

Aventurischer Bote

by 105 DSClassics-Team I

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 Grafenschaften und Baronien; Organ der Ge-

schichtsschreiber und Chronisten; Postille der zwölfgöttlichen Geweihten, der Ordensbruder- und Schwesterschaften.

Verteilung am Hof zu Gareth kostenlos, ansonsten nur gegen teuer Geld! Der Bote erscheint regelmäßig nach Ablauf mehrerer Monde und unterliegt der redaktionellen Verantwortung be-

rufener Schriftgelehrter am Hof zu Gareth, nimmt aber dankend Reise- und Erlebnisberichte fahrender Aventurienkundler entgegen.

Im übrigen versteht sich das Journal als Wahrer der Guten Sitten, Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns!

Ansonstengilt:

Kronungen in Süd und Norden,

Gärtner, die die Leute morden,

In Ost man Feiern froh begeht,

In West dem Drach' man widersteht!

Was noch geht vor im weiten Land,

Sagt dir der Bote in der Hand!

2,50 EUR

107

Ausgabe

Mai/Juni 2004

BOR/HES 34 Hal/1027 BF

Selindian Hal von Gareth neuer Großfürst von Almada

Wer salbte den Herrscher?

PUNIN. Der Herbst steht ins Land, und überall entlang des Yaquirwird die Nuss- und Mandelernte eingeholt, während die Tage wieder dunkler werden. Es war ein sonderbares Datum, das sich der junge Selindian Hal von Gareth auserwählt hatte, um die Bürde des Großfürsten von Almada entgegenzunehmen. Doch sonderbar war so vieles an diesem Tag, von dem im Folgenden berichtet werden soll.

Traditionell gedenkt man am ersten Tag des Herren Boron der Toten und Verstorbenen, so auch im südlichen Königreich. In diesem Jahr aber wurde der Gedenktag in Punin um eine Woche verschoben, denn die feierliche Bestattung des Heldenkönigs Brin von Gareth band sowohl die Geweihtenschaft des Unergründlichen als auch die Herrscherfamilie. Auf dem Platz des Schweigens segnete der Rabe von Punin also erst am 7. Boron die schon lange in großer Zahl versammelten Gläubigen, wo-



Seine königliche Durchlaucht,
Selindian Hal von Gareth, Großfürst von Almada

raufhin die Gebeine der Heiligen Etilia im Prozessionszug unter frommen Gesängen durch die Stadt getragen wurden. Dabei durchzogen Schwaden würzigen Weihrauchs die Gassen, gemahnte das Schlagen von Ebenholzstöcken aufeinander an die Gebeine des Totenreiches. Viele fromme Pilger aus ganz Aventurien hatten sich zu diesem Ereignis in der Yaquirmetropole eingefunden, und sie füllten die ansonsten so lebhafteste Stadt mit ehrfürchtigem Schweigen. Doch mag auch der schwüle, violett-graue Gewitterhimmel dieses Tages zu einer eher gedrückten Stimmung beigetragen haben.

In dieser Ausgabe

Neuer Großfürst von Almada	Seite 1 - 3
Herzog fordert Albernias Krone	Seite 3
Wurm von Windhag erlegt	Seite 5
Exodus am Yaquir	Seite 21
Neue Königin in Nostria	Seite 22
Machtwort aus Kuslik	Seite 24
Oberste Hetfrau gewählt	Seite 25
In aller Kürze	Seite 28

Hohe Prominenz hatte sich in Punin eingefunden: Hinter dem nur an Jahren uraltem Kirchenoberhaupt, Seiner Erhabenheit Bahram Nasir, und seiner Gefolgschaft schritt niemand Geringeres als die Königin Rohaja höchstselbst, auch sie im schlichten, doch eleganten schwarzen Festtagsgewand.

An ihrer Seite fand sich der neu bestallte Graf vom Yaquirtal, Eslam von Eslamsbad und Punin. Es ist ein inzwischen im gesamten Königreich viel diskutiertes Gerücht, dass sich die beiden in Liebe erkannt haben sollen. Vielleicht war dies ein Grund dafür, dass die Reichsregentin selbst nicht zu diesem hohen Tag angereist war, was viele verwunderte, denn immerhin würden die kommenden Feierlichkeiten zu Ehren ihres einzigen Sohnes abgehalten werden. Doch wissen Tratsch und Klatsch gleichfalls zu berichten, dass Ihre Kaiserliche Hoheit Emer ni Bennain von Gareth die Liaison zwischen der Thronfolgerin und dem Almadaner keineswegs gutheißt. Offiziell aber heißt es, dass sich Ihre Kaiserliche Hoheit in wichtiger Mission auf dem Weg nach Boronia befände. Was dies bedeutet, darüber kann momentan allerdings nur spekuliert werden.

Zur Linken Rohajas folgte der Prozession ihr junger Bruder Selindian Hal - fromm und inniglich, wie man kaum ein Mitglied des Hochadels kennt, stumme Gebete auf den Lippen. Er war in schwarzen Brokat gewandet, das blonde, lockige Haar streng nach hinten gekämmt, sein Blick ob der vielen auf ihn gerichteten Augen etwas schüchtern.

Seit dem Tode des Vaters und Reichsbehüters Brin gilt er einer Großzahl von almadanischen Magnaten als wahrer König. Nur wenige hatten die von Gareth beschlossene Thronbesteigung Rohajas als erste Frau im traditionsbewussten Königreich für gut geheißen (AB 77). Einige hätten eher noch für den zweiten Infanten, Dom Eslam, votiert, weshalb dessen Aufstieg zum Favoriten der Königin mit äußerstem Wohlwollen begleitet wird - gerade auch, weil man dadurch der unbeliebten Regentin Emer eins auszuwischen weiß. Generell aber zweifelt man in Almada wie kaum sonst wo im Reiche Rauls des Großen die Rechtmäßigkeit der Erbfolge-Änderung von 21 Hal (AB 49) auch für den Kaiserthron an. Diesen Tag aber nun hatte die Magnatenschaft lange herbeigesehnt, geht er doch auf eine Forderung aus ihren Reihen während des Reichskongresses zu Trallop hervor (AB 104).

Nicht vernachlässigen will die Redaktion des *Aventurischen Boten*, dass sich ein weiteres hohes Mitglieder des Kaiserhauses an diesem denkwürdigen Tag in Punin aufhielt. Hinter Rohaja, Eslam und Selindian nahm auch Ihre Kaiserliche Hoheit Alara Paligan an der Etillen-Prozession teil - getragen von acht Mohas auf einer kunstvoll geschnitzten Sänfte aus reinem Ebenholz (und mit für den Puniner Ritus reichlich provokanten Goldornamenten verziert). Wunderschön war sie anzusehen,

stolz und erhaben mit dem prächtigen schwarzen Karneol-Schmuck der Kaiserin Cella dekoriert und wie stets überaus kunstvoll geschminkt. Huldvoll nahm sie die Ehrerbietungen des einfachen Volkes entgegen, ganz in dem - vollends beanspruchenden und zu weilen ermüdenden - Pflichtbewusstsein, dass sich das Volk nun mal eine glanzvolle Kaiserin wünscht.

Als die Prozession nach fünf langen Stunden des Gebetes in allen Teilen der Stadt wieder zurück auf den mächtigen Platz des Schweigens gelangte, war dieser von der Geweihtenschaft der Tsa, die ihren lichtdurchfluteten Regenbogentempel ganz im Sinne des Almadanischen Dualismus unmittelbar gegenüber dem einschüchternd dunklen Bau des Gebrochenen Rades pflegt, in den schillerndsten Farben geschmückt worden. Für manch einen von fern her angereisten Gläubigen mag der nun folgende Stimmungswechsel verwirrend gewesen sein. Doch es entspricht der almadanischen Volksseele, dass nach einigen Stunden der Trauer und Besinnung erneut das Leben gefeiert werden muss.

Eine reichlich mit Herbstlaub, Obst und Bändern geschmückte Tribüne war in der Mitte des Platzes errichtet worden, von der aus die Hochgeweihten von Boron und Tsa die Gläubigen erneut segneten.

"Das Neue geht aus dem Alten hervor", sprach Isaja Florin, der Geweihte der Tsa.

"Wahret die Erinnerung", erwiderte der Rabe. "Waget das Neue", schloss der Vertraute der Eidechse. Da brach ein Jubel aus, als die Last der Trauer von den Gläubigen abfiel, und überall öffneten Verkaufsbuden mit duftenden Cressos, köstlichem Punipan, gefertigt aus den erntefrischen Mandeln, und Speckpfäumen, während Wein in vollen Schläuchen die Runde machte.

Nun sollte der Höhepunkt des Tages kommen, denn der schwere Rubinthron der Könige und Großfürsten von Almada wurde auf die Tribüne gehievt. Ein Ereignis stand an, das es seit den Tagen des glückseligen Kaiser Hal nicht mehr gegeben hatte: Ein Großfürst von Almada sollte gekrönt werden. Dies hatte Königin Rohaja nach reiflicher Überlegung beschlossen, um sich selbst als künftige Kaiserin am Yaquir Entlastung zu schaffen, die Regierung Almadass aber weiterhin in der Hand ihrer Familie zu lassen (AB 106). Endlich, so sprachen viele im Volke, würde man wieder eine eigene Dynastie erhalten und nicht mehr von einem verklärten Vogt, der zumal von Gareth ausgewählt worden war, regiert werden. Kronverweser Dschijindar-Fritjof von Falkenberg-Rabenmund, der seit 21 Hal die Geschicke des oftmals zerstrittenen Yaquirkönigreiches mit äußerstem Geschick, jedoch großer Zurückhaltung geführt hatte, aber sah man an diesem Tag keinen Gram an. Er würde als oberster Berater des jugendlichen Großfürsten weiterhin wichtigen Einfluss behalten.

Alles also war bereit, der Thron stand, die

Kaiserliche Familie hatte sich um diesen versammelt und alle blickten erwartungsvoll zu Seiner Eminenz Pagol Greitax von Gratenfels, dem eigens angereisten Wahrer der Ordnung der Ordo Mediterrana, einem der höchsten Vertreter der Praios-Kirche.

Schon reichte man ihm den golden-rubinenen Krönungsreifsaumtenem Kissen, die salbenden Worte zu sprechen, als sich der designierte Großfürst regte und mit heller, etwas schüchterner Stimme zur Überraschung aller zu sprechen anhub: "Nein, so soll es nicht sein! Die zweite Krone Almadass wollen Wir empfangen, sie immer in Würde tragen, Euch allen zum Wohle. Doch nicht auf einem lauten Jahrmarktsplatz unter offenem Himmel soll dies geschehen."

Selindian blickte sich mit zaghafter Entschlossenheit zum Raben um und sprach kaum vernnehmlich zu diesem: "Würdet Ihr Uns die Ehre erteilen, Unsere Krönung in Euren heiligen Hallen zu gestatten?"

"Was hat er gesagt?", tönte es nun von weiter hinten.

"Keine Ahnung! Zaudert er?"

"Kein Almadaner Großfürst zaudert, dummes Weib!"

So ging es einen langen Augenblick, bis sich die Kunde von der Tribüne ausgehend von Mund zu Mund verbreitet hatte, natürlich stets mit ausschmückenden Kommentaren versehen, so dass am nächsten Tag in einer Sonderausgabe der Postille *Yaquirblick* die Angelegenheit gleich zu einer komplexen Staatsverschwörung aufgebauscht wurde. Der *Aventurische Bote* ist wie stets besser informiert.

Als die erste Überraschung verklunden war, hieß es: "Recht hat der Infant! In Gavatter Borons Haus wollen wir ziehen, ihn und den Großfürsten zu ehren."

Bald wurde der Thron von der Menschenmasse wie auf einem Meer aus Händen zur ehren Pforte des ältesten Gebäudes dieser uralten Stadt getragen. Hinter ihm bildete sich, flankiert von almadanischen Gardesoldaten, ein Spalier für die Würdenträger. Als der Rabe mit dem Infanten an seiner Seite vor dem gewaltigen Eisenportal angelangt war, öffnete sich dieses wie von Geisterhand - und als sich das allgemein ausgebrochene Getuschel ob dieses Wunders gelegt hatte, hörte man keinen Laut von diesem geheimnisvollen Mechanismus. Selten nur kann man dieses ungewöhnlichen Schauspiels angesichtigt werden. Als sich alle anschickten, dem alten Mann und dem Knaben in die dunkle Halle der Toten zu folgen, da wandte sich der Prinz auf der Schwelle zum Heiligtum noch einmal um und sprach die später viel diskutierten Worte: "Dies hier muss ich alleine tun."

Da schloss sich das Portal hinter den Herrschaften und ließ eine verdutzte Festtagsgemeinde außen vor.

Natürlich ging jetzt die Gerüchteküche erst richtig los.

"Ist ihm die Bürde zu schwer?"

"Recht hat er! Oder würdest du etwa Großfürst sein wollen, Amiga?"

"Ja, aber sofort!"

"Doch warum will er sein Volk nicht teilhaben lassen an der Krönung?"

"Vielleicht ist ihm der Praiot nicht geheuer?"

"Oder will er den Reif nicht?"

"Er ist nur schüchtern - und sieht so gut aus!"

"Ach, so einer gefällt dir?"

So ging es eine gute Stunde lang, bis sich die Flügeltür des Tempels erneut öffnete. An der Seite des Raben und vor der hohen Prominenz schritt der junge Selindian Hal hinein ins Licht des Platzes, geblendet vom just die dichten Wolken durchstoßenden Tagesgestirn. Als das Volk sah, dass er den Großfürstenreif auf dem Haupte trug, da war es wie ein Fanal der Freude, das sich über einen Platz legte. Auf seinem Ehrenzug durch die Masse wurde der Großfürst umjubelt, wie es die Königin nie erfahren hatte. Doch sie zürnte nicht, denn auch ihr Herz war erfüllt von Glück und Freude. Fast schon freundschaftlich prostete man

dem Gesalbten zu, der erleichtert und wohl glücklich Hunderte von Händen drückte und manch spontane Küsse erhielt, während die Elfen der Stadt duftende Blütenblätter in die Herbstluft zauberten.

Als der Thron wieder auf das Podium gewandert war, da ließ sich der Großfürst den ganzen Abend über feiern, und das Fest wollte kein Ende nehmen. Gaukler trugen Kunststücke vor, mannigfaltige Geschenke wurden gereicht und alle Gratulanten einzeln (und unter strenger Aufsicht der Gardisten) vor Selindian Hal geführt. Dieser nahm freundlich alle Gaben an und entwickelte rasch ein Gespür für herzliche Dankesworte. Tatsächlich schien es, als ob ein ansonsten so oft über dem jungen Mann liegender Schleier des Ernstes für diese Stunden gelüftet war, denn nur manchmal wich das gewinnende Lächeln grüblerischen Sorgenminen. Das in später Nacht gezündete Feuerwerk aber vermochte ihm wie dem gesamten Volk wahre Begeisterungstürme zu entlocken.

Was aber im Gebrochenen Rad geschehen ist, vermochte unser gewöhnlich bestens informierter Puniner Korrespondent nicht in Erfahrung zu bringen. Hierüber schweigen sich die Hohen Herrschaften aus, und auch die Geweihtenschaft des Unergründlichen ist nicht gerade für ihre Redseligkeit bekannt. Doch noch in dieser Nacht machten Gerüchte die Runde, dass nicht der Wahrer der Ordnung die Salbung vorgenommen hätte, sondern der Rabe von Punin. Dies wäre fürwahr ein ungewöhnliches Vorgehen, strebt doch der Puniner Ritus erklärtermaßen nicht nach weltlicher Macht.

Andererseits gab der häufige Besuch des kaiserlichen Prinzen bei Seiner Erhabenheit schon häufig Anlass zu Spekulationen. Der *Aventurische Bote* wird sich bemühen, seine Leserschaft über die Geschehnisse im Yaquirkönigreich weiterhin auf dem Laufenden zu halten.

Niklas Reinke

Herzog Jast Gorsam fordert Albernias Krone

Fehde zwischen den Häusern vom Großen Fluss und Bennain

Isora von Elenvina Erbin alter albernischer Dynastie?

ELENVINA/HAVRNA/GARETH - Dieser Tage wird das vom Schicksal geplagte Kaiserreich Rauls des Großen erneut von einer Krise heimgesucht. Wenn zwei seiner mächtigsten Häuser in Streit geraten, kann jeder geworfene Stein die einst so wehrhafte Burg Mittelreich in sich zusammenstürzen lassen.

Alte Dokumente und neue Erben

Im Travia-Mond, so erzählte man mir, ergriff der alte Herzog und Reichsseneschall *Jast Gorsam vom Großen Fluss* das Wort für seine Base, *Isora von Elenvina*, die in weiten Kreisen albernischer Adliger als Verräterin an der Krone gilt. Sie hatte im Jahre 1010 BF den Fürstenthron Albernias usurpiert und Cuanu ui Bennains Kinder Invher und Ruadh als Geiseln genommen. Nach ihrer Entmachtung ging sie für zehn Jahre ins Exil, konnte aber in den vergangenen Jahren wieder ihre geschickten Intrigantenfinger ins Spiel bringen.

