetzungen der Friedensverhandlungen zwischen Horasreich und Thorwal in der Reichsstadt Kyndoch an der windhagschen Grenze (siehe *Bote 99*).

Fakt ist, dass auch die unzähligen 'Vögelchen' des Boten in der Metropole am Yaquir aus schierer Unwissenheit über den Verbleib der Herrscherin schweigen. Allein die Nachricht, die Leibärztin der Kaiserin soll als einziges Mitglied des Hofstaates dem entschwundenen, engen Familienkreis angehören, ist aus dem Horaskaiserlichen Palast gedrungen und nährt die wilden Spekulationen um den Gesundheitszustand Ihrer Majestät. Die Kusliker Boten-Redaktion hofft, den geneigten Leser alsbald wie möglich über den Verbleib Amene-Horas' aufklären zu können.

Mishka Trauwein

Jens Blome

Aventuriens Dichtkunst – vom Krieg beeinflusst

VINSALT. Auch vor dem Geiste unserer Poeten machen die dunklen Schatten, die sich einmal mehr über Dere verdichten, nicht halt. Das folgende Werk wurde uns von unserem Mann am horasischen Hofe gesandt, der es wiederum von einer Dame zugespielt bekam, die nicht genannt werden möchte. Ob es sich um die Angebetete selbst handelt?

Unser Mitarbeiter bleibt für Euch, verehrte Leserschaft, am Ball. In Anbetracht der Kriegsnachrichten, die uns seit Götterläufen und Abergötterläufen in Atem halten, erreichten uns jüngst die Gesuche einiger Damen, man wünsche doch auch wieder einmal etwas Erbauliches zu lesen. Gern kommen wir den adligen Herrschaften mit diesem Sonett entgegen und werden uns in Zukunft auch wieder verstärkt um die delikaten Angelegenheiten der oberen Schichten verdient machen.

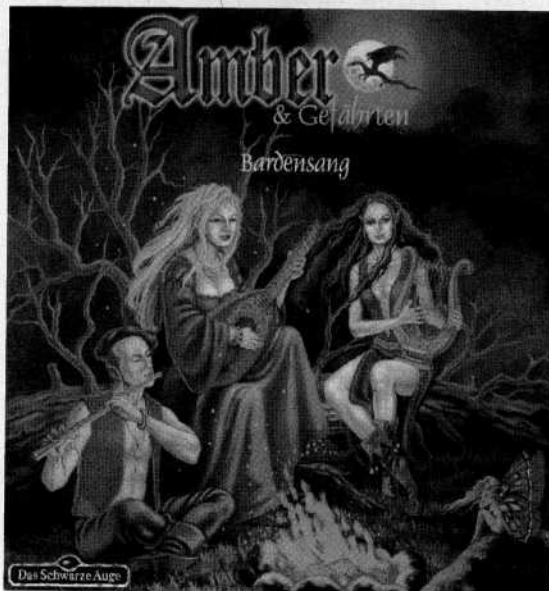
Frohes Herz

Sonett für eine ungenannte hochstehende Dame, aus dem Horasischen

Mein Herz ist über alle Maßen froh,
Es jauchzt und jubiliert bei jedem Schlag,
Dass davon aller Schmerz und jede Klag',
Die mein Gemüt einst kannte, aus mir floh.
Des Henkers Richtschwert küsst ich quidproquo,
Die Sonne scheint nachts heller denn am Tag,
Mein Todesurteil ist nur ein Vertrag.
Ich kann nicht anders, darum schreib' ich so
Aufs Grab des Freundes spöttisch ein Sonett;
Die Trauerspiele gehen heiter aus.
Und Folter ist als Zeitvertreib ganz nett;
Ich lache, reißt man mir die Zähne raus.
Komm, Tod, und wärme dich in meinem Bett!
Liegt sie darin, verlierst du dort den Graus.

Frank Bartels

Anzeige



Düstere Balladen,
Heldenepen
und Trinklieder ...