Der Herzog verkündete mit rumpelnder Stimme vor Geweihten und Justizaren den rechtmäßigen Anspruch Isora von Elenvinas auf die Delphinkrone, das Herrschaftsinsignium der albernischen Könige. Alte Dokumente aus dem Nachlass des Bredenhager Heraldikers *Finwael ui Niaroch* hätten die vom Staub der Zeit lange verschüttete Wahrheit ans Licht gebracht: Isora von Elenvina sei die älteste Nachkomm(in) des Fürsten *Egtor II. Ulanan*, den

die Priesterkaiser vor fast 700 Jahren absetzen ließen. Alles Weitere, was der "Rattenschwanz der Historie", so der Herzog, mit sich brachte - vor allem die Belohnung der Familie Bennain als Fürsten Albernias - geschah in der Annahme, dass kein Ulanan mehr lebe. Um des heiligen Erbrechtes willen müssten "das weidlich junge Adelsgeschlecht derer von Ben-

nain und andere Flusspiraten" den Thron räumen.

Der Herzog sprach's, siegelte und rollte sein Schreiben und übergab es hochformell - an sich selbst. Denn als Reichsrichterr ist er persönlich höchster Rechtssprecher des Reiches und urteilt über Könige und Fürsten.

Kerry ui Brioghan, aus Albenhus

Die Reiche des Westens

Das liebliche Königreich Albernien (von bosp. *alba* = weiß oder den *Alben* = Elfen) und die gebirgigen Nordmarken bestehen seit ewigen Zeiten als Provinzen des Alten und Neuen Reiches. Das Volk ist einander freundlich gesinnt und pflegt regen Handel und Austausch. Die Adligen vertreten jedoch oft unterschiedliche Ansichten: Die Albernier sind freiheitsliebend und pochen auf ihre Selbstbestimmung, während die konservativen und traditionsreichen Nordmärker den Vorrang des Reiches sehen - unter einer starken Führung, die sie derzeit im Haus vom Großen Fluss sehen. Mit der Einsetzung Isora von Elenvinas als Königin will Jast Gorsam das aufrührerische Albernien stärker an das Reich binden und dabei seine eigene Position stärken. Er geht dabei vor, wie es viele seines Hauses tun: geradlinig, unbescheiden, von sich selbst überzeugt und im Rahmen der Gesetze. Der Uradel Albernias - wie die Häuser Crumold, Fenwasian, Herlogan und Stepahan (allesamt alt wie das Land selbst) - wäre, wie schon einmal, über eine Isora Ulanan von Albernien nicht traurig. Zu sehr fühlen sie sich von den jüngeren Adelsfamilien wie den Bennains verdrängt.

Albernische Diplomatie

Gut einen Mond später erreichte den Hirschenthron der Nordmarken eine Antwort aus Havena, Residenz der Königin Albernias. Ich war bei Hofe auf Burg Eilenwid anwesend, als die Zwillinge *Padraig* und *Padraigin* aus dem Hause Bennain dem speisenden Herzog Botschaft von Königin Invher überbrachten: eine alte Seekiste. Aus ihr fielen beim Öffnen etliche kleine Seesterne mit kronenartigen Zacken. Der Herzog ließ einige durch die Hände gleiten, während die Botschaft verlesen wurde: "Mein Bruder Jast Gorsam, hochedler Herzog [...] Da Ihr nach einer Delphinkrone verlangt, erlaube ich mir, Euch ein ganzes Gros zu schicken. Die Küsten unseres Alber-nias, die Ihr leider nie geschaut habt und nie schauen werdet, beherbergen eine Vielzahl dieser Seesterne, von denen die Fischer **sagen**, sie dienen den heiligen Tieren des Efferd als Kopfschmuck. Verteilt sie freigiebig an meine gute Tante Isora, an Euren Sohn Frankward, Euren Hund Perval — und wen Ihr sonst noch in Euer Herz schließen mögt. Es sind genug für alle da. Für die Zwölfe, Efferd und Alber-nia, Invher, Königin [...]"

Mein albernisches Herz prustete innerlich vor Lachen.

Der Herzog griff wütend in die Kiste und schleuderte Seesterne einigen sich duckenden Lakaien hinterher. Den Zwillingen gab er grol-lend zur Antwort mit: "Sagt eurer Piratenkö-nigin, ihr Gespött lässt diese Seesterne in das Sternfunkeln scharfer Eisenwaldklingen ver-wandeln, die sich in albernische Rüstungen bohren. Ihr Hohn wird Männern die Frauen wegnehmen und Müttern die Söhne. Und in ungezeugten und ungeahnten Generationen wird er noch verflucht werden!"

Kraftvoll wie selten in den letzten Jahren rief der Herzog seine Berater zusammen und zog sich in das Eichene Gemach zurück. [...] Doch der Donner verhalte, und die Wut des Her-zogs erstarb wieder — wie so oft. Er rief (ob

Aus dem Ansinnen des Herzogs an das Reichsgericht

»[...] ward durch die *Draustainer Schwertleite* anno 347 BF erwiesen, dass dem Egtor II. Ula-man, selbselbsten Erb-Fürst zum Königreich Albern-ia, nicht nur geboren eine älteste Toch-ter (welchselbige erschlagen von den Pfaffen Aldecs), sondern auch ein Sohn, welcher in Primogenitur das Blut des Hauses Ulaman weiter trug: Warnbold von Draustein, Ritter, ward er genannt.«

»[...] verfügte nun Kaiser Eslam I. zu Gareth anno 602 BF, dass der *de facto* zu Havena herrschende Niamad aus der Piratenfamilie der Bennain, Erb-Fürst sei, jedoch nur unter der expliziten Annahme „da die Dynastia derer zu Ulaman sei ausgelöscht und niemand mehr von ihrem Blute ist.“ [...] so dass Reichsbehüter Brin von Gareth anno 1014 BF die Fürsten zu Albern-ia erhob zu einer Linie von Königen, beginnend mit Cuanu ui Bennain.«

»Dies zeigt, dass Isora von Elenvina aus dem Hause vom Großen Fluss ist die älteste Erbin des Warnbold von Draustein hereditär im vierundzwanzigsten Gliede, was ist zweimal zwölf und heilig. So ist, Schelachar sei mein Zeuge, in *consequentiam eternaie* und *de jure* Frau Isora rechtmäßige Königin zu Albern-ia.«

»So sollen die bislang fälschlich, aber im guten Gewissen sich heißenden Könige Cuanu und Invher aus dem Hause Bennain zum 1. Praios die Delphinkrone der rechtmäßigen Herrin überantworten. Dem Hause Bennain soll für seine langjährigen Dienste am Reich gedankt werden mit, so unser unmaßgeblicher Vorschlag, der Verleihung des Fürstentums Maraskans, das der Befreiung durch scharfe Schwerter harrt.«

der fortgeschrittenen Jahreszeit?) nicht zu ei-nem befürchteten Heerbann wider das alber-nische Königreich, und die Burgen stehen wie eh und je.

Kerry ui Brioghan, aus Elenvina

Vor den Augen des Greifen

Der Streit um die albernische Krone greift bis Gareth: Hier, vor dem Reichsgericht, das ge-wiss bis Winter und Frühling hiermit befasst ist, soll geprüft, gestritten und entschieden werden, ob der Anspruch Isora von Elenvinas rechtens ist.

Reichserzkanzler *Hartuwal Growin vom Gro-ßen Fluss* hat großen Einfluss auf das Gericht, vertritt offiziell die Interessen des ganzen Rei-ches - und ist der Sohn Herzog Jast Gorsams, der höchstpersönlich mit dem Richtschwert *Guldebrandt* den Prozess leiten will. Nach ei-ner großen Eröffnungsrede vor dem Gericht soll der Reichserzkanzler gemurmelt haben: "Bei Herzog, Reich und Recht!" in dieser Reihenfolge. Der albernische Kanzler *Aedan*

ui Bennain zieht zur Wahrung der Rechte sei-ner Königin vor das Gericht.

Einige namhafte Advokaten sehen durchaus Legitimität im Anspruch Isoras, andere lehnen es ab, alle Folgebelehungen Alber-nias nach den Ulamans für hinfällig zu erklären. Gäbe es einen Kaiser, könnte er allein das Zustande-kommen eines solchen Gerichts per Wort ver-bieten. Doch Reichsregentin Emer hat in ihrer Position nur die Möglichkeit, den Entschluss abzulehnen, nachdem das Gericht entschie-den hat - in einer Konstellation, in der es nur für das Haus vom Großen Fluss entscheiden kann. Damit kann ein gefährlicher Vorwand entstehen, um dem Haus von Gareth Willkür und Rechtsbeugung vorzuwerfen.

Hinter allen Pergamenten, Siegeln und For-malitäten schwelt ein Machtkampf im Mittel-reich, der droht, zu einem Feuer aufzuflam-men, das uns alle versengt.«

—*Freifrau Strellina von Liepenberg,*
Gareth, Botenschreibstube
(AW, mit Dank an Tina Hagner)

Die Rückkehr des Reiches

Marschall Griffio von Streizig erreicht Albern-ia

HONINGEN/ABILACHT/WEIDENAU. Der vom Reichserzmarschall Leomar von Berg zum Oberkommandieren der Truppen des Reiches in Albern-ia ernannte Marschall Griffio von Streizig hat am 12. Travia mit seinem Stab die Stadt Honingen erreicht.

Von Streizig tritt damit die Nachfolge des wegen angeblicher Hilfe zur Desertation ab-gesetzten Thronwigh Helman von Lyngwyn an. Zu seinem Beraterstab gehörten auch ein namentlich noch nicht genannter darpatischer und almadanischer Obrist.

Nach Auskunft eines Offiziers soll Honingen

demnächst das Hauptquartier des Marschalls beherbergen. Gräfin Franka Salva Galahan wurde gebeten, entsprechende Örtlichkeiten bereit zu stellen. Weitere Stationen des Mar-schalls waren Abilacht und Weidenau, von wo aus die Neuaufstellung der Abilachter leich-ten Reiter und der Flussgarde beginnen soll. Den jeweiligen Baronen wurde über einen Boten die Anordnung zur Herstellung von Quartieren überbracht. Aus Havena, wo die letzte Station des Marschalls liegt, drang noch keine Nachricht an die Öffentlichkeit.

Die letzten albernischen Truppen waren zu

weiten Teilen ohne Befehl in die Heimat auf-gebrochen, nachdem sie die Nachricht von der drohenden Orkgefahr erreicht hatte. Teile waren in einem Gefecht mit der Goldenen Lanze aufgerieben worden.

Die verbliebenen Truppen wurden am Arve-pass an vorderster Front eingesetzt, wobei alle zu Boron fuhren. Rund 200 Soldaten hatten Albern-ia erreicht und durch ihr Eintreffen maß-geblich zum Sieg über den Schwarzen Mar-schall beigetragen.

Robert Björn Albrecht

WICHTIGE VORABINFORMATION: Der nachfolgende Artikel geht auf Ereignisse aus dem Abenteuer **Der Wurm vom Windhag** aus der Abenteueranthologie **Drachenodem** ein. Er stellt somit Meisterwissen dar und sollte Spielern und Helden erst im Verlauf des Abenteuers und nach seinem Abschluss mitgeteilt werden.
Dieser Artikel beendet die Berichterstattung um den Wurm vom Windhag im **Aventurischen Boten**.

Das Ende des Wurms

Drachentöter bezwingen den Tyrannen der Windhagberge

WINDHAG. Nach neuerlichen verheerenden Angriffen des Drachen auf die Dörfer der Bergwelt ist es einer Gruppe von stolzen Recken des Markgrafen gelungen, den Riesenlindwurm in seinem Hort aufzuspüren und zu erschlagen. Der Windhag ist von seiner größten Bedrohung befreit!

Nicht lange hielt der ohnehin sehr zweifelhafte Frieden durch Menschen- und Waffenopfer. Nachdem der Markgraf Radulf Eran Galahan Ende des Rondra-Mondes zur Drachenhatz durch Freiwillige aufrief (der **Bote 106** berichtete), kam es im Travia-Mond schließlich zum bislang grausamsten Überfall der Kreatur.

An nur einem Abend brachte der Wurm Feuer und Tod erst über den nahen Kalkbruch des Dörfchens Kleinau und anschließend über den Ort selbst. Gerüchten zufolge soll der Drache in jenem Bruch die Spur dessen gefunden haben, was er sucht (siehe die Artikel in den vergangenen Ausgaben), nicht aber das Gesuchte selbst. Dies muss als bittere Laune des Schicksals gesehen werden, ist der Kleinauer Kalkbruch doch der südlichste des Gebirges, nur wenige Meilen vor der Grenze zum Reich des Horas. Den Depeschen der Admiralität nach

Gareth zufolge zerstörte der Lindwurm den Kalkbruch völlig und das Dorf zu großen Teilen. Mehrere Dutzend Menschen sollen dabei umgekommen sein, wobei der Wurm mit bössartiger Zielstrebigkeit vorgegangen sein soll und seiner Wut freien Lauf gelassen hat.

Suchte er bis dahin Steinbrüche nach Süden hin heim, verwüstete der Wurm in den folgenden Tagen ein halbes Dutzend kleinerer Dörfer zurück nach Norden - wieder zum Schattengrundpass hin, von dem aus das Übel vor übereinem Jahr erstmals ausgegangen war. Stets unterstrich er den Überlebenden gegenüber seine Forderung, ihm endlich zu bringen, was man ihm vorenthalte. Um diesem Treiben endlich und endgültig Einhalt zu gebieten, entsandte der Markgraf eine Gruppe von Spezialisten, die angeblich eine 'Geheimwaffe' mit sich führten.

Die näheren Umstände dieser Drachenhatz unterliegen der Geheimhaltung der Admiralität. Die Drachenjäger kehrten gut zwei Wochen nach ihrem Auszug nach Harben zurück - wenn auch mit einigen Verlusten und sichtlich mitgenommen - und werden seitdem als Drachentöter gefeiert und mit Ehrungen über-

häuft. Den Verlautbarungen zufolge ist es ihnen gelungen, den Hort des Riesenlindwurms am Schneckenkamm ausfindig zu machen (wo er bereits vom bei einer Drachenhatz umgekommenen Pfalzgrafen von Weißengau vermutet wurde; der **Bote 101** berichtete) und ihm am Ende eines erbitterten Kampfes schließlich den Todesstoß zu versetzen.

Auch wenn längst nicht alle Windhager glauben, dass der Lindwurm bezwungen wurde, und man wohl noch lange voller Befürchtung nach den tödlichen Schatten am Himmel Ausschau halten wird, hat der Wurm seitdem nicht mehr zugeschlagen. Während die Drachentöter, deren Namen bereits in aller Munde sind, noch gefeiert werden, fragen sich indes manche, was der Wurm im Windhag denn nun gesucht haben mag. Die Admiralität schweigt dazu, während der zwergische Baron Gringulf Sohn des Gromosch von Widernhall sich besorgter denn je zeigt. Man munkelt, er habe mit dem Markgrafen gestritten und ihn als "kurzbärtigen Jüngling" und "spitzohrigen Dieb" beschimpft. Nicht alle Spannungen der Region scheinen mit dem Wurm beseitigt.

pd

Die neue Heimat eines Garetiers in Albernia

Antritt des Marschalls Grifo von Streitzig in Havena und der Brand seines Hauses

ALBERNIA/GARETIEN. Der albernische Unmut gegenüber Garetien hat sich offenbar erneut gezeigt. Seit der garetische Marschall Ugo von Mühlingen albernische Fahnenflüchtige auf dem Weg in ihre Heimat in der Schlacht bei Berstenbein aufzuhalten wusste, ist es um die Beziehungen beider Königreiche nicht zum Besten bestellt. Doch nicht Mühlingen wurde neuer Marschall Alberbias, wie einige albernische Teilnehmer auf dem Reichskongress zu Trallop mordlustern gefordert hatten, sondern Ritter Grifo Rudegar von Streitzig ä. H.

Die Bestellung Streitzigs ist in Albernia mit gemischten Gefühlen aufgenommen worden: Einerseits wurde begrüßt, dass der Nachfolger des 'weggelobten' Marschalls Trondwig von Lyngwyn ein Landeskundiger ist. Dies stellte Ritter Grifo auf dem Großen Baihîr vor drei Jahren unter Beweis, obwohl er Bredenhags Gratenkrone nicht erringen konnte. Andererseits ist Alberbias neuer Marschall ein altgedienter Recke und überzeugter Garetier,

darin also Marschall Mühlingen nicht unähnlich. Aus diesem Grund hätten viele Albernier lieber einen Kämpen aus den eigenen Reihen in das Marschallsamt befördert gesehen, wohingegen die Ernennung eines Garetiers als erneuter Akt der Bevormundung des albernischen Volkes durch Gareth angesehen wird. Das Eintreffen Marschall Streitzigs in Havena verlief unterkühlt, und manch finsterner Blick begleitete den mit kleiner kaiserlicher Eskorte reisenden Ritter auf seinem Weg durch das westliche Königreich. Die Begegnung zwischen Herrschern und kaiserlichem Befehlshaber soll nur ungleich freundlicher verlaufen sein. Die Zukunft wird zeigen, ob Marschall Streitzig als Freund oder als Gegner der Albernier zu sehen sein wird. Letzteres scheint wahrscheinlicher.