Amber & Gefährten
»Bardensang«

Erhältlich im
Fachhandel, unter

www.bardensang.de

oder bei

www.f-shop.de

Es begann in Thorwal; es endete in Thorwal: Der Krieg ist vorbei!

THORWAL. Trotz einiger Schwierigkeiten ist nun endlich wahr geworden, was vor einigen Monden unmöglich schien: Die Erbfeinde Hjaldinger und Horasier schließen Frieden. Bei einem Festakt in Thorwal wurde im Travia-Tempel erst vom horasischen Gesandten, Admiral Ralman von Firdayon-Bethana, der Friedensvertrag unterschrieben und gesiegelt, um dann im Swafnir-Tempel der Stadt von Hetmann Tronde Torbensson und seiner Tochter Jurga gegengezeichnet zu werden.

Da unser Thorwal-Korrespondent Oswin Gerberow zu der Zeit am Flinken Difar darnieder lag, ließ er sich die Ereignisse vom thorwalschen Jarl Beorn Laskesson schildern:

„Schon immer halten wir unser Großes Hjalding¹ am ersten Swafnirstag² im Schlachtmond³ ab. Es ging hoch her, und fast schlugen wir uns die Zähne aus, als einige der sturen Nordanis nicht wahrhaben wollten, was Tronde alles für das Land leistet. Im Verlauf des Hjaldings verlas seine Tochter Jurga den Friedensvertrag, an dem auch ich in zähen Verhandlungen in Kyndoch und Kuslik mit verhandelt hatte, das wohl!

Den bisherigen Krach übertönte sie mit ihrer volltönenden Stimme: »Hiermit erklären die Völker der Hjaldinger und-Horasier im Namen der Göttinnen Travia und Tsä ihren Willen zum Frieden. Jegliche Kampfhandlungen sind ab dem Tag der Unterzeichnung zu unterlassen. Ihre Horaskaiserliche Majestät Amene Firdayon und Hetmann Tronde Torbensson bekräftigen ihren Willen durch folgende Handlungen: «

Die Inseln der Olport-Steine gehen von der Hand der HPNC wieder in die Gewalt des freien Volkes der Thorwaler über sowie die Besitzungen im Südmeer von der Hand der Nordleute wieder in den Besitz des Wiedererstandenen Horasreiches zurück.

Weiterhin bedauert das Horasiat den Angriff auf die unschuldige Bevölkerung der Stadt Thorwal, die im Zuge der Vergeltung für die Überfälle auf die Stadt Dröl und die Seestute erfolgten. Die Piratin Olgerda Olvarnasdottir wird für ihre Freveltaten auf immerdar in die Friedlosigkeit verbannt und ihr Name aus den Sagas der Hjaldinger getilgt. Das Volk der Hjal-

dinger entschuldigt sich für ihre verbrecherischen Taten.

Ebenso bedauert der Oberste der Hetleute die Verluste der Horasier bei den Angriffen auf die Stadt Grangor.

Zur Linderung der Kriegsschäden erhalten thorwalsche Händler im Horasreich eine Aufhebung der Zölle sowie die HPNC auf thor-



walschen! Gebiet dasselbe, auf einen Zeitraum von zehn Jahren.

Weitere Handelserleichterungen mögen noch ausgehandelt werden.

Die Kaperbriefe der HPNC sind ab sofort ungültig, und jedweder Angriff auf ein thorwalsches Schiff wird als Akt der Piraterie betrachtet, der vergolten werden kann. Ferner verpflichtet sich die HPNC, keine Walfangschiffe in thorwalschen Gewässern zu unterhalten.

Der Oberste Hetmann Tronde Torbensson garantiert derweil für die Unversehrtheit der Besitzungen der HPNC im Ort Goldshjolmr. Der HPNC wird erlaubt, ihre bisherigen Besitzungen auf den Olport-Steinen für 99 Jahre zu nutzen, im Gegenzug erhält das thorwalsche Volk eine gleiche Nutzungsfrist für die von ihnen in Besitz genommene Insel Bilku.

Es sei ausdrücklich festgelegt, dass die jeweiligen Gebiete nicht Eigentum des besitzergreifenden Staates werden.