Ungeachtet aller Ungewissheiten in Albernia trug sich das wahrhaft Verwerfliche jedoch in der garetischen Heimat des Marschalls zu. Dessen nahe Eslamsgrund gelegenes Landhaus wurde vor wenigen Wochen des Näch-

tens ein Opfer der Flammen. Der Marschall weilte in jenen Tagen nicht in Eslamsgrund, wohl aber einige junge albernische Adlige, die vorher durch Pöbeleien unangenehm aufgefallen waren und nachher aus ihrer Schadenfreude um den Brand keinen Hehl machten. Der Verdacht liegt nahe und wurde auch geäußert, dass der Brand kein Unfall, sondern ein gezielter Anschlag auf Hab und Gut des albernischen Marschalls gewesen ist. Ritter Grifo ließ an die Adresse der mutmaßlichen Brandstifter richten, nun seien die Brücken hinter ihm abgebrochen. Er hingegen sei nun umso mehr gewillt, seinen Ruhm in Albernia zu mehren und seinen Ehrgeiz ganz auf das Königreich zu konzentrieren.

Es mag sein, dass dieser Vorfall in Eslamsgrund Folgen haben wird - sowohl in Bezug auf Streitzigs Entschlossenheit als auch auf das ohnehin schon unterkühlte Verhältnis zwischen Adel und Marschall.

Christoph Daether

Schwarze Schwingen über dem Darpat

ROMMILYS/GARETH. Die Alpträumebeine sind erwacht! Der untote Drache Rhazzazor hat sich aus seiner faulenden Heimstatt erhoben und sucht die Königreiche Darpatien und Garethien heim. Erstmals lässt das niederhöllische Monstrum seinen Atem diesseits von Trollpforte und Trollzacken wehen, weit jenseits der finsternen Grenzen seines Reiches. Dreimal flog der finstere Herrscher im Travia- und Boron-Mond über das Land und brachte Grauen und Entsetzen.

● In der Nähe von Wandleth im Königreich Garethien fand man ein Haus des magischen Ordens der Wächter Rohals zerstört. Ein mehrere Quader schwerer Steintorbogen wurde Hunderte von Schritt entfernt aufgefunden. Gewaltige Klauen-Abdrücke auf dem Boden lassen keinen Zweifel am Zerstörer. Die vier Zauberer und Novizen der Wächter Rohals, alle in weiß mit grauem Skapulier, waren zerschmettert.

● Ende Travia ging mittenachts ein Alptraumgewitter über Rommilys hernieder, das Tausende aus dem Schlaf riss. Von den Stadtmauern mussten die Gardisten mit ansehen, wie die riesigen Klauen des Drachen den Boron Anger durchpflügten und zwei wachende Golgariten ergriffen. Mit dem letzten Schrei ihres Lebens stürzten sie aus dem Nachthimmel auf das Pflaster des Greifenplatzes. "Es gibt nur einen Herren über den Tod!", soll der Herrscher der Warunki der Stadt entgegen geschleudert haben.

● Über Wehrheim gelten Anfang Boron die Alarmhörner. Bei strahlendem Sonnenschein näherte sich der früh entdeckte Drache Burg Auraeth, dem Ordenshauptsitz der Bannstrahler. Zwei Dutzend Geweihte stimmten praiotische Gesänge und Bannflüche wider das Ungetüm an, das die Burg einmal überflog und zornig donnernd mit einigen Pfeilspitzen in den zerfallenden Schuppen wieder kehrte machte.

● Burg Rabenstein im Ochsenwasser geriet im anbrechenden Morgenlicht in den Sog von Rhazzazors Schwingen. Schwarzes Höllenfeuer ließ er auf die Ritter und Wächter des Vogts Roderick von Rabenmund niedergehen. Sie verbrannten bei lebendigem Leib in ihren schwarzen Wappenröcken mit weißem Rabensymbol.

● In Garethien überflog der Drache eine Gruppe von über zweihundert Travia-Pilgern, die im weißen Büßergewand mit orangegelber Armbinde gen Rommilys reisten. In schriller Panik trampelten sich einige der Pilgergegensseitig tot, andere erwürgten einander, von den dämonischen Einflüsterungen des Drachen beherrscht. Überlebende schwören, das Alptraumgeschöpf lachen gehört zu haben. Immer wieder löste der Drache in den Erzählungen weiterer verängstigter Händler, Bauern, Jäger, Wanderprediger und Soldaten an der Trollpforte lähmendes Entsetzen oder panische Furcht aus. Man sagt, er fliege wie ein lautloser Schatten über das Land, fräße Kinder und lasse mit seinem faulen Atem Bäche versiegen und Felder verdorren. Einer Plage gleich peinigt er das Land, und niemand scheint vor ihm sicher. Jeder Bericht von einem Bogenschuss oder mutigem Speerwurf endet jedoch gleich: Der dämonische Drache ist nicht zu verwunden.

AW (mit Dank an Friederike Stein)

»Dass der Verweser von Warunk mit solchem *impetus* Attacken über den zwölfgöttlichen Ländern Garethiens und Darpatiens führt, ist entsetzlich. Wir sind stets davon ausgegangen, dass Rhazzazors Leib mit jeder Beschädigung an Kohärenz verliert und er demzufolge offenen Konflikt meidet. Wir wissen nicht, wie er seinen Korpus regeneriert – mit sanguiner Potenz, mit der Kraft der Herrin der Untoten oder einer anderen Quelle. Sicher aber ist, dass er Kräfte zurück gewinnt. Ob seiner Niederlage vor dem heiligen Beilunk mag er in Zorn geraten sein und sucht wohl die Orden der Golgariten und Bannstrahler zu demütigen. Die meisten seiner Opfer gehörten diesen Gemeinschaften an oder kleideten sich zu ihrem Unglück in ähnlicher Tracht. Neue Blutopfer scheint er nicht zu sammeln, denn entgegen vieler Gerüchte hat das Monstrum wohl keine nennenswerte Zahl seiner Opfer mit nach Warunk geschleppt. Möge Travia uns Schutz vor dem Schwarzen Drachen gewähren.«

—Racalla von Hosen-Rabenmund, Erste Hofmagierin zu Gareth, Spektabilität der Akademie der Magischen Rüstung

»Er wird fallen.«

—Exzellenz Borondria, Großmeisterin der Golgariten

Sprichworte im Herzogtum am Großen Fluss – oder: Wie den Nordmärkern der Schnabel gewachsen ist

Die Nordmärker sind bekannt für ihren Hang zur Untertreibung. „Nicht geschimpft ist genug gelobt“, auf diesen Punkt kann man die Sitte bringen. Wenn der Gast im Albenhuser Wirtshaus gefragt wird, ob es geschmeckt habe, und er antwortet „man hat's essen können“ ist das ein kleines, „es war nicht schlecht“ ein sehr großes Lob. Ebenso bedeutet „es war reichlich“ auf die Frage, ob man satt geworden sei, soviel wie „Ich habe soviel gegessen, dass ich nicht mehr heimlaufen kann.“

„Der Hunger treibt's rein, der Anstand behält's drinnen“, wäre hingegen ein unmissverständlicher Beleg dafür, dass das Essen nicht geschmeckt hat – doch das würde der Nordmärker dem Wirt nie offen sagen. Dazu *bruddelt* (schimpft) er vielzu gerne hintenrum.

Die Wendung „Verbohrt (oder: stur) wie ein Nordmärker“ bezieht sich auf deren bekannte Dickköpfigkeit. Auf diese Eigenschaft ist man im Herzogtum durchaus stolz – wenn man sie als „Zielstrebigkeit“ oder ähnlich schön umschreibt.

„Was der Nordmärker einmal hat, gibt er nimmermehr her“, das sagen die Bewohner des Herzogtums über sich selbst nicht ohne einen gewissen Stolz auf ihre Sparsamkeit. Ihre Nachbarn aus Almada oder Albernien (und inzwischen auch die Weidener) werfen ihnen hingegen eher Geiz vor. „Sparsam wie ein Nordmärker“, heißt es darum im Herzogtum, „geizig“ eher außerhalb. Dabei unterscheidet man hierzulande sehr wohl zwischen Geiz und Sparsamkeit: „Ausgeben kann man nur, was man gespart hat“, und wenn die nordmärkische Bauersfrau auf dem Jahrmarkt etwas besonders Schönes sieht, greift sie ohne Gewissensbisse in den Sparstrumpf.

Weitere Sprichwörter:

„Aufnordmärkischen Granit beißen“ spielt sowohl auf die Sturheit der Nordmärker an als auch auf die Festigkeit dieses in den Mittelgebirgen des Herzogtums verbreiteten Gesteins. „Einig wie die Nordmärker“ besitzt sogar zwei Bedeutungen: Einerseits erinnert die Redens-

art an das geschlossene Auftreten des Adels nach außen hin, andererseits ist sie ironisch gemeint und bedeutet, dass kaum ein nordmärkischer Baron seinem Nachbarn traut, eine vorgeblich einige Gruppe also hoffnungslos zerstritten ist.

„Gratenfeller Gießmünzenpolitik“ wird in vielen unterschiedlichen Bedeutungen verwendet, zielt aber auf das Gerücht, dass der verrückte Graf Baldur Greifax falsche Silbermünzen habe gießen lassen, anstatt sie zu prägen. Wenn also jemand etwas besonders Unsinniges tut, sich selbst eines Fehlers überführt oder vorgibt, mehr zu sein, als er ist – immer passt der Begriff der „Gießmünzenpolitik“.

Der unheimliche Köhler mit seinem verrußten Gesicht dient vor allem in den kultivierten Gegenden der Nordmarken als Kinderschreck. „Der Köhler soll dich holen!“, sagt man, wenn man jemandem zum Namenlosen wünscht.

Wolf-Ulrich Schnurr

Kämpfertreffen zu Wehrheim

WEHRHEIM. Zum 40. Jahrestag der Schlacht von Jergan trafen sich verdiente Veteranen der Eroberung Maraskans auf Burg Karmaleth zu Wehrheim. Reichsgroßgeheimrat Dexter Nemrod, damals Oberst der Panthergarde, konnte nur noch wenige alte Mitstreiter begrüßen, die sich an vergangene Tage erinnerten und immer wieder die glorreichen Zeiten eines starken Kaisers Reto mit dem jetzigen Reich ohne Kaiser verglichen.

Von der almadanischen Reconquista war zu hören, von der Hinrichtung albernischer Deserteure sowie von der Angst vor einem Aus-

einanderbrechen des Reiches und seiner stehenden Armeen. Hinter vorgehaltener Hand wurde auch Kritik am Reichsmarschall Leo-mar vom Berg geübt, der einfach nicht die Fußstapfen des großen Helme Haffax ausfüllen könne.

Fast zu einem Aufruhr kam es, als Rillion von Marino, ein alter Schwertgefährte Retos und Raidri Chonchobairs bei Hemandu, eine Botschaft der verfeimten Lutisana von Pericum überbrachte. Die einstige Kämpferin von Hemandu ließ verkünden: »Wenige sind geblieben aus den alten Tagen, als das Reich noch

groß und mächtig war. Doch Dunkelheit zieht über dem Reich eurer Kinder und Kindeskin-der auf- wollt ihr dem tatenlos zusehen? Dies ist mein Gruß an die alten Kameraden und mein Wille, dass ihr alle wisst, dass ihr nicht vergessen seid ...«

Bevor diese schauerliche Rede fortgesetzt werden konnte, packten Agenten Nemrods den Veteranen und schafften ihn fort. Der Graf ließ schließlich die Feier nach diesem Vorfall beenden und rief zur Pilgerfahrt zum Heldenfriedhof von Gareth am nächsten Tag auf.

Elias Moussa, AW

Wo der Beleman weht

Vom Reisen in Albernia und den Gasthäusern am Wegesrand

Wer eine Reise in ferne Länder tut, der ist gut beraten, sich im Vorfeld zu erkundigen. Überall gibt es ehrliche Wirte und Betrüger, saubere Lager und solche, wo Euch selbst noch die Flöhe vom Gelde stehlen. Dies gilt auch für Albernia, und daher möchten wir Euch die Lektüre unserer Empfehlungen vor Reiseantritt nahelegen.

Die Briefe des Anselmo ya Miridya an seinen Vetter Acurio offenbaren allerlei Ratschläge und Wissenswertes über die gastlichen Unterkünfte im Königreich und geben überdies Auskunft über kulturelle Besonderheiten, spricht: darüber, was der Reisende zu beachten und was er zu meiden hat.

Havena

»Die 'Seebraut' erreichte den Hafen Havenas zur frühen Abendstunde des 12. Travia. Wie schon tags zuvor war das Wetter der Jahreszeit entsprechend nass und kalt. Der steife Wind trug das Seinige zu meiner Gänsehaut bei. Fast schien es mir, als hätte Travia sich in ihrem Mond mit Efferd verschworen, um uns Reisende möglichst rasch von der Straße und an ihr heiliges Herdfeuer zu treiben.

Nicht vergebens. Als ich meinen Fuß an Land setzte, war mir kein Gedanke lieber und dringlicher, als der an eine warme Stube, ein heißes Essen und etwas Feuer im Kamin.

Doch allzu leicht schienen es die Götter mir nicht machen zu wollen. Runter vom Steg fand ich mich sogleich im bunten Treiben des Hafenviertels von Nalleshof wieder. Ortsfremd, wie ich war und bin, zückte ich sogleich den Zettel mit dem Namen der 'Drei Heller', die du, Vetter, mir zu empfehlen beliebtest. Ein Führer war rasch gefunden und für wenig Heller entlohnt, und schon fand ich mich vor einem Etablissement wieder, auf dessen Schild der genannte Name prangte.

Und dennoch, Vetter, war mir nicht wohl. Das 'Drei Heller' liegt in einer finsternen engen Gasse, die still gewesen wäre, wäre nicht der Lärm des nahen Hafens herübergeweht. Fenster hat

es nur eines und dies auf der Höhe meines Knies und mit Brettern wohl versiegelt. Zum Eingang musste ich drei Schritt hinab in ein finsternes Loch. Aus dem stank es mir widerlich nach altem Fisch und nach dem, was betrunkenen Matrosen von schlechter Mahlzeit wieder von sich gegeben haben könnten. 'Dieses Haus hast du mir gewiesen', so dachte ich, mein Bester, und entschuldige mich gleich dafür.

Ich fasste mir ein Herz und stieg hinab. Etwas war matschig und rutschig zu meinen Füßen, doch tat ich so, als bemerkte ich nichts. Durch eine aus Brettern schlecht gefügte Tür drangen Licht und leises Gemurmel. Die Tür hing in Lederangeln und schabte laut über den Boden, als ich sie öffnete. Das Licht im Inneren war dämmrig, doch hell im Vergleich zur Gasse. Ein gutes Dutzend Gäste widmete meinem Auf- und Eintritt die vollste Aufmerksamkeit. Faules Stroh deckte den Boden, Fässer dienten als Tische und denen als Kopfkissen, die bereits so trunken waren, dass sie mich nicht anglotzen konnten. Die eine Hälfte meines Publikums mögen Seeleute der übleren Sorte gewesen sein. Die andere Hälfte verteilte sich auf aufgetakelte grell geschminkte Dirnen, denen der Wind durch den tiefen Ausschnitt und schlechter Atem durch die Zahnlücken piff, sowie auf nicht näher identifizierbare Lumpenbündel.

Kerzenstumpen brannten auf den Tischen. Aus einer Nische in der Wand holte ein junger Mann mit aufreizend enger Hose den Nachschub an geistigen Getränken, der seine Gäste zur weiteren Entgeistigung bedurften.

"Die Drei Heller, richtig, ja?", stammelte ich nach einer peinlichen langen Gedenkminute, erhielt ein Nicken und fuhr mutiger fort: "Und Ihr seid dann wohl der Wirt Fendrik?" - worauf Alles in schallendes Gelächter ausbrach. Nein, Vetter, ich muss dich beruhigen. Niemand hat mich ausgeplündert oder es versucht. So unangenehm mir die Gesellschaft in diesem 'Drei Heller' gewesen sein mag, ich habe wohl ausreichend zur Belustigung der Gäste beigetragen, dass einer von ihnen mich nachher auf meinen Irrtum hinwies und mir den Weg zu dem Haus zeigte, welches du für mich im Sinne hattest.

Hier, in dem 'Drei Heller' des Wirtes Fendrik in Unterfluren, bin ich wohl aufgehoben. Alles ist sehr sauber und ordentlich. Ich habe eine Stube für mich allein erhalten, als ich dem Wirt deinen Namen nannte. Darin ist ein tiefer Bettkasten mit gutem Linnen über ebenso guten Daunen. Einen Waschtisch habe ich, eine Truhe mit einem Schloss, und weil die Tür zum Raum kein solches Schloss hat, hat der Wirt mir einen Burschen als Wache davor gesetzt. Der Badezuber wurde frisch aufgeheizt.

und ich stieg als erster aller Gäste hinein, vor mir auf dem Tablett schwammen ein paar Stücke guter Schinken und weißes Brot. Bei gutem Licht und nahe dem Kamin schreibe ich dir nun diese Zeilen und bin frohen Mutes. Damit mir auch von innen warm wurde, gab der Wirt mir einen kräftigen Schnaps zu trinken, der 'Schwarzer Oberst' heißt und aus einem Ort namens Jannendoch kommt. Ich habe auch sehr gut gegessen. Aus Weißbrotkrümeln und Ei hat der Koch einige Klößchen gemacht, sie durch Nüsse gerollt und dann gebacken. Ein feines Lamm tat er dazu, in einer Soße aus dem süßen, schweren Hafenwein. Das Fleisch selbst hat er mit einer Paste aus Heidekräutern, Äpfeln und Knoblauch eingerieben und dies auch in das Fleisch gefüllt, in welches er Taschen schnitt. Das alles war sehr gut, und so geht es mir nun auch, da ich satt und zufrieden über meinen Bauch streiche. Einen Ort wie diesen muss Travia wohl gemeint haben, als sie mich von der Straße trieb.«

Altenfaehr, Neuhaven

»Ich war ein paar Tage in Havena und habe auf den Märkten die verschiedenen einheimischen Erzeugnisse begutachtet. Dabei war nicht zu übersehen, dass die Zwischenhändler ordentliche Preise aufschlugen. So beschloß ich, ins Landesinnere aufzubrechen und dorten vielleicht bessere Preise direkt zu erzielen. Ich nutzte einen der zahlreichen Flussskähne und zog mit meinen sieben Sachen den Strom aufwärts gen Osten. Zuerst passierten wir Altenfaehr am Mittag des 19. Travia, wo ich dir das Gasthaus 'Zur silbernen Krone' empfehlen kann. Man isst nicht vornehm, aber reichlich, und kann direkt am Marktplatz Nützliches für die Weiterreise erfahren. Im Weidenauer Flusshafen 'Neuhaven' lagen wir über Nacht. Die Ortschaft ist keine fünfzig Jahre alt und wirkt daher, anders als das alte Weidenau, etwas zu ordentlich. Hier hat es einen Tempel des Efferd, und auch um die Gestalt des Flussvaters wird viel Aufhebens gemacht. Die Leute werfen gern kleine Münzen in die Flut und opfern gelegentlich gar ein Tier. Nach Weidenau selbst wollte ich nicht gehen. Dort gab es gerade eine Fehde, und das Haupt des alten Herrn Barons steckt nun auf einer Burgzinne.

Das einzige Gasthaus in Neuhaven ist fade und teuer, lebt es doch fast nur von Reisenden. Von denen trifft man viele. Sogar einige Thorwaler habe ich gesehen, die ein Kontor unterhalten. Hier habe ich schwarzes Brot gegessen und auch schwarzes Bier getrunken, und beides ist sehr wohlschmeckend. Erstaunlich fand ich es, als der Wirt einen glühenden Schürhaken in mein Bier gehalten hat, dass es nur so zischte. Doch hernach war das Bier leicht süßlich und sehr bekömmlich. Mit den

Menschen kommt man gut ins Gespräch. Sie sind Fremde gewohnt und neugierig, mit ihnen zu reden.«

Rodaschmund

»Rodaschmund habe ich am Abend des 22. Travia erreicht. Von hier muss ich über Land weiter. Drohend erhebt sich die alte Burg von Crumold über dem Ort, in dessen Zentrum ich im 'Fahrmann' meine müden Knochen zur Ruhe betten wollte. Der Ort liegt an einer großen Straße, und Fremde kommen oft hier durch. Dennoch scheinen sie nicht wohl gelitten. Ich habe mich nicht wohl gefühlt. Der Schankraum war wohl sauber und mit frischem



Stroh bestreut. Mein Raum war für drei Personen ausgerichtet. Doch weil es keine anderen fremden Gäste gab, war ich allein. Freilich hat es hier keinen Luxus wie in Havena, doch den hatte ich auch nicht erwartet. Immerhin aber war die Speise gut: eine fette Suppe aus dem großen Topf über dem Kamin, woraus alle ihre Nöpfe füllten. Doch anders als in Neuhaven wollte niemand mit mir reden. Es gab im Raum nur eine lange Tafel, an der sich alles immer dorthin setzte, wo ich nicht saß. Selbst die Wirtin, mit der ich wegen eines Pferdes sprach, gab sich wortkarg. So war ich froh, am nächsten Tage weiterzukommen.«

Traviarim, Lungwyn und Honingen

»Über Traviarim, Lyngwyn und Honingen war gut reisen. Zwar scheint die Reichstraße schon bessere Zeiten gesehen zu haben und hat einige Löcher im Pflaster, doch noch geht es immer rasch und bequem voran. Um Honingen ist das Land fruchtbar und die dazwischenliegenden Heide offen. Wegen des Wohlstands sind auch in den Schenken die Preise etwas höher,

aber das Volk ist gut gelaunt. Alles, was es dort gibt, unterscheidet sich nicht sehr von dem, was man von anderen Straßen des Reiches kennt. Ich rate dir, von Heidehonig und Lamm zu kosten. Auch schwarzes Brot und Bier wirst du hier wiederfinden.

In Traviarim ist der Apfelmost sehr gut. Wolle und Leinen lassen sich günstig kaufen, und die wenigsten Leute wollen dich betrügen, wenn du kein Garethier bist. Einzelne Stuben gibt es aber nur wenige und nur in größeren Ortschaften. Anderweitig ruhen alle in einem Saal, der oft über dem Schankraum liegt und laut ist. So wie am Fluss die Häuser oft aus Lehm oder die besseren aus rotem Ziegel gebaut wurden, so nehmen sie hier Feldstein. Das Dach decken sie mit Grassoden und Binsen. Aus Stein sind aber nur die Außenmauern. Drinnen nehmen sie Holz, woraus auch die Decken gezogen sind. Wenn draußen der Wind geht, kommt der Rauch in die Stube, zieht durch alle Ritzen, und alles riecht immer etwas danach.«

Aran, Ortis, Winhall

»Hinter Honingen wird das Land trister. In Aran mögen sie auch keine Fremden und schauen dich sehr böse an. Schnell bin ich dort weitergereist, ohne nach Waren zu sehen. Davon wird es ohnehin nicht viele geben, denn das Land ist sehr karg.

Zwischen Aran und Winhall habe ich nur in Ortis gehalten. Dies ist ein sehr alter Ort und wird von einer Burg bewacht, deren Namen ich nicht aussprechen kann, den ich dir aber zumindest schreiben will: 'Cuill Iaun Cyll'. Es gibt eine Brücke über den Tummel und einen kleinen Hafen mit einem Kanal, der in die Stadt hinein reicht. Handelsware kommt von den Nordmarken hinüber und weniger zurück. Eigentlich sollte es Holz in Hülle und Fülle geben, aber die Menschen fürchten den Wald. Hier oben, Vetter, haben Händler nicht viel verloren. Handelswaren gibt es nur wenige, und wenn du fremd bist, sucht niemand deine Gesellschaft. Als ich eine Schenke betrat, schwieg alles. Setzte ich mich an einen Tisch, standen die anderen auf. Wenn sie reden, haben sie einen Dialekt, den ich nicht verstehe, und ich glaube, sie sprechen mit Absicht so.

Winhall, wo ich am 30. Travia ankam, ist von den Orken schwer verwüstet worden. Was wieder aufgebaut wird, steht in Reih und Glied, trotz vor Spießen, hat aber nichts zum Handeln. In der 'Grenzwacht' bei der Wirtin Mirona bin ich gut unterkommen. Sie hat zwar etwas von einem Weibel, aber ihr Essen ist reichlich, und das Haus ordentlich. Allein, ich wüsste nicht, was dich noch hierher treiben sollte. Kommst du einmal nach Albernia, geh bis nach Honingen und spare dir alles, was unter dem Schatten nördlicher Bäume liegt.«

Robert Björn Albrecht

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 0,55 verwenden.

Ab sofort erhältlich:

Wer schon immer mehr über das Immanenspiel wissen wollte, der sollte sich das Immanekompodium nicht entgehen lassen.

Wer will dabei sein, wenn Edelmüt Andergast im TRAVIA 34 Hal (irdischer Einsendeschluss: 04. Juli 2004) Aventuriens Immanekrone verteidigt? Das Immanekompodium bietet nicht nur einen Überblick über alle Immanmannschaften, die in den letzten Jahren an der Meisterschaft teilgenommen haben, sondern auch das Regelwerk, um selber eine Mannschaft zu gründen und an den Ausscheidungsturnieren zur nächsten Meisterschaft teilnehmen zu können. Das Kompodium sowie Infos zur AIM 34 Hal sind erhältlich bei Florian Zemp (FlorianZemp@gmx.net).

„Einsamer Wanderer, suchst du Gefährten für neue Abenteuer ...?“

DSA-Club Rhein-Main bietet die Lösung:

- Ständig neue Spielrunden für Anfänger und Fortgeschrittene
- Umfassendes Archiv an Spielmaterial
- Monatlich erscheinende Clubzeitschrift

<http://www.dsa-club-rhein-main.de>
info@dsa-club-rhein-main.de
 DSA-Club Rhein-Main c/o Alexandra Gerecht, Kalbacher Hauptstr. 51a, 60437 Frankfurt/Main

Suche ständig Mitfahrgelegenheiten zu DSA-Geländerollenspielen („Larps“) und Baronien-treffen von Berlin aus OHH@zge.de

„Haut dich dein Trollfuzz beinah um,
 So brauchst du Al'Riks Tonicum!
 Sind dir die Kinder eine Plage,
 Hilft dies Krüglein, ohne Frage,
 Ist dein Schwertarm schwach und lahm,
 Kennst dein Lehnsherr kein Erbarm'
 Hast du gesoffen wie ein Pferd,
 Nicht zugehört, was Praios' Pfaffen dich gelehrt
 Hat ein Edelmann dich gar entehrt
 Nimm dies Krüglein, hat sich's doch bewährt!
 Jed' Mühsal flieht vor deiner Hand,
 Wirst überall beliebt, bekannt,
 Dein Antlitz wie vor zwanzig Jahren,
 Und erst der Mägdlein Gebaren!
 Auf kahler Platte sprießt das Haar,
 Ist dieses Krüglein wunderbar!
 Nimm Al'Riks gutes Tonicum,
 Der kleine Krug mit großem Wumm!“

Aventurischer Alleinvertrieb:
 Hadjiin Sayshaban al'Fessir ibn Jassafer abu'l
 Ketab
 zurzeit Hotel Offenes Tor, Kuslik
 Nur noch kurz am Orte!

FaGaMo Con #5 20.05.04 - 23.05.04

Endlich ist es so weit. Der nächste FaGaMo Con steht vor der Tür. Und erneut bieten wir euch die gewohnte Qualität. Sehr gute Räumlichkeiten, in denen sich das Spielerherz ausstoben kann. Neben den „normalen“ Rollen-, Trading-Card, Table-Top, Brettspielrunden gibt es natürlich noch ein paar Besonderheiten. Hier nur ein Auszug aus unseren Conangeboten:

- 2 offizielle Magic Turniere
 - offizielles Yu-Gi-Oh Turnier
 - Warhammer 40K Turnier
 - Blood Bowl Liga der FBBL-Con-Cup
 - Games Workshop Table-Top Demorunden
 - Spielrunden für jedermann
 - Brettspiele aus dem FaGaMo Brettspielverleih
 - Qualitativ hochwertige Verpflegung zu fairen Preisen
 - Shuttleservice zum Bahnhof bzw. zu kostenlosen Parkplätzen
 - usw.
- Ausführlichere Infos zu den einzelnen Angeboten und noch vieles mehr findet ihr unter: www.FaGaMoCon.de

Als kleine Besonderheit könnt ihr sogar bereits Mittwoch Abend zu unserem Vereinsabend anreisen und sofort losspringen. Selbst in diesem Fall zahlt ihr nur den Beitrag für 4 Tage!

Für Schlafplätze ist natürlich gesorgt. Denkt jedoch an Schlafsack, Isomatte, Kuschelkissen und was ihr sonst noch benötigt. Für angemeldete Gäste richten wir sogar einen Shuttle-Service vom Bahnhof ein!

Anmeldung unter:
<http://www.fagamocon.de/content/anmeldung.php>

Wir freuen uns bereits auf euer kommen!
 Das FaGaMo Team

Mitstreifen gesucht

DSA-Gruppe (alle Anfang/Mitte Zwanzig) im Raum Esslingen/Stuttgart sucht Mitspieler. Melde dich bei Robin Fehmer RF@gmx.de oder 0711 - 674 90 26.

Ein einsamer Spieler huscht durch dunkle Gassen, die ihn anstarrenden Augen im Dunkel sind nicht die seiner Gefährten. Der DSA-Club „Die Reisenden“ sucht Spieler im Bereich Augsburg für eine neue Kampagne, bei der es weniger auf Regelkenntnis als auf stimmungsvolles Rollenspiel ankommt. Web: <http://www.die-reisenden.de>; Tel.: 0821 - 599 95 17; eMail: augsburg@die-reisenden.de

DSA-Material gesucht

Suche Abenteuer Nummer 29, 55, 65, 69, 75, 77-79, 82-85, 87-90, 93, 96 möglichst neuwertig, in der FanPro-Ausgabe. Angebote an: Lucas Klausner, Steinbachstraße 34 - 36, A-3001 Mauerbach (Österreich) Tel.: 0043 - 699 - 11 68 16 06, eMail: nichtstallion@web.de



DSA-Club „Die Reisenden“ freut sich schon auf deinen Besuch: Neben selbst geschriebenen Abenteuern gibt es Rezensionen zu Büchern und Soundtracks, mit Awards ausgezeichnete Programme und Spielhilfen, ein Vorschlag für ein alternatives Aventurien, zahlreiche humorvolle und kritische Artikel zum Rollenspiel und DSA, ein nicht ganz ernstes Online-Abenteuer sowie Dreibuchstaben-Episoden. Mehr dazu auf: <http://www.die-reisenden.de>

DSA-Material zu verkaufen

Biete folgende DSA-Publikationen zum Kauf an:
 DSA-Box „Das Liebliche Feld“ + Spielhilfe „Das Königreich am Yaquir“ zusammen für 12,50 Euro; Kontakt: Olaf Kordwittenborg, Telefon: 02525-12 61"

Löse DSA-Sammlung (2. Edition von Schmidt-Spiele) aus Zeitmangel auf. Alles wie neu und unversehrt. Bei Interesse und für nähere Informationen eMail an: fibbes123@aol.com

DSA-Romane 1-18 zu verkaufen für 90,- Euro. Spitzen Zustand, möglichst komplette Abnahme. Anfragen an: [Tobias Braun, Tobseverkauft@gmx.de](mailto:Tobias.Braun,Tobseverkauft@gmx.de)



NACHBESTELLUNG

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

**Fantasy Productions,
 Postfach 1517
 40675 Erkrath**

3 oder mehr Ausgaben (per Lastschrift portofrei / bei NN EUR 5,- Porto + 1,60 EUR Zahlkartengebühr) bei:

**Fantastic Shop,
 Postfach 1509,
 40675 Erkrath,
 Tel.: 0211-92 43 202**

**VKG Hamburg
 Tel.: 0180-531 39 39**
 (werktags 8-20 h; EUR 0,12/mjn)

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

FRAGEN UND ÄNDERUNGEN ZUM ABO

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
 Otto-Suhr-Straße 13
 26131 Oldenburg**

oder per eMail an

Ulrich Kneiphof

avbote@fanpro.com

Das Aventurien-LARP-Projekt präsentiert:

Thorwaler Legenden – Haibuthar II

Im beschaulichen Premier Dörfchen Haibuthar ist nach den schrecklichen Vorfällen im Zuge des Besuches der neuen Verwandten aus Nostria wieder Ruhe eingekehrt. Aber wird das lange so bleiben? Alte Rätsel werden neu gestellt und verloren geglaubtes Wissen muss neu entdeckt werden. Doch wird es helfen ...?

DSA-LARP

Haibuthar II

27. – 29. August

Waldjugendlager Wirtal

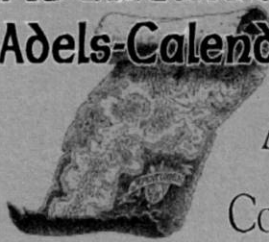
54589 Stadtkyll (Eifel)

Infos & Anmeldung unter:

www.aventurien-larp.de

Demnächst im Aventurien-LARP-Shop: Die DSA-LARP-Regeln!!!

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.

Fürstentum Darpatien

Dar-I-02: korrigiere Name und Anschrift > Simone Gersdorf, Kasterstr. 26; 41363 Jüchen
Dar-I-03P: korrigiere Anschrift Christian Stern > Augustastr. 67-1; 76437 Rastatt
Dar-I-04: korrigiere av. Name > Vogt Radumar v. Rabenmund-Sturmfels (kommiss. Verw.)
Dar-I-07: korrigiere Anschrift Markus Brohasga > Jägerstr. 39; 92318 Neumarkt
Dar-I-10: korrigiere av. Name > Drost Leuwart v. Oxenwied (Gänserritter, Verw.)
Dar-II-02: setze Vogt Alwan v. Unterallertissen, David Schmidt, Herweghstr. 5; 64347 Griesheim
Dar-II-05: korrigiere Anschrift Jens Marx-Genet > Keplerstr. 66; 69120 Heidelberg
Dar-II-10: korrigiere Anschrift Frank Bartels > Rappoldstr. 18, 33611 Bielefeld
Dar-II-14: streiche > Andreas Kötting
Dar-II-15: korrigiere Anschrift Frank Wagner > Gerwigstr. 16; 76131 Karlsruhe
Dar-II-16: korrigiere Anschrift Robin Fehmer > Bussenstr. 23, 70184 Stuttgart
Dar-IV-28: korrigiere av. Name > Vogt Zerber Leuwart v. Mersingen

Königreich Garetien

Gar-VI-03: korrigiere Anschrift Reto Häfeli > Geiselweidstrasse 8, CH-8400 Winterthur

Markgrafschaft Windhag

Wnd-I-11: Korrigiere Anschrift: Andreas G. Schramm > Oelixer Straße 83 25524 Itzehoe

Herzogtum Weiden

Wei-IV-04P: korrigiere Anschrift André Wiesch > Endelhauser Str. 21 80686 München

Spielerbetreuung Thorwal:

Ragnar Schwefel, Bastianstr. 24, 13357 Berlin, eMail: ragnar@thorwal-standard.de

Spielerbetreuung Bornland:

Oliver Baack, Altpieschen 1, 01127 Dresden, eMail: nordlandbank@aol.com

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: susimichels@T-Online.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!