Schlussendlich erkennen die Völker ihre Interessengebiete gegenseitig an und garantieren, dass diese vom anderen nicht angerührt werden.

Mögen die Götter diesen Vertrag segnen!«

Der Tumult, der von mir und auch von Tronde erwartet wurde, blieb aber zu unserer Überraschung aus. Weitaus die meisten lobten Tronde und Jurga, und nur wenige, ewig Unzufriedene beschimpften sie des Verrates und unterstellten ihnen, von den Horasiern gekauft worden zu sein. Insbesondere Marada 'Die Wölfin' Gerasdottir wollte Tronde absetzen oder ihn gar am liebsten tot sehen, konnte sich aber nicht durchsetzen. Ha! Tronde wird noch lange unter uns weilen und dafür sorgen, dass die Kleine aus Uddahjal bald ihr Maul gestopft bekommt!

Tronde verlangte eine Abstimmung über den Vertrag, und wie es guter Brauch ist, bestätigten wir ihm unsere Zustimmung mit einem donnernden "Das wohl!". Sogleich schickte unser Hetmann der Hetleute seine Tochter aus, um den Abgesandten zu holen. In Merske war der vereinbarte Treffpunkt, doch als unsere Jurga dort ankam, glotzte sie ungläubig auf die horasischen Schiffe. Es waren deutliche Kampfspuren zu sehen, und Teile der Besatzungen fehlten. Unter strengster Bewachung unserer ruhmreichen Thing-Garde wurden die verletzten Matrosen im Ort behandelt. Es stellte sich heraus, dass sie im Krakenmolchgürtel ein paar Problemchen hatten, nichts ernstes, aber die Horasier kamen natürlich trotzdem nicht mit ihnen zurecht. Erst als sie in Efferdün den Geweihten des Launenhaften an Bord nahmen, glückte ihnen die Durchfahrt.

Am Morgen des 6. Tages im Schlachtmond lief hinter Jurgas *Sturmgleiter* eine Schivone in den Hafen ein: das Flaggschiff des Admirals. Der Hafen barst schier vor Leibern, alle wollten sehen, wer da gesegelt kam. Kommandos schallten vom Schiff her über das Wasser. Unruhe entstand, geschürt von den Gegnern des Friedensvertrages. Zwar standen die horasischen Matrosen in Reih und Glied an der Reling ihres Schiffes, aber konnte man wirklich sicher sein, dass hinter den Stückpforten nicht eine tödliche Überraschung wartete?

Trotz der Bemühungen, Zuversicht zu verbreiten, stieg die Unruhe weiter an. Zwar flogen keine Geschosse, doch löste sich eine Barkasse vom Schiff der Horasier und hielt auf den Kai zu. Am Bug stand hochnäsigt und aufrecht

1) Mit dem 'Großen Hjalding' ist die in jedem Herbst erfolgende Versammlung gewählter Vertreter aus den Jarltümern gemeint, auf dem wichtige Entscheidungen gefällt werden.

2) Der Swafnir-Tag steht in Thorwal für den in zivilisierten Reichen gebräuchliche Praios-Tag.

3) 'Schlachtmond' bezeichnet in Thorwal den Monat Travia.

4) Die Regenbogenfahne gilt als Friedensfahne, da sie die Farben der Göttin Tsä trägt, und in fast allen Reichen als solche anerkannt ist.

der Admiral Ralman von Firdayon-Bethana und wedelte mit einer Fahne, die bunt in allen Farben schillerte⁴.

Potzblitz! Ungeschützt von den sonst üblichen Söldnern, die einen horasischen Admiral vor den Unwägbarkeiten des thorwalschen Landes bewahren, betrat der Admiral alleine unseren Boden. In einigen umstehenden Gesichtern war abzulesen, dass sie ihn am liebsten zwischen ihren Händen zerrissen hätten. Tronde erwartete ihn bereits mit unbewegtem Gesicht. Geraume Zeit musterten sich die beiden Männer, ehe der Admiral die Hand ausstreckte, um ihn zu begrüßen. Im Namen Travia hieß Tronde ihn sodann willkommen.

Die Menge blieb in kühler Erwartungshaltung, bis jemand "Das wohl!" rief/Diese Bestätigung wurde nun dutzendfach wiederholt. Niemals würde sich ein Thorwaler nachsagen lassen, die Gebote Travia zu missachten! Außerdem hatte so die ganze Stadt die Sicherheit des Gesandten garantiert und sollte jemand Ralman etwas antun, so würden alle Einwohner Thorwals zur Rache schreiten. Ich musste grinsen. Tronde war schon ein Fuchs.

Die Menge teilte sich, als Tronde den horasischen Gesandten in den Travia-Tempel führte. Dies war vorher von der Delegation in Kuslik so ausgehandelt gewesen: Der Friedensvertrag sollte im Horasreich verhandelt und in Thorwal vollzogen werden - dies aber nur im Travia-Tempel, da diese Göttin von beiden Völkern gleichermaßen verehrt und geachtet wird. Unter dem Segen der Travia-Priester wurde der Vertrag von Ralman von Firdayon-Bethana unterzeichnet. Als Tronde ebenfalls zur Feder greifen wollte, schlug der Admiral in einem Akt typisch horasischer Hochmütigkeit vor, die Gegenzeichnung im Swafnir-Tempel erfolgen zu lassen. Überrascht nickte Tronde, einige andere murmelten, geradezu ungläubig über dieses Angebot, das man einem Horasier niemals zugetraut hätte. So zogen wir wieder zum Swafnir-Tempel. In der Halle war es trotz der mit hinein gekommenen, vielköpfigen Menge totenstill, als unter dem an der Decke aufgehängten Holzbildnis des Swafnir zuerst Tronde und dann Jurga den Friedensvertrag unterzeichneten. Als sich danach Tronde und Ralman die Hände reichten, trat Bridgera Karv-solmsfara hinzu und verkündete der draußen wartenden Bevölkerung das Ende des Krieges. Ergreifenheit bemächtigte sich unseres obersten Hetmanns, und ganz so klangen auch seine Worte, als er davon sprach, dass die Zeit des Kampfes nun vorbei sei und beide Völker von dem Frieden profitieren mögen.

Mit einem Ruck riss Tronde den überwältigten horasischen Gesandten an seine Brust und klopfte so kräftig auf dessen Rücken, dass ihm die Luft aus den Lungen gepresst wurde. Dadurch war der Frieden nicht nur formal auf dem Papier gesiegelt, sondern nun auch nach

alter thorwalscher Tradition beschlossene Sache.

Jubelnd verteilte sich die Menge, um Bier, Met und Brannt aus den Kellern und Vorratsräu-



Hetmann Tronde Torbenson

men zu holen. Und während die Skalden die ersten Sagas erklingen ließen, wurden die Feuer zum Braten der Festochsen entzündet. Doch nicht alle blieben, um zu feiern. Einige Ottas aus dem Norda verließen Thorwal noch

in derselben Stunde. Auch die Hetfrauen der Brandrächer-, sowie der HJ0nen-Ottajasko verließen unter üblen Beschimpfungen die Stadt. Trotz dieser hasserfüllten Worte wurde gefeiert, und alsbald erschienen auch die horasischen Seeleute vom Schiff des Admirals, um dem Fest beizuwohnen. Unter ihnen waren auch mehrere Rahja-Priester, in leichte Pelzgewänder gehüllt, die von Meisterhand an delikatesten Stellen mit halbdurchsichtigen Stoffen versetzt waren. Anscheinend waren sie nicht an unsere Jahreszeit gewöhnt, obwohl wir erst Herbst hatten.

Wie mir später erzählt wurde, haben sich die hübschen Burschen und Mädels näher über Olgerda und das Piratenpack von Goldsholmr erkundigt. Anscheinend wollte sich die Rahja-Kirche wohl vergewissern, dass es Ausgestoßenen und Verbrecher waren, die damals die *Seestute* überfallen hatten, und nicht ehrliche Hjal-dinger. Natürlich war es so! Wir sind zwar keine Heiligen, aber wir freveln nicht gegen die Götter!