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

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Bankinstitut: _____

Datum, 1. Unterschrift

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Datum, 2. Unterschrift

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

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

Das Schwarze Auge

Impressum

Herausgeber: Fantasy Productions GmbH,
Postfach 1517, 40675 Erkrath

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

Lektorat: Florian Don-Schauen, Momo Evers

Ständige Mitarbeiter: Frank Wilco Bartels, Peter Diehn,
Lena Falkenhagen, Tom Finn, Chris Gosse, Britta Herz,
Stefan Küppers, Mark Wachholz und Anton Weste

Mitarbeiter dieser Ausgabe: R.B. Albrecht,
H.Berghaller, Ch.Daether, T.Hagner, J.-A.Klingsöhr,
E.Moussa, M.Nöth, N.Reinke, D.S.Richter,
M.Rohrbacher, W.-U.Schnurr, M.&R.Schwefel,
Ph.Seeger, F.Stein, St.Trautmann

Mottoredakteur: Andrea Kneiphof

Illustrationen: Caryad, Jens Haupt, Anton Weste
(Burgplan)

Satz & Layout: ULK

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich.
Copyright © 2004 by Fantasy Productions GmbH,
Germany
Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit
vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers.
Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen

Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RP!):

Mechthild Henschel
Otto-Suhr-Straße 13
26131 Oldenburg

oder per eMail an:
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 am Hintergrund der jeweiligen Artikel, Szenarioverschlüsse oder Abenteuer nehmen wollen, trennen Sie die nachfolgenden Seiten einfach heraus und geben Sie sie ungelesen Ihrem Meister. Liebe Meister, Sie haben Ihrerseits hier die Möglichkeit, alle Informationen zu den Botentexten, die Ihnen und Ihren Abenteuervorbereitungen oder Spielsitzungen jegliche Spannung nehmen würde, herauszutrennen und den Spielern vorzuenthalten.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Spielrunden viel Spaß beim Spiel!

Herzog Jast Gorsam fordert

Albernias Krone, Seite 3

Meisterinformationen:

Der Streit um die albernische Krone zieht sich noch einige Monate auf dem Parkett des mittelreichischen Adels hin. Kaum jemand glaubt ernsthaft daran, dass Reichsregentin Emer ihre eigene Familie entthront, um die große Familienfeindin Isora zu krönen. Der Anspruch des Herzogs Jast Gorsam zeigt jedoch erneut den gestiegenen Einfluss des Hauses vom Großen Fluss, das mit seinem Führungsstil der harten Hand viele Anhänger im Mittelreich gewinnt. Durch die Verheiratung seiner Tochter Ugda ne mit den Grafen von Bredenhag hat er bereits ein Standbein in Albernias (AB 106, S. 5).

Wenn Sie Ihre Helden in den Konflikt eingreifen lassen wollen, können Sie die **Szenario-Idee Fürstenblut** verwenden:

Königin Invher beauftragt die Helden, herauszufinden, ob die *Drausteiner Schwertleite* eine Fälschung ist. In den Archiven Havenas befindet sich ein abgerissenes Viertel dieses Pergaments (dessen Entstehungszeit um 347 BF noch der Hofdruide Archon Megalon mittels eines BLICK IN DIE VERGANGENHEIT verifiziert hat). Passt der Riss genau an seine Entsprechung beim anderen Pergamentteil (der Namen und Vaterschaft Warnbold von Drausteins enthält), muss das Dokument echt sein. Die Helden müssen das Pergament wahlweise im Haus des verstorbenen Heraldikers *Finwaelui Niaroch* (Albernias, S. 98) in Bredenhag suchen oder aber danach noch bis Elenvina oder Gareth reisen. Dabei werden sie feststellen, dass die Urkunde echt ist. Aber sie finden beim Heraldiker andere Unterlagen, die dieser wohlweislich versteckt. Diese zeigen, dass es noch andere Nachkommen Warnbold von Drausteins gibt. Unter all diesen ist Isora von Elenvina erst die sechste in der Erbfolge. Je nach angewendetem Erbrecht wären an erster Stelle Ligrezia von Harmlyn (eine arme nostrische Rittfrau), Baron Conwin von Niriansee (ein königstreuer Baron Albernias) oder Herzog Bernfried von Ehrenstein zu Tobrien zu nennen. Nach dieser Entdeckung wird das Gerichtsverfahren bald zur Farce, wovon demnächst im **Boten** berichtet wird.

AW

Das Ende des Wurms, Seite 5

Meisterinformationen:

Fast alle der im Artikel angedeuteten Ereignisse nehmen Bezug auf den Abenteuerhintergrund **Der Wurm vom Windhag** in der Abenteueranthologie **Drachenodem**. Dort werden nicht nur die meisten Geheimnisse um die Geschehnisse im Windhag gelöst, sondern Sie können auch den Untergang Kleinaus und die Drachenhaut durch die 'stolzen Recken des Markgrafen' ausspielen. Wir gehen deshalb an dieser Stelle nicht näher auf diese Dinge ein.

Nur soviel: Zwar wurde der Wurm tatsächlich bezwungen, doch werden seine Hinterlassenschaften noch lange Bedeutung für den Windhag haben. Der enorme Hort aus Waffen und Rüstungen wird dazu führen, dass man in der Markgrafschaft künftig auf relativ gut bewaffnete Räuber und Bergbewohner treffen kann. Vor allem ziehen die sterblichen Überreste des Riesenlindwurms allerlei Interessenten an, so dass drachische Exotica (siehe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** S. 120) in den folgenden Monaten zu relativ günstigen Preisen in der Region gehandelt werden (insbesondere Schuppen, nicht aber die Karfunkel des Wurms). Dies bietet Ihnen hinreichend Stoff für kleinere Abenteuer...

Die Anthologie **Drachenodem** erscheint in Bälde und beinhaltet nicht nur sieben Abenteuer, in denen die Drachen Aventuriens im Mittelpunkt stehen, sondern auch einen umfangreichen Anhang mit allgemeinen Hintergrundinformationen und aventurischen Quellen um die heißblütigen Schuppenkreaturen.

pd

Die neue Heimat eines Garetiars in Albernias, Seite 5

Meisterinformationen:

Dieses Ereignis kann noch dunkle Schatten auf die Beziehungen des Marschalls zu 'seinen' Albernern werfen. Das soll Sie jedoch nicht davon abhalten, den wahren Hintergrund dieses Anschlages ganz nach Ihrem meisterlichen Gutdünken festzulegen und ein Abenteuer nach dem Geschmack Ihrer Spielrunde daraus zu gestalten. Ihre Möglichkeiten sind vielfältig: So kann das Feuer durchaus ein

Unfall gewesen (die Haushälterin Ritter Grifos war auch nicht mehr die Jüngste und schon ein wenig zitterig) oder auch von einer Diebesbande gelegt worden sein, um die Spuren eines Einbruchs zu verwischen.

Vielleicht steckt aber auch irgendein unbekannter Neider dahinter? Und letztlich mag es tatsächlich sein, dass einige albernische Aufrührer ihre Finger im Spiel hatten.

Zur Person:

Grifo Rudegar von Streitig ä. H., Marschall Albernias

Obwohl sie dem älteren Hause Streitig entstammen, lebten die Vorfahren Ritter Grifos bereits seit etlichen Generationen in Garetien. Zuvor hatte man sich - typisch Streitig - untereinander zerstritten und daraufhin Alameda verlassen. Der Marschall selbst ist einer der letzten Sprösslinge dieses Zweiges seiner Familie, lediglich ein direkter Vetter ist noch in Eslamsgrund ansässig. Als junger Knappe kämpfte Grifo unter Kaiser Hal auf Maraskan und später gegen Oger und Orks, nicht aber an der Trollpfote, da er seinerzeit im Auftrage des Reiches anderweitige Verpflichtungen wahrnahm, über die er jedoch Stillschweigen bewahrt. Er ist ein fähiger Kriegermann, der sich wenig aus politischen Verwicklungen macht und die Dinge eher ruhig und bedächtig angeht. Ehre und Treue bedeuten ihm viel, und diese Einstellung spiegelt sich auch in seiner sonstigen Erscheinung wider: Kampftaugliche Gewandung, militärische Haltung und kurz geschorenes Haar lassen den Endvierziger als den Kriegermann erkennen, der er aus tiefstem Herzen ist. Ritter Grifo ist kein Freund der Geschwätzigkeit. Seine Untergebenen kennen die wenigen Worte, die ihr Befehlshaber vor den Kämpfen an sie richtet, ganz genau: »Zeigt es ihnen, Getreue, denn wir haben die Zwölfe auf unserer Seite!«

Es war niemals ein längerer Satz — weshalb man getrost daraufbauen kann, dass nicht eloquente Worte, sondern überzeugende Taten die Karriere des Ritters begründet haben.

Der Marschall ist unverheiratet; aus einem amourösen Abenteuer mit einer Eslamsgrunder Kaufmannstochter in jungen Jahren entsprang jedoch eine Tochter. Diese erkannte er - ganz Ehrenmann - nach dem viel zu frühen Tod der Geliebten als sein Kind an.

Jene Tochter Alara gehört dem Orden der Golgariten an und versieht ihren Dienst als Adjutantin des Landmeisters der Schweigen- den Wacht zu Waldfang.

Grifos Treue gilt in erster Linie dem Zusammenhalt des Reiches und danach dem Kaiserhaus. Vor diesem Hintergrund und angesichts der immer wieder aufkeimenden albernischen Unabhängigkeitsforderungen ist die Entscheidung der Reichsregentin - ohnehin eine Gratwanderung zwischen Reichspolitik und eigener albernischer Herkunft - über den Marschallsposten wohl durchaus nachzuvollziehen.

Schwarze Schwingen über dem Darpat, Seite 6

Meisterinformationen:

Der Drache Rhazzazor musste nach seinem Angriff auf Beilunk (**AB 105**) ruhen und mit Hilfe von Nekromanten und dem Lebenselixier Theriak Kräfte sammeln. Pläne reiften in seinem Karfunkel, aber auch Wut über die Niederlage. Mit seinen Flügen über die Trollzacken, wo er nicht einmal von wachenden Greifen aufgehalten wird, will Rhazzazor vielerlei: Rache nehmen an Golgariten und Bannstrahlern, Furcht verbreiten und den Götterkriechern seine Macht demonstrieren ("Niemand kann es wagen, sich mir in den Weg zu stellen."). Überdies ist es sein Ziel, den Leichnam König Brins zu rauben (siehe Szenario **Bis auf die Knochen** auf Seite 17) und die Gemarkungen, Boronanger, Kraftlinien und Sphärenströme in Darpatien und Garetien für einen späteren Vorstoß zu erkunden.

AW

Kämpfertreffen zu Wehrheim, Seite 6

Meisterinformationen:

Das Veteranentreffen zu Wehrheim bietet sich gut dafür an, Ihre Heldengruppe in Gespräche rund um vergangene und zukünftige Feldzüge des Reiches zu verwickeln oder aber auch politische Neuigkeiten auszutauschen. Es herrscht mehr oder weniger Meinungsfreiheit, so dass man hier sehr wohl auch Kritiker der Reichsführung (insbesondere des Reichserzmarschalls Leomar von Berg) oder auch alte Freunde Helme Haffax' antreffen kann, welche ihre Standpunkte über ein taktisch-strategisches Vokabular an den Mann bringen. Was aber jenen mysteriösen Rillion von Marano betrifft: Tatsächlich handelt es sich bei ihm um einen der ehemaligen Schwertkämpfer Retos. Er wurde wirklich von Lutisana damit beauftragt, den versammelten ehemaligen Kameraden eine Grußbotschaft zu überbringen und sie davon in Kenntnis zu setzen, dass sie nicht mehr den Heptarchen dient (siehe auch **AB 100**, S. 33). Dieser zweite Teil wurde nicht mehr verlesen und ist nur der KGIA bekannt.

Was Lutisanas Absicht mit dieser Botschaft war

... die Zukunft wird es weisen.

EliasMoussa

Maraskan feiert, Seiten 28

Meisterinformationen:

Die Feierlichkeiten auf Maraskan sollen Ihnen die Gelegenheit geben, Ihre Helden auf die Insel zu verschiffen und sie unter Umständen auch erfolgreich in Schwarzmaraskan einzuschleusen. In den Wochen der Feier herrscht in jeder Siedlung großer Trubel. Viele Fremde sind anwesend, und so ist es verhältnismäßig leicht, selbst bis nach Tuzak oder Jergan vorzudringen.

Doch Haffax wäre nicht Haffax, wenn er nicht auch noch andere Ziele verfolgen würde. Da er natürlich weiss, dass solche Feierlichkeiten das Eindringen von feindlichen Agenten erleichtern, streut er willentlich die verschiedensten Gerüchte über seine Pläne und Ziele. So können Ihre Helden (als Fremde) durch ihr eigenes Handeln an (wie sie fälschlicherweise glauben) 'vertrauliche' Informationen gelangen: Haffax habe sich mit Galotta, Rhazzazor, Amir Honak etc. verbündet, besitze alte echsische Artefakte und habe das Geheimnis des Amdeggynmassivs gefunden, eine neue Endurium-Mine in Betrieb genommen oder plane einen großen Eroberungsfeldzug - lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf. All diese Gerüchte dienen dazu, feindliche Agenten in gut vorbereitete Fallen zu locken und sie so zu vernichten. Ihre Helden sollten nur knapp mit dem Leben davon kommen, wenn sie einer 'heißen' Spur folgen. Doch Sie können ihnen auch ein kleines Erfolgserlebnis gönnen: Seit einigen Götterläufen gilt Aventuriens bekanntester Kriegsberichterstatter *Yangold di Lazaar* als verschollen. Ob dieser in Haffax'sche Gefangenschaft geriet, sich einer maraskanischen Widerstandgruppe anschloss oder verdeckte Recherchen zu Schlangenkultisten betrieb (welche ihn auf die Spur der Skrechu brachten), bleibt ganz Ihnen überlassen. Die Befreiung Mingolds lässt sich die Boten-Redaktion auch etwas kosten (40 Dukaten Belohnung pro Kopf), und die Helden besitzen fortan Beziehungen zu einem der berühmtesten Berichterstatter Aventuriens.

EliasMoussa

Bau des Siegestempels gerät ins Stocken, Seite 21

Meisterinformationen:

Wo den Zwölfen Gefälliges entstehen soll, ist auch die Gegenseite nicht weit. Doch sind es weniger die Handlanger der Schwarzen Schergen aus den besetzten Landen, die ihre Finger hier im Spiel haben, sondern die Anhänger des Namenlosen. Die Schurken sind von den Dienern des Namenlosen angeworben, angestiftet oder gar gepresst worden (und wissen im Regelfall nichts über die Hintermänner, geschweige denn deren götterlästerliche Motiva-

tion). Für die Helden bietet sich hier eine Aufgabe als Geleitschutz von Transporten bis hin zur Stellung einzelner Übeltäter. Die Baustelle selbst ist vor derartigen Übergriffen derzeit (noch) sicher, da dort eine kleine Abordnung des Ordens des heiligen Zorns der Herrin Rondra und ein Söldner-Rudel der Waldsteiner Wölfe (einer von Waldsteiner Baronen gehaltenen garetischen Söldnertruppe) für Ordnung sorgen. Zudem ist der Tempelbau selbst schon zu Teilen zwölfgöttlicher Boden, da bereits vor rund anderthalb Jahren der Rondra-Schrein geweiht wurde. Der Praetor des Schreins, Am Feuersturm Al'Ankhra, ist selbst Zomesritter. Auch die Pulether Gardisten und Büttel haben zuweilen auf Geheiß des Reichsvogtes ein Auge auf die Geschehnisse am Baugrund.

Dies ist jedoch nur der Anfang von Ereignissen, die sich zu Puleth in den nächsten Monaten zutragen und noch mehrmals Betätigungsfeld für götterfürchtige Helden sein werden.

ChristophDaether

Machtwort der Magisterin der Magister, Seite 24

Meisterinformationen:

Die offensichtliche Gewaltbereitschaft zeigt, dass der Konflikt innerhalb des Ordens nunmehr auf einem Höhepunkt angekommen ist. Denn eigentlich verbietet der 'Kodex der Tugend'(sieheKastenaufdernächstenSeite) Hesinde-Geweihten explizit gewaltsames Vorgehen. Auch der Dispens, den die Draconiter besitzen, ist nicht so weitreichend, als dass sie einfach mit Waffengewalt einen solchen Zwist entscheiden dürften.

Wie hinter den Kulissen nun vorgegangen wird, zeigt im Ansatz das Szenario in diesem Boten. Immer wieder werden nun die Parteien versuchen, über Abenteurer einen Vorteil für sich zu gewinnen - etwa indem Artefakte und Bücher heimlich von A nach B transportiert werden oder eben jenes verhindert werden muss. Auch geheime Depeschen sind zu überbringen oder abzufangen.