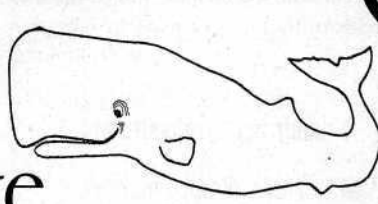
So feierten wir alle fröhlich den Rest des Tages den geschlossenen Frieden. Mögen die Götter mit uns sein. Das wohl!«

Frank Mienkuß / Jens Arne Klingsöhr

Meisterinformationen zu diesem Artikel finden Sie auf Seite 15

Anzeige

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>**

Redaktionsschluss

für den

Av. Boten No. 102

ist Samstag, der
22. Juni 2003

IN ALLER KÜRZE

Unerwartete Hilfe

In einem Seegefecht zwischen einer haveni-
sehen Handelskaravelle mit einer oronischen
Zedrakke leistete dem Händler ein syllanisches
Piratenschiff plötzliche Hilfe.

Der völlig rot getakelte, thalukkengroße Tri-
maran zerstörte mit wenigen Rotzenkugeln das
Ruderhaus des oronischen Schiffes und drehte
schließlich unerwartet wieder ab, ohne sich
dem havenischen Schiff zu nähern oder den
Dank des Kapitäns anzunehmen.

Für Staunen sorgten aber auch die 'Farben'
des Syllaners: ein riesiger, schwarzer, skelet-
tierter Bullenschädel auf dem Hauptsegel.

Stefan Trautmann

Schwere Sturmschäden

Der schwere Sturm, der am 3. Travia über die
Insel Jilaskan fegte, hat erhebliche Schäden an
den Gebäuden der Inselbewohner verursacht.
Nach neueren Aussagen ist das Schlimmste aber
dennoch an der Insel vorbeigezogen. Von über-
lebenden Seeleuten wurde berichtet, wie der
Sturm einige Meilen weiter südlich gewütet ha-
ben soll. Unheimlich bleibt dennoch die un-
vermittelte Auflösung der Unwetterfront.

Stefan Trautmann

Tumult bei Stabsitzung

KGIA des Saales verwiesen

PERAINEFURTEN. Unbestätigten Berichten aus
dem tobrischen Kanzleramt zufolge, kam es
bei der letzten Stabsitzung der Verteidiger To-
briens beinahe zu Handgreiflichkeiten zwi-
schen hohen Vertretern der rondrianischen Kir-
chentruppen und Drego von Angenbruch von
der KGIA. Von Frevel wider die Zwölf und
Betrug an den Kirchen sei die Rede gewesen,
und nur ein energisches Eingreifen des tobrischen
Kanzlers Delo von Gernotsborn hätte
eine Eskalation verhindert. Der Vertreter der
KGIA wurde hernach aufgefordert, die Stabs-
itzung zu verlassen, und aus dem Kanzleramt
esortiert. Aus Gareth wiederum ist in diesem
Zusammenhang zu vernehmen, dass auch der
Leiter der KGIA, Dexter Nemrod, jüngst von
hohen Würdenträgern der Praios- und Ronda-
Kirche aufgesucht wurde.

Wenige Monate nach dem Disput zwischen

Reichs-Großsiegelbewahrer Graf Orsino von
Falkenhag und dem Zwölfgöttlichen Konzil
zeichnet sich also erneut ein Zerwürfnis zwi-
schen den Kirchen und kaiserlichen Beamten
ab.

Walter Scholger

Verbindung zwischen Bredenhag und Elenvina?