Wird offenkundig, dass eine der Parteien gegen den Kodex verstößt, wird dergleichen verbreitet und ein Intrigenspiel um kirchliche und politische Macht daraus. Für interessierte Helden ist es also möglich, in vielerlei Hinsicht und auf vielen Ebenen in diesen Weltanschauungszwist einzugreifen, dessen Auswirkungen so unhesindianisch sind.

Der Übersicht halber und damit die Helden wissen, wo sie auf Unterstützung hoffen können, hier die Zugehörigkeit der wichtigsten Ordenshäuser zu den Fraktionen:

Pastori: Festum (Wulfhelm Tannhauser), Khunchom (Kerime al'Kadim), Drachenhaupt (Thancilla Drachentochter), Punin
Satori: Oktogon; Gareth (Canyraith von der Lohe), Salza (Fabius Toren), Kuslik.

Mit dem Beginn des Konklaves sollten alle Ak-

tionen eingestellt werden. Auch inmitten dieser Auseinandersetzung wagt es niemand, sich dem Wort der Verkünderin der Göttlichen Weisheit (so ein Titel der Magisterin der Magister) zu widersetzen.

Der Kodex der Tugend

Um 593 BF vom Erzheiligen Argelion verfasst, enthält das Buch Ratschläge, Gebote und Gesetze, die das Leben des Hesinde-Geweihten bestimmen sollten. Es gilt dem Kult als heiliges Buch, das einer unbefleckten Hand entstammt. Da es auch Ahndungen von Vergehen gegen die Göttin, die Kirche und die Lehren der Hesinde enthält, ist es noch heute Richtschnur des Argelianischen Gerichtes und wird von allen Seiten (kirchlich, weltlich und gildenmagisch) als von der Göttin gegeben akzeptiert.

Der Erzheilige schrieb das Buch nach einer Offenbarung inmitten der Wirren der Magierkriege, um so die Kirche zu reformieren. So wollte er sie aus der Auseinandersetzung führen, in die sie mehrfach eingegriffen hatte, um sich weltliche Macht zu sichern. Die Schrift ordnete die Verwirrungen in der Kirche mit der schieren Kenntnis um die Wahrheit. Der Inhalt fußt auf dem Wissen, dass man eine gewaltsame Auseinandersetzung nie rückgängig machen kann. Daher verbietet der Kodex Hesinde-Geweihten (mit Ausnahme einer Bedrohung für Heiligtümer oder Leben), Gewalt anzuwenden. Aus diesem Grund benutzen auch die meisten Hesinde-Geweihten einen Stab, denn mit ihm kann man im Kampfe (»dem letzten und abscheulichen Ausweg«) deutliches Maß halten. Die Draconiter, als handelnder Arm der Kirche, haben einen teilweisen Dispens von diesen Passagen des Kodex (daher führen sie auch die Basiliskenzunge und teilweise die Zweililien). Der Dispens greift aber nur dann, wenn es zu handfesten Verstößen gegen die Gebote der Kirche und die Lehren der Göttin kommt.

Daniel Simon Richter

Abscheulicher Mord an Patrizierpaar, Seite 24

Meisterinformationen:

Dem aufmerksamen Leser des **AB 105** werden die Parallelen zwischen den Morden in Punin und Grangor und dem in Dröl sicher recht schnell aufgefallen sein. In dieser Botenausgabe befinden sich weitere Artikel, die Indizien zur Ergreifung des Mörders liefern können, der von Gareth bis in den tiefen Süden seine blutige Spur hinterlassen hat - und sie fortführen wird. Ein Meister, der seine Heldengruppe mit der Aufklärung der Morde beauftragen will, sollte bei der Heranführung der Gruppe an den Mordfall in Dröl beachten, dass die Ermittler bei der Reise nach Dröl auch über den Mord in Hylailos stolpern werden. Die Bluttat in Dröl wird die Helden eine Weile in

der Region recherchieren lassen und dadurch weitere Hinweise auf den Mörder geben können: Durch einen Kaufmann oder einen Karawanen-Söldling kann in Erfahrung gebracht werden, dass die Söldnerhauptfrau Kortassa Demarogan hier in der Gegend verschwunden ist. An den Muster- und Anlaufplätzen der Söldnerschaft, aber auch in diversen Schankstuben werden die Helden ebenfalls Interessantes herausfinden: Über eine Woche nach dem unerklärlichen Verschwinden der aus Mengbilla stammenden Söldnerin Kortassa wurde ein neuer Anführer ernannt. Ob er sich als ebenso fähig erweist, die Handelskarawanen durch die Region und über Loch Harodröl zu führen, wie Kortassa dies vermochte, bleibt abzuwarten. Auch wenn das Verschwinden einer mengbillanischen Söldneroffizierin nicht gerade ungewöhnlich ist, wirft der Vorfall doch einige Fragen auf, da die 39-jährige Hauptfrau als äußerst gute Kämpferin galt. Es wird daher bei der Söldnerschaft gemutmaßt, dass die Frau sich mit einem Künstler abgesetzt habe, den sie erst kürzlich kennen gelernt hatte.

Falls die Helden sich entscheiden, dem Vorfall nachzugehen und sich einer Karawane von Dröl nach Mirham anzuschließen, sollten sie die Leiche der Hauptfrau finden. Bei der Suche können sie eindeutige Hinweise erhalten, dass kurz vor dem Mord ein Maler die Frau porträtiert hat.

Dies sollte Grund genug sein, damit die Helden hellhörig werden, denn zu den Gästen der Dröler Tayboicher gehörte ebenfalls ein Maler. Die Helden können zu diesem Zeitpunkt jedoch den Gärtner trotz seiner Unschuld nicht mehr vor der Hinrichtung retten. Entweder waren sie bei dem Mord in Dröl nicht anwesend und kommen nun zu spät, oder sie erfahren möglicherweise erst im Nachhinein durch den Boten von den Morden in Grangor und Punin.

Die Unschuld des Gärtners nach dessen Hinrichtung zu beweisen, kann jedoch gelingen - wie, das erfahren Sie in einem Szenariovorschlag im nächsten Boten.

Stefan Trautmann

Unruhen in Uhdenberg, Seite 23

Meisterinformationen:

Obwohl ein Großteil der Uhdenberger Orks wenig mit den Stammesbrüdern im Reich des Aikar Brazoragh gemein hat, existiert doch eine kleine Minderheit, die sehr offen ihre Unterstützung für dessen Kriege kund tut und in letzter Zeit an Anhängerschaft gewinnt (auch unter desillusionierten Goblins und Menschen). Ihr Wortführer ist *Grozol Hark*, der zukünftig als keineswegs zimperlicher Gegenspieler vor Ort verwendet werden kann. Grozol befiehlt die *Kharrash*-Rotte, einen Haufen von Schwarzpelzen, der im Dienst verschiedener Erzbarone der Stadt steht und in der Regel in den Minen arbeitet. Grozols prägendster Charakterzug ist der Hass auf die

Elfen der Stadt, die er am liebsten vertrieben oder tot sehen würde. Bisher hat er diese Ansicht verborgen, nun aber einen willkommenen Anlass gefunden, um die Orks der Stadt für seine Ziele hinter sich zu scharen. Der Brand der Baracke ist sein Werk - Opfer in den eigenen Reihen sind ihm in seiner Skrupellosigkeit gleichgültig. Uhdenberg ist ein hartes Pflaster. Jeder Versuch, zwischen den grundverschiedenen Bewohnern Uhdenbergs zu vermitteln (oder gar Grozol zu entlarven), kann schnell tödlich enden. Dennoch bietet sich gerade jetzt die Gelegenheit, Ihre Spielern mit dem besonderen Flair dieses Ortes zu konfrontieren. Weitere Informationen zur Stadt finden sich in den Spielhilfen **Dunkle Städte, lichte Wälder** und **Geographia Aventurica** sowie dem Abenteuer **Feenflügel**.

JulianMarioulas

Amir Honak Expedition, Seite 26

Meisterinformationen:

Im Folgenden finden Sie den Inhalt des Berichtes, auf den Ihre Helden nach eingehenden Nachforschungen stoßen können: Offensichtlich waren die Kaufleute und ihre Begleiter entführt und in das Tal gebracht worden, in der auch die Ruinenstadt liegt. Dort werden sie von einer Gruppe festgehalten, zu der offensichtlich auch eine Anzahl Achaz gehören. Zusammen mit einigen Menschen leben sie dort unter dem Zeichen der Frucht des Merachstrauches, der von einer Rabenkralle gehalten wird. Dieses Zeichen war es dann auch, welches den Patriarchen veranlasste, in kürzester Zeit diese Expedition loszuschicken, handelt es sich doch um das Symbol, welches den Ketzern des V'sar zugeordnet wird.

V'sar war in längst vergangenen Zeiten der Götze der Wudu, als diese noch den Dschungel beherrschten. Ursprünglich von den Echsen als Totengott verehrt, berufen sich die Anhänger dieser Sekte heute auch auf Boron als Herrn des Todes und sehen sich damit der Kirche nahe. Jedoch wird dieser Kult von beiden Zweigen des Stillen Gottes verdammt und aufs Tiefste verabscheut. Schon die Kenntnis auf einen eventuellen Aufenthaltsort von V'sar-Kultisten reicht aus, um strengste Maßnahmen zu veranlassen und Verdächtige unerbittlich zu verfolgen. Man wartet gespannt auf die Rückkehr der Rabenkrieger und die Nachrichten, die sie mit sich bringen werden.

Marcus Rohrbacher

Sonnenfürst Holbec, Seite 27

Meisterinformationen:

Ein Artefakt aus dem Nachlass Holbecs wird in einem Abenteuer der bald erscheinenden Anthologie **Drachenodem** eine Rolle spielen. Ansonsten können Sie das Märchen nach Belieben verwenden - und sei es nur als Abendunterhaltung im Yaquirkönigreich.

FWB, Hannes Berghaller

KOSTBARE GEMME, BEGEHRTES ARTEFAKT

von Martina Sofie Noeth und Daniel Simon Richter

(mit Dank an Martin Lorber, Fiete Stegers, Peter Diehn und Christian Hellinger
sowie an Timo Gleichmann fürs Ideenschmieden und Susi, Sophia, Jess, Uncas und Renz für den Härtestest)

Dieses Szenario spielt vor dem Hintergrund des Konfliktes im *Sacer Ordo Draconis*. Es ist sowohl für Helden geeignet, die bereits in den Draconiter-Plot eingegriffen haben (auf den Seiten der Pastori), als auch für völlig unbedarfte, aber dennoch hesindefürchtige oder zumindest göttertreue Charaktere.

Das Szenario beginnt Ende Rondra 1027 BF im Fürstentum Kosch und führt letztendlich nach Punin. Zur angemessenen Ausgestaltung sei das Kapitel über das Fürstentum Kosch in der Box **Stolze Schlösser, Dunkle Gassen** empfohlen.

HINTERGRUND

Hinter der kurzen Meldung von der Schließung des Erzhortes Angbar im **AB 106** steckt eine längere Geschichte.

Die Xindradôr (*Rogolan*: 'Halle der Erinnerung') bestand aus einigen unterirdischen Hallen im Hesinde-Tempel Angbars. Als vor einem Jahr ein Geweihter in einer der Hallen einbrach und so noch unter dem Erzhort eine uralte, offenbar lang zerstörte und vergessene Binge unbekannten Ursprungs fand, prallten die Interessen der Hesinde-Geweihten und der Zwerge des Erzvolkes von Koschim, die sofort Anspruch auf die Binge erhoben, mit Wucht aufeinander.

Man einigte sich nach langem Hin und Her, gemeinsam zu graben, wenn auch nur eine zähneknirschende Zusammenarbeit unter der Vermittlung des Obersten Richters der Hügelzwerge, Nirwulf Sohn des Negromon, erreicht wurde¹.

So war es ein Draconiter, der in einer frisch ausgegrabenen Kaverne ein besonderes Artefakt fand: die *Sphäre der Mada* (siehe S. 16). Der Geweihte brachte das Artefakt heimlich zu seiner Erzäbtissin, die dessen Verwahrung und Erforschung anordnete. Dabei wurde er von einem Erzzwerg beobachtet, der sofort dem Bergkönig von Koschim, Gilemon Sohn des Gillim, Kunde von dem Kleinod gab und der daraufhin Anspruch auf die Gemme (so bezeichnen die Zwerge das Artefakt) erhob.

Es entbrannte ein heftiger Streit zwischen den traditionalistischen und drachenhassenden Erzzwergen und den Draconitern, die nach eingehenden Recherchen der Ansicht waren, dass das Artefakt in die Hände des Ordens gehörte, da es für sie über Rohal (und auch Mada) mit der Göttin Hesinde verbunden war. Der Disput um die Herausgabe der Gemme gipfelte darin, dass die Erzzwerge den Vogt von Angbar, Nirwulf, und den Fürsten des Kosch, Blasius vom Eberstamm, davon überzeugen konnten, die Unruhestifter und Drachenanbeter um des Friedens Willen der

Stadt zu verweisen, in der Hoffnung, dass die Gemme in der Eile zurückbleiben würde. Erzäbtissin Syldake fügte sich dem Beschluss, ließ die Xindradôr räumen und das Eigentum der Draconiter hoch gesichert aus der Stadt bringen. Da sie jedoch den Koschimer Erzzwergen nicht traute, verließ sie selbst heimlich mit vier Begleitern am Vorabend des Auszuges mit der *Sphäre der Mada* den Erzhort und zog den Grevensteig in Richtung Süden am Angbarer See entlang. Ihr Anliegen ist es, das Artefakt sicher in die Bleikammern von Erzpräzeptor Erlenfang nach

Nachricht ab und erfuhren somit den Plan, die Gemme nach Punin zu schaffen. Die Kultisten ziehen aus, um den vermeintlichen Karfunkel für sich zu gewinnen.

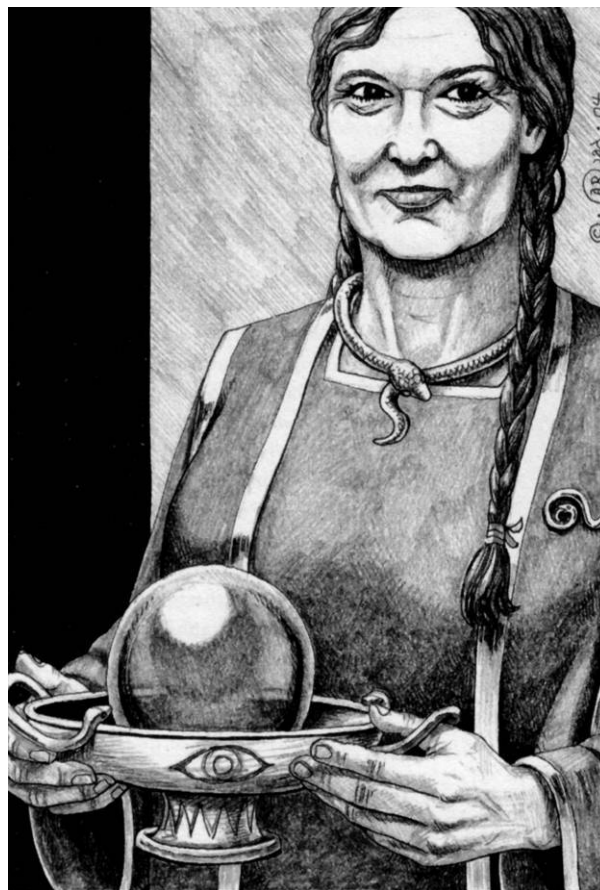
Der Bote jedoch, zum Sterben zurückgelassen, rafft sich auf und schleppt sich bis zur Reichsstraße bei Ragath. Dort trifft er auf den Erzwissensbewahrer des Neuen Reiches, Valnar Yitskok, der gerade aus Punin kommt. Die klerikale Macht des Metropoliten anerkennend (und im Wissen, dass auch Valnar ein Pastori ist), gibt der Bote seine Nachricht weiter und bittet darum, ihn so

weit wiederherzustellen, dass er seinen Auftrag erfüllen kann. Dieser Bitte wird entsprochen, und der Bote macht sich, weitestgehend geheilt, eilig auf seinen Weg.

Der Erzwissensbewahrer erkennt, dass es zu handfesten Schwierigkeiten kommen wird, und schickt sofort einige Söldner aus seiner Eskorte los, um Syldake sicher nach Punin zu geleiten oder zumindest das Artefakt dorthin zu bringen. Insgeheim spekuliert er darauf, das Artefakt gemäß der Enzyklien des Abtpaeres (vgl. **AB 105**) für sich zu gewinnen.

Auch Spähern der Erzzwerge blieb die Flucht Syldakes nicht verborgen, und so schickten die Zwerge den Draconitern sogleich einen Trupp *Drachenheterzer* hinterher, mit dem Plan, die Geweihten heimlich in der Wildnis abzufangen und so die begehrte Gemme an sich zu bringen.

An diesem Punkt kommen nun endlich die Helden ins Spiel, deren Aufgabe es sein wird, das Artefakt gegen jeden Widerstand dieser Gruppen aus dem Kosch sicher nach Punin zu schaffen.