Ist es nur der übliche freundschaftliche Kon-
takt zwischen Nachbarn — oder wurden Dinge
ganz anderer Art besprochen zwischen dem
Herrn der größten Grafschaft Albernias, Sei-
ner Hochwohlgeboren Jast Irian von Crumold,
und dem Herzog der Nordmarken, Jast Gor-
sam vom Großen Fluss? Bekannt ist, daß der
Graf zu Bredenhag zwei Male allein im ver-
gangenen halben Götterlauf zu einem "plai-
sierlichen Besuch" in Elenvina weilte, und
auch, dass des Herzogs Tochter, Prinzessin
Ugdane vom Großen Fluss, die Nordmärker
Siegelbewahrerin, diesem Treffen beiwohnte.
Gerüchte, dass eine Verbindung zwischen bei-
den Häusern anstehe, wurden aus Bredenhag
und aus Elenvina bislang aber weder bestätigt
noch dementiert.

Tina Hagner

Geheimes Treffen zu Albenhus

ALBENHUS. Anfang Rahja tagte im Haus der
Handels Gilde zu Albenhus eine phexgefällige
Gesellschaft. Vertreter mehrerer großer Han-
delshäuser waren dort zusammengekommen,
um — ja, was?, rätselte man auf Markt und
Straßen der Reichsstadt am Großen Fluss.
Selbst alte Konkurrenten, so heißt es, sah man
nach langer Sitzung zufrieden und einträchtig
das altehrwürdige Gildenhaus verlassen. Nicht
nur Familien aus den märkischen Landen wie
die Ehrwalds und Siebenfelds aus der Herzo-
genstadt waren darunter, sondern auch die wei-
hin bekannte Angbarer Händlerdynastie Stipp-
witz und deren Rivale Odoardo Markwardt
hatten Gesandte nach Albenhus geschickt.
Selbst die Kaufleute Ongswin und Ratsburger
aus dem fernen Albernias seien bei dieser Un-
terredung zugegen gewesen. Kurzum: Es war
eine Versammlung der wichtigsten Handels-
häuser entlang des Großen Flusses. Über die
Beweggründe und Ergebnisse dieses Treffens
wurde selbst nach eifrigen Forschungen unse-

rer Schreiber vorerst nichts bekannt. Allerdings
wird gemunkelt, dass die Albenhuser Werft
durch diese Herrschaften einen stattlichen
Auftrag erhalten habe. Über den Rest breitet
der Fuchs Schweigen und Schatten.

Kai Rohlinger / Martin Lorber

Handelserleichterungen zwischen Weiden und Darpatien!

TRALLOP/ROMMILYS. Im Traviadiesen Götter-
laufes unterzeichneten Vertreter der beiden
Provinzen in der Fürstenstadt Rommilys wäh-
rend einer dort stattfindenden Handelsmesse
ein zuvor in Trallop ausgehandeltes Abkom-
men.

In diesem Kontrakt sichern sich die Vertrags-
partner weitreichende Handelserleichterungen,
Privilegien und Vergünstigungen zu, die zum
einen die Versorgung der beiden Lande mit
dringend benötigten Gütern (hier wären zu-
vörderst Salz für Weiden und Holz für Darpa-
tien zu nennen) sicherstellen und zum ande-
ren den Handel zwischen den beiden Provin-
zen fördern sollen.

Im Gegensatz zum Kontrakt zwischen Nord-
marken und Weiden fanden die von Junker
Edric von Firunslicht auf Seiten der Darpatier
und dem Baron zu Ingerimms Steg auf Seiten
der Weidener geführten Vertragsverhandlungen
für diesen Kontrakt in einer gelösten Atmo-
sphäre statt und konnten auch ohne größere
Streitpunkte recht zügig abgeschlossen wer-
den.

Marcus Friedrich

**Meisterinformationen zu diesem
Artikel finden Sie auf Seite 13.**

Feuriger Stern über Weiden

TRALLOP. Im Norden des Reiches wurde im
späten Boron-Mond am nächtlichen Firmament
ein fallender Stern mit einem blutrot schim-
mernden Schweif gesehen.

Der Herzogliche Inquisitor Weidens, Magus
Gille von Eschenstein, berichtete, er habe das
Phänomen zunächst am 23. Boron über dem
Neunaugensee entdeckt und seine Bahn meh-
rere Nächte hindurch verfolgt, bis es schließ-
lich weit im Westen erloschen sei.

Mike Maurer