Erzäbtissin Syldake Angranür Lohnfels
mit der 'Sphäre der Mada' in Händen

Punin (s. **Das Königreich Almada**, S. 45) zu bringen. Er soll es dort vor unbefugtem Zugriff und Missbrauch sichern und weiter erforschen. Syldake entsandte einen Boten, um ihre Ankunft anzukündigen, doch war diesem kein gutes Los beschieden: Er fiel bei Bragahn einer kleinen Truppe von Pyrdacor-Kultisten in die Hände, die seit Jahrzehnten ein genaues Auge auf die Zwerge haben und in der Gemme einen Karfunkel vermuten. Ihm pressten sie durch Folter die

Die Helden sind in dem einsamen Gasthaus *Hopfengrab* südlich des Angbarer Sees eingekehrt (das ab des Dorfes Kargen am Hils liegt; auf der Farbkarte **Kosch und Garetien** in der Mitte zwischen den Städtchen Rohalssteg und Rhöndur). Dort treffen sie auf die Erzäbtissin Syldake, die ebenfalls hier Unterschlupf gesucht hat — vermutlich eine der hochrangigsten Geweihten, die ihnen in letzter Zeit begegnet ist.

Nach einigen Sondierungen wird Syldake als re-

EINSTIEG UND ANWERBUNG

¹) Auch wenn zwischen den Erz- und Hügelzwerge eine alte Rivalität besteht, geht Zwergenblutsbande den Angroschim doch über alles andere (vgl. **AB 71 bis 73**).

ARMALION

JOURNAL Nr. 28

Feurige Grüße!

Anlässlich der DSA-Abenteuer-Anthologie *Drachenodem* haben wir uns entschieden, in diesem Armalion-Journal ein Szenario anzubieten, das sich mit der Jagd auf eins der gefährlichsten, gemeinsten und grausamsten aller aventurischen Wesen befasst. Nein, damit sind ausnahmsweise mal nicht die Zwerge gemeint, sondern ihre uralten Feinde, die Drachen! Ein einziger Riesenlindwurm reicht aus, um selbst größere Armeen in die Flucht zu schlagen und auch gestandenen Helden – buchstäblich! – den Schweiß auf die Stirn zu treiben. Und in der üblichen Armalion-Tradition, ein bisschen verrückter und direkter zu sein als das aventurische Rollenspiel, lassen wir gleich die ganze Vorgeschichte weg und gehen direkt zur Sache ... also zückt eure Messer, heute geht's auf Drachenjagd!

Christian Lonsing

HEISSE ATEM

Ein Drachen-Szenario von Herbert Kloseck

Obwohl die Stunde des Phex bereits verstrichen war, wurde die Szenerie in ein bedrückendes Leuchten gehüllt, das von den brennenden Häusern des kleinen Dorfes herrührte. Überall rannten die Bauern aufgeregt umher, um vor den Flammen zu retten, was noch zu retten war.

Zum zweiten Male wurde das Dorf nun schon von der elementaren Urgewalt heimgesucht, doch dieses mal war es anders, denn tapfere und ruhmegierige Recken hatten sich versammelt, um dem Schrecken ein Ende zu setzen und es mit einem schier unüberwindlichen Gegner aufzunehmen: einem Riesenlindwurm!

Ein Plan wurde gefasst, den Drachen anzulocken. Eine Jungfrau sollte als Tribut dienen und zugleich den Lockvogel spielen. Und wenn der Drache sich erst in ihrer Nähe befand, würden sie zuschlagen und das Ungetüm besiegen.

Kaum dass der Aufruf zur Drachenhatz die Runde machte, begannen sich auch Gruppen mit weitaus düsteren Absichten für die Jagd zu interessieren, denn wo ein Drache besiegt wird, ist auch sein Karfunkel zu finden, ein wahrhaft mächtiges magisches Artefakt ...

Vorbereitung

Dieses Szenario eignet sich für 2 bis 6 Spieler. Jeder Spieler stellt seine Armee anhand der in der Liste angegebenen Punkte zusammen. Am besten eignen sich Heldengruppen (deren Punktwert wie üblich reduziert ist).

Gespielt wird auf einer Fläche von 120 x 80 cm. Die Armeen werden in den beiden dunkelgrün markierten Aufstellungszonen platziert, wobei jeder Spieler auf beide Aufstellungszonen zurückgreifen darf und die Armeen durchaus gemischt in beiden Zonen starten dürfen. Das Opfer wird in der Mitte des Spielfelds platziert.

Spielziel

Zuerst werden alle Armeen damit beschäftigt sein, gemeinsam den Riesenlindwurm zu besiegen, danach beginnt der Kampf um den Karfunkel.

Das Spiel ist zu Ende, sobald der Drache besiegt und sein Karfunkel über den Spielfeldrand des Waldes gebracht

Achtung! Wichtige Änderung im Vertrieb von DSA- und Armalion-Miniaturen!

Das komplette Miniaturensortiment ist wieder im Großhandel erhältlich, d.h. die Figuren sind wieder beim örtlichen Fachhändler zu bekommen. Einfach mal vor Ort nachfragen! Darüber hinaus gibt es die Miniaturen natürlich nach wie vor in unserem Internet-Shop:

www.f-shop.de

Alle bis jetzt veröffentlichten und in Zukunft erscheinenden Figuren sind dort jederzeit erhältlich.



Armeegrößen

2 Spieler	1500 Punkte Armeen
3 Spieler	1000 Punkte Armeen
4 Spieler	750 Punkte Armeen
5 Spieler	650 Punkte Armeen
6 Spieler	500 Punkte Armeen

wurde. Der Spieler, in dessen Besitz sich der Karfunkel befindet, ist der Sieger.

Gelingt es dem Lindwurm, alle beteiligten Armeen zu vernichten oder in die Flucht zu schlagen bzw. mit der Jungfrau zu entkommen, so haben alle Spieler das Spiel verloren. Ebenso endet das Spiel mit einer Niederlage aller Spieler, wenn der Jungfrau die Flucht vom Spielfeld gelingt.

Sonderregeln

Das Opfer

Die für den Drachen bestimmte Jungfrau wird als eigenständige Figur dargestellt. Sie ist dekorativ an einen Holzpfehl gefesselt, um sie dem Drachen schmackhaft zu machen. In den Plan, den Drachen anzulocken und zu besiegen, ist sie zwar eingeweiht, aber sie ist nicht übermäßig tapfer.

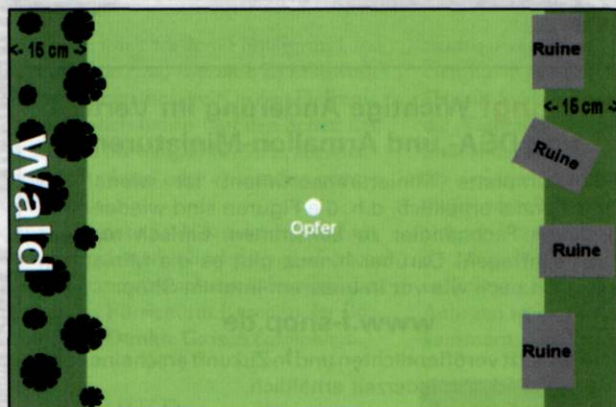
Jungfrau

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI	Talente
10	7	5	-	1	1	1	-	12	6	0	-

Am Ende jeder Runde muss für die Figur eine MU-Probe abgelegt werden, die pro Runde um 1 erschwert wird.

Scheitert die MU-Probe, so wird die Jungfrau versuchen, sich zu befreien um danach zu fliehen. Ab jetzt wird in jeder

Endphase ein GE-Probe abgelegt, bei deren Gelingen sich das Opfer von seinen Fesseln befreien kann. Sobald das gelingt, wird die Figur mit einer Fluchtmarke versehen und bewegt sich schnellstmöglich in Richtung Dorf vom Spielfeld. Sie führt ihre Bewegung immer am Ende einer Runde durch. Weil die Figuren der Spieler natürlich versuchen, sie an der Flucht zu hindern, muss sie, wenn sie sich in Kontakt mit anderen Figuren befindet, eine GE-Probe ablegen, bei deren Scheitern sie sich in dieser Runde nicht bewegen darf.



Der Drache

Bei dem Drachen handelt es sich um einen ausgewachsenen Riesenlindwurm. Nun ist es leider so, dass ein Drache nicht auf Kommando erscheint, also wird zu Beginn jeder Runde ein W20 geworfen und die Zahl der bisherigen Spielrunden hinzu addiert. Sobald das Ergebnis über 15 liegt, erscheint der Drache endlich über dem Spielfeld.

Der Drache bewegt sich in jeder Runde als erster. In den ersten drei Runden kreist er in einer Höhe von 20 cm über dem Spielfeld, angezeigt durch seinen Schatten (eine Fortifex-Schablone). Sein Startpunkt ist der Mittelpunkt des Spielfelds und er führt in jeder Runde eine Zufallsbewegung von W20+10 cm durch, wobei der W20 als Abweichungswürfel die Bewegungsrichtung anzeigt. Sollte sich der Drache über den Spielfeldrand hinaus bewegen, wird der Abweichungswurf solange wiederholt, bis die Bewegung innerhalb des Spielfeldes endet.

Solange sich der Drache in der Luft befindet, kann er mit Fernkampfwaffen, Geschützen, Zaubern und durch fliegende Kreaturen angegriffen werden. Sein Rüstungsschutz ist in der Luft niedriger als am Boden, da seine Schuppenhaut an der Unterseite nicht so dick ist. Die effektive Fernkampferfernung zum Drachen entspricht der anderthalbfachen Distanz zwischen dem Schützen und dem Drachen-Schatten.

In seiner vierten Runde landet der Drache an der Stelle, an der sich zuvor sein Schatten befand. Alle von ihm bedeckten Figuren werden sofort ausgeschaltet und seine Runde endet.

Ab jetzt wird zu Beginn jeder Runde geschaut, mit wie vielen Figuren sich der Drache in Nahkampfkontakt befindet. Sind es drei oder mehr Figuren, so bewegt er sich in dieser Runde nicht, ansonsten nutzt er seine maximale Bewegungsweite, um die Jungfrau zu erreichen. Erreicht er diese, so benutzt er seine Handlung, um sie zu greifen und hebt in der nächsten Runde vom Spielfeld ab. Ansonsten verwendet er seine Handlung, um 3 Attacken durchzuführen – ein Wurf mit dem W20 entscheidet, welche Attacken er letztendlich einsetzen wird:

W20	1. Attacke	2. Attacke	3. Attacke
1 - 4	Maul	Maul	Schwanz
5 - 8	Klauen	Zauber	Schwanz
9 - 12	Maul	Zauber	Schwanz
13 - 15	Klauen	Klauen	Feueratem
16 - 20	Klauen	Schwanz	Feueratem

Maul: Die Attacke richtet sich gezielt gegen eine Figur, die sich in Kontakt mit der Vorderseite des Drachens befindet. Befinden sich dort mehrere Figuren, so entscheidet ein Würfelwurf, wer angegriffen wird. Der Angriff verursacht 5 TP.

Klauen: Die Attacke richtet sich gezielt gegen eine Figur, die sich in Kontakt mit einer Seite des Drachens befindet. Befinden sich dort mehrere Figuren, so entscheidet ein Würfelwurf, wer angegriffen wird. Der Angriff verursacht 3 TP.

Schwanz: Die Attacke richtet sich gleichzeitig gegen alle Figuren, die sich in Kontakt mit der Rückseite des Drachen befinden. Der Drache führt nur eine AT-Probe durch, bei deren Gelingen alle anvisierten Figuren getroffen werden. Der Angriff verursacht 2 TP und stößt die getroffenen Figuren automatisch W20/2 cm vom Drachen fort.

Feueratem: Der Feueratem richtet sich gleichzeitig gegen alle Figuren innerhalb von 15 cm von der Vorderseite des Drachen. Alle betroffenen Figuren erleiden automatisch 2 TP Feuerschaden.

Zauber: Mit dem W20 wird ausgewürfelt, welchen Zauber der Drache wirkt. Ein Würfelwurf entscheidet darüber, welcher Spieler das Ziel des Zaubers bestimmen kann. Der Drache beherrscht alle Zaubern mit einer Zauberdauer von „sofort“ und einer Reichweite von 20 cm. Er darf in eine beliebige Richtung zaubern. Sollte der Drache keine AE mehr besitzen, wird auch kein Zauber ausgeführt und die Attacke verfällt.

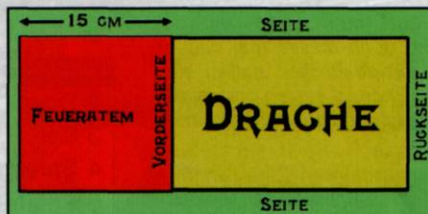
W20	Zauber
1-4	Plumbumbarum gegen eine Einheit
5-8	Plumbumbarum gegen eine Figur
9-12	Zorn der Elemente
13-16	Fulminictus
17-20	Horriphobus gegen eine Figur

Riesenlindwurm

	BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
fliegend	W20+10 cm	-	-	-	-	12	30	20	18	14	-
am Boden	8	12	0	-	*	16					

* siehe oben

Talente: Schreckenerregend, Immun gegen Feuerschaden, Immun gegen Beherrschungszauber und -rituale



Der Drache kann besiegt werden, indem man seine LE auf Null reduziert oder indem man seine drei Köpfe abschlägt. Das Abschlagen eines Kopfes ist nur mit einer Nahkampfwaffe möglich, die mindestens 3 TP verursacht. Es wird eine um 10 Punkte erschwerte AT durchgeführt,

bei deren Gelingen der Drache automatisch 3 TP erleidet und einer seiner Köpfe als abgeschlagen gilt. Sind in einer Endphase alle drei Köpfe des Drachen abgeschlagen, so gilt er als getötet. Ansonsten wachsen die Köpfe zu Beginn der nächsten Runde automatisch nach (die Attacken des Drachen werden in dieser Runde entsprechend reduziert). Der Leichnam des Drachens wird nicht vom Spielfeld entfernt.

Der Karfunkel

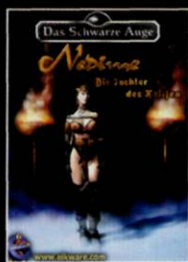
Nachdem der Drache erschlagen wurde, beginnt die Suche nach seinem Karfunkel. Um dieses mächtige Artefakt zu bergen, muss eine Figur in Kontakt mit der Vorderseite des Drachen ungestört 2 Handlungen darauf verwenden. Wird die Figur während dieses Zeitraums angegriffen, so muss die Suche von neuem beginnen. Suchen mehrere Figuren gleichzeitig nach dem Karfunkel, so „gewinnt“ diejenige, die als erstes ihre 2 Handlungen investiert hat.

Der Karfunkelträger wird mit einer Spielmarke versehen und sollte das Spielfeld so schnell wie möglich über den Waldrand verlassen. Leider behindert der Karfunkel seine Bewegung, so dass der BW-Wert der Figur um 3 Punkte reduziert wird.

Wird der Träger ausgeschaltet, so fällt der Karfunkel an seiner Stelle zu Boden und kann dort mit einer Handlung aufgehoben werden. Der Karfunkel darf außerdem mit einer Handlung an eine andere Figur übergeben werden. Die empfangende Figur darf sich in dieser Runde nicht bewegen und nicht handeln.

Das Schwarze Auge

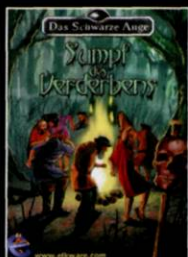
MOBILE-ABENTEUER



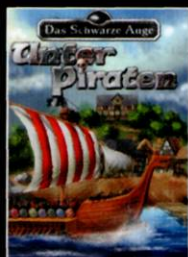
DSA1: Nedime, die Tochter des Kalifen



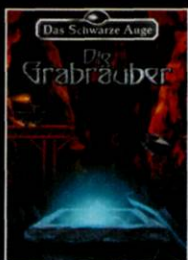
DSA2: Geheimnis der Zyklopen



DSA3: Sumpf des Verderbens



DSA4: Unter Piraten



DSA5: Die Grabräuber



DSA6: Drachenfeuer



DSA7: Blutrache



DSA8: DÄMONENFLUCH

Misch dich nicht in die Angelegenheiten von Zauberern! So sagt man gerne in Aventurien. Nicht zu unrecht: Immer wieder hat Zauberei große Katastrophen heraufbeschworen und den Wesen der äußersten Sphäre ein Tor geöffnet: den Dämonen des Chaos!

Dies ist jedoch nicht zu befürchten, als dir der alternde Magier Peromin aus dem beschaulichen Dorf Marano eine großzügige Belohnung verspricht, wenn du ihm einige besondere Zutaten zur Erzeugung eines seltenen alchemistischen Gebräus besorgst: Die Spinnenfäden einer Smaragdspinne, einen Span Tempelholz, einen Löffel gefüllt mit kostbarem Weiselfuttersaft und eine Seite aus einem berüchtigten Buch der Magie.

Schnell findest du dich inmitten einer immer verzwickteren Suche und verfluchst dich bald selbst ob deines Leichtsinns: Ein Gegner, wie du ihn dir in deinen finstersten Albträumen nicht ausmalen möchtest, verfolgt dich und lässt nicht mehr von dir ab.

Das neue DSA-Mobile-Abenteuer bietet über 30 Verbesserungen, darunter ein automatischer Kampfmodus, die Anzeige eines Scroll-Balkens, das Memorieren der aktuellen Einstellungen im Kampf und den Heldenwerten, optimierte Menüs und Tastenfunktionen und ... und ... und ... So macht das Spielen der DSA-Mobile-Abenteuer noch mehr Spaß.

Erschaffe deinen individuellen Helden auf deinem Handy!

Die DSA-Soloabenteuer können in beliebiger Reihenfolge gespielt werden. Du schlüpfst in die Rolle eines von 14 vorbereiteten Archetypen. Steigere deinen Helden, speichere ihn nach bestandem Abenteuer auf einem Server und spiele das nächste Abenteuer wieder mit ihm.

www.dsa-mobile.de

Mehr Infos gibt es bei www.chromatrix.de

DSA 1 bis DSA 6 sind auch auf Englisch verfügbar!

Stürze dich ins Abenteuer für nur einmalig 4,99 Euro!

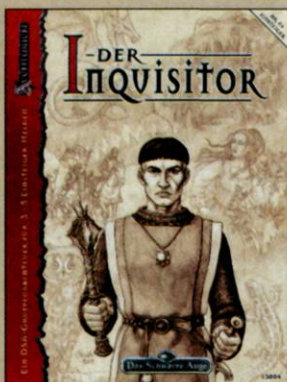
Für die Datenübertragung fallen zusätzliche Gebühren gemäß deinem Mobilfunkvertrag an.



Das Schwarze Auge

DER INQUISITOR

Drei DSA-Gruppenabenteuer für jeweils 3 – 5 Einsteiger-Helden
Teil 4 der Spielsteine-Kampagne von Florian Don-Schauen



56 Seiten, Softcover
Art.-Nr.: 13004
ISBN: 3-89064-360-4
Preis: EUR 10,-

Eine junge Frau wird der Hexerei angeklagt. Der herbeigerufene Inquisitor nimmt sie in Haft und sucht nach weiteren Verdächtigen. Und in dem kleinen Dorf reift eine Mischung aus Angst, Aberglauben und gegenseitigem Misstrauen heran, die nicht schwächer wird, als es zu weiteren Vorfällen kommt.

In diese Atmosphäre geraten die Helden, und sie werden von dem gestrengen Inquisitor gebeten, nach weiteren Hexen zu suchen. Wenn sie sich weigern, machen sie sich selbst verdächtig ...

Der Inquisitor ist der abschließende Teil der Kampagne um die Spielsteine. Obwohl das Abenteuer sich ebenso wie die anderen vor allem an unerfahrene Spieler und Meister wendet, ist es als Kampagnen-Abschluss komplexer als die vorherigen und stellt höhere Anforderungen an den Meister. In diesem Abenteuer werden auch die Fäden aus der gesamten Kampagne verknüpft und die Helden finden heraus, was es mit den merkwürdigen gelben Steinen auf sich hat, die sie immer wieder vorfinden.

Abenteuer Nr. E4

Spieler: 1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler ab 14 Jahren

Komplexität (Meister/Spieler): mittel / niedrig

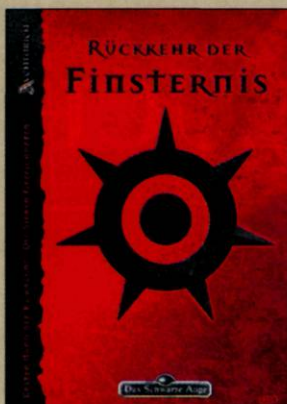
Erfahrung (Helden): Einsteiger

Anforderungen (Helden): Talenteinsatz, Interaktion

Ort und Zeit: Eisenwald zu beliebiger Zeit

RÜCKKEHR DER FINSTERNIS

Erster Band der Kampagne Die Sieben Gezeichneten von Thomas Römer,
Hadmar von Wieser und Thomas Finn; bearbeitet von Anton Weste und Mark Wachholz



248 Seiten, Hardcover
Art.-Nr.: 13003
ISBN: 3-89064-368-X
Preis: EUR 25,-

Alptraum ohne Ende: Weiden – der vom Orkensturm gebeutelte Norden des Mittelreichs. Wir schreiben das Jahr 22 Hal. Im abgelegenen Dorf Dragenfeld hat der aufgebrachte Pöbel eine Geweihte der Göttin Tsa auf dem Scheiterhaufen verbrannt. War sie eine Frevlerin oder das Opfer einer größeren Verschwörung?

Unsterbliche Gier: Weiden, 23 Hal. Herzog Waldemar persönlich bittet die Helden um Hilfe bei der Erforschung überhandnehmender Vermisstenfälle. Wird die winterliche Nordprovinz von Kultisten heimgesucht? Von marodierenden orkischen Banden? Oder gar von schlimmerem, übernatürlichen Mächten?

Grenzenlose Macht: Finsterkamm, 24 Hal. Das Kloster Arras de Mott wurde während des Orkensturms schwer beschädigt und muss wieder aufgebaut werden, doch die Bauarbeiten werden durch unheimliche Vorfälle verzögert. Wehren sich die uralten Mächte des Finsterkamms oder lastet ein orkischer Fluch auf dem Gebäude?

Rückkehr der Finsternis ist der Auftakt zur Kampagne um die Rückkehr Borbarads und die Heldentaten der Sieben Gezeichneten, einer Serie von Abenteuern, die nicht nur Ihre Helden, sondern auch Aventurien dauerhaft verändern wird. Erstmals im DSA4-Format vorliegend und um viele ergänzende und verknüpfende Texte erweitert.

Abenteuer Nr. 124

Spieler: 1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler ab 14 Jahren

Komplexität (Meister/Spieler): hoch / mittel

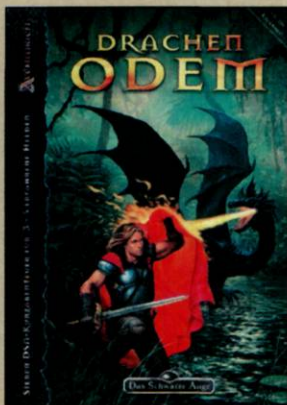
Erfahrung (Helden): erfahren

Anforderungen (Helden): Kampffertigkeiten, Interaktion, Talenteinsatz, Zauberei, Hintergrundwissen

Ort und Zeit: Herzogtum Weiden und Umgebung; 1015–17 BF (22–24 Hal)

DRACHENODEM

Sieben DSA-Gruppenabenteuer für jeweils 3 – 6 Einsteiger-Helden von Peter Diehn (Red.)



ca. 90 Seiten
Hardcover
Art.-Nr.: 13006
ISBN: 3-89064-388-4
Preis: ca. EUR 16,-

Diese Sammlung von Gruppenabenteuern steht ganz im Zeichen der uralten und geheimnisvollen Wesen Aventuriens: der Drachen. Vom harmlos erscheinenden Meckerdrachen über den majestätischen Kaiserdrachen bis hin zum grausamen Riesenlindwurm verläuft der Kontakt der Helden mit diesen Kreaturen immer anders – denn Drachen sind mehr als nur Schwertfutter für gestandene Recken.

Elias Moussa schickt die Helden uns, um in alten Stollen *Ein Untier zu jagen*, das ein Dorf in den Bergen der Zwerge heimsucht. Mit der *Jungfrau in Nöten* inszeniert Lena Falkenhagen ein humorvolles Abenteuer in Mhanadistan mit unerwartetem Verlauf. In *Balzgeschenke* von Stephanie von Ribbeck geraten die Helden im hohen Norden in ganz besondere Bedrängnis. Frank Wilco Bartels sendet die Helden *Im Drachenhort* zur Audienz bei Shafir dem Prächtigen. Mit *Elementare Vergeltung* führt Niklas Reinke entlang des Yaquir die Kampagne um die 'Erben des Zorns' weiter.

Einen wahrlich beschwerlichen Weg müssen die Helden im Abenteuer von Mark Wachholz nehmen, um *Die Mission des Raspyriz* in den Drachensteinen zu beenden. Der *Wurm vom Windhag* tyrannisiert in einem Abenteuerhintergrund von Peter Diehn eine ganze Region, wahre Helden müssen der Bedrohung entgegentreten. Im Anhang *Karfunkelsplitter* finden Sie schließlich umfangreiches Hintergrundmaterial zu den Drachen Aventuriens.

Abenteuer Nr. 126

Spieler: 1 Spielleiter und 3 – 6 Spieler ab 14 Jahren

Komplexität (Meister/Spieler): hoch / mittel

Erfahrung (Helden): Einsteiger bis Experte

Anforderungen (Helden): Interaktion, Kampffertigkeiten, Talenteinsatz, Zauberei, Hintergrundwissen

Ort und Zeit: Mittleres Aventurien, Mhanadistan und hoher Norden; in neuerer Zeit

solute Auftraggeberin auftreten, die um ihre Stellung weiß und es vortrefflich versteht, sich ohne viel Federlesens durchzusetzen. Der Auftrag der Helden soll es sein, eine Schatulle mit einem heiligen Artefakt nach Punin zu bringen und es dort allein und ausschließlich dem Erzpräzeptoren Cadomar Viarius Erlenfang im Hort der Draconiter zu übergeben. Der Ordensmagier Heriveus soll die Helden begleiten; er wird auch das Artefakt verwahren.

Stimmen Sie die in Aussicht gestellte Belohnung auf Ihre Helden ab. Sylrake ist in der Lage, den Helden ein Handgeld von bis zu 25 Dukaten zu zahlen.

Die Erzäbtissin warnt die Helden ausdrücklich davor, dass die Erzzwerge versuchen werden, das Artefakt an sich zu bringen und die Helden an der Ausführung ihres Auftrages zu hindern. Sie mahnt eindringlich zur Eile.

BELAGERT!

Kaum haben die Helden akzeptiert, zeigt sich, dass die Zwerge schneller waren, als die Erzäbtissin vermutet hatte: Sie haben das Gasthaus ausfindig gemacht und eingekreist, lautstark fordert ihr Anführer die Herausgabe der Gemme, droht damit, sie sich sonst einfach zu holen, und führt den urzwerghischen Anspruch auf die Gemme an, während seine Drachenhetzer ein Katapult ausrichten und nach ihren Äxten greifen. Für die Helden ist es an der Zeit, sich eilig reisefertig machen, denn offenbar scheint die Zeit der Gespräche vorbei zu sein. Es gilt, sich heimlich aus dem Gasthaus zu schleichen und, vorbei an den Zwergen, zu entkommen. Dabei darf es zu dem einen oder anderen Scharmützel kommen. Die Erzäbtissin hingegen will zurückbleiben, um die Zwerge aufzuhalten und den Helden einen Vorsprung zu verschaffen. Ihre umfangreiche Kenntnis der zwergischen Mentalität und Tradition macht einen Erfolg nicht unwahrscheinlich. Erzeugen Sie dadurch Zeitdruck, dass die Zwerge nun Ernst machen und das Gasthaus tatsächlich mit dem kleinen Katapult angreifen.

AUF UND DAVON

Nach der erfolgreichen Flucht sollten die Helden sich südwärts in Richtung Punin bewegen und dabei weiter dem Grevenstein über Rhondur und die Grafenstadt Koschtal folgen. Sodann führt der Weg über die Dörfer Thalhaus und Fünfbrunnen, bis er schließlich südlich des Städtchens Uztrutz den Großen Fluss erreicht, wo die Fähre zum Übersetzen wartet.

Auf der Reise sollten die Helden sich durchaus die Zeit nehmen, das Artefakt zu analysieren, denn schließlich hat Sylrake ihnen das nicht verboten. Auch kann Heriveus die Helden dazu anleiten, denn er hat ebenfalls ein Interesse daran, herauszufinden, worum genau es sich bei dem Artefakt handelt. Er kennt die Stelle aus den *Astralen Geheimnissen*, die auf ein Rotes Auge hindeuten, und damit kann er im Verlaufe der Analyse explizit die Bedeutung des Artefaktes für den Heinde-Kult herausstellen, die darin liegt, dass die Gemme quasi aus dem Wissen der Göttin erschaffen wurde (so die Interpretation der Gelehrten). Damit wird die *Madasphäre* selbst zum Streitpunkt, denn für die Pastori ist sie ein Zeichen, dass tatsächlich nur aus der Göttin selbst

neue Weisheit geschaffen werden kann, weshalb man das Artefakt in Abgeschiedenheit als Meditationsquelle nutzen sollte. Die Satori hingegen sehen die Sphäre als Gnade und Geschenk der Göttin an, dessen Fähigkeiten sie mit allen Gläubigen teilen wollen.

Auch der Hintergrund des Konfliktes bzw. die jüngere Geschichte im Orden kann durch den Ordensmagier an interessierte Helden vermittelt werden.

HEIß BEGEHRT

In der zweiten Nacht nach ihrer Flucht, also noch vor Uztrutz, werden die Helden erneut attackiert: Die Söldner Yitskoks haben sie aufgespürt.

Da diese eine Ahnung hatten, wo sie die Helden suchen mussten, können sie entweder auf das rote Leuchten des Artefaktes bei einer nächtlichen Analyse aufmerksam geworden sein, oder aber der Magus der Truppe hat die mächtige astrale Aura des Artefaktes geortet und den Söldnertrupp dorthin geführt.

Die kurze Attacke der Söldner dient nur dazu, den Helden die Überlegenheit ihrer Angreifer klarzumachen, denn diese wollen ihre Opfer keinesfalls ernsthaft verletzen oder gar töten. Nach dem Kampf stellt der Anführer der Söldner die Helden zur Rede (denn die Erzäbtissin ist ja nicht bei ihnen) und bietet an, sie nach Punin zu eskortieren, da beiden Gruppen das Gleiche wichtig ist: das Artefakt sicher in Punin zu wissen. Das Gespräch darf ruhig laut und hitzig sein, denn sowohl der Kampf als auch die verbale Auseinandersetzung dienen Heriveus als willkommene Ablenkung. Gehen die Helden schließlich auf den Vorschlag der Söldner ein, so machen sie die unangenehme Entdeckung:



DAS ARTEFAKT IST WEG

Im ganzen Trubel hat sich der Ordensmagier heimlich mit dem Artefakt davongeschlichen, um seinen eigenen Plan zu verwirklichen: Er möchte es nach Thegün schaffen.

Die Situation beginnt nun zu eskalieren: Die Söldner brauchen die Helden nicht mehr, da diese das Artefakt nicht mehr besitzen, trauen ihnen aber nicht und wollen sie daher nicht im Rücken haben.

Sie werden die Helden überwältigen, fesseln und in eine nahe gelegene Höhle einsperren, diese mit Steinen verschließen, den Helden aber versprechen, in spätestens zwei Tagen jemanden zu schicken, der sie befreien wird.

Lassen Sie die Helden ruhig ein wenig in der Höhle zappeln. Vielleicht finden sich ja im hinteren Teil der Höhle einige große graue Harpyieneier, die gerade erste Risse bekommen, oder womöglich zieht der Trupp Drachenhetzer an der Höhle vorbei und nimmt sich Zeit, die Helden zu verhöhnen. Geben Sie den Helden die Möglichkeit, ihre Fesseln mit scharfen Steinen zu lösen und den Eingang schließlich mit viel Mühe und dem Einsatz einiger Äste als Hebel

freizubekommen. Ihre Ausrüstung finden sie komplett unter einem kleinen Steinhaufen vor der Höhle wieder.

In jedem Fall aber hören sie nach einiger Zeit Schreie - die Schreie des Ordensmagiers, der in Todesqualen ihre Namen brüllt.

VOM REGEN IN DIE TRAUBE

Die Schreie sollten die Helden bei ihren Befreiungsversuchen deutlich unter Zeitdruck setzen. Zurück im Freien ist es nicht weiter kompliziert, die Spuren des Magiers und der Söldner zu verfolgen und sie schließlich zu finden: Heriveus hängt ausgeblutet und mit zerschmettertem Schädel an einem Baum, die Söldner sind von Pfeilen getroffen, in verschiedenen Fallen gefangen und hingemeuchelt. Die Drachenkultisten haben den Magier abgefangen (und offenbar auch versucht, sich seines 'Karfunkels' zu bemächtigen, denn sie glauben, dass alle Magier einen solchen in sich tragen). Da sie jedoch ahnten, dass der Magier nicht alleine sein würde, bereiteten sie für seine ihn suchenden Gefährten einige hinterhältige Fallen vor. Die Söldner fielen darauf herein, die Helden jedoch nicht...

Das Artefakt befindet sich nun in der Hand der Drachenkultisten, die sich in ihr Versteck zurückgezogen haben und nur noch auf eine günstige Gelegenheit warten, es fortzuschaffen.

ECHTE HELDEN

Das Lager der Kultisten ist nicht ganz einfach zu finden. Es liegt in einer alten, längst verlassenen Tatzelwurmhöhle in einem nahen Hügelkamm, dessen Ausläufer im Schetzeneck bei Uztrutz enden. Das Innere der verzweigten Höhle ist mit Teppichen und Fellen ausgelegt, und den zentralen Punkt bildet eine vergoldete Statue, die einen liegenden Drachen darstellt. Aus dessen Nüstern dringt feiner, aromatischer Rauch, und seine Augen blitzen tiefrot. Die vorgestreckten Klauen schließlich tragen das gesuchte Artefakt.

Mit List und guter Planung sollte es den Helden gelingen, die Kultisten zu überwältigen und das Artefakt wieder in ihre Hand zu bringen. (Es ist denkbar, dass es einen verschütteten Hintereingang gibt oder dass ein Kamin zwar eng, aber für einen schmalen Helden benutzbar ist.)

Es ist auch möglich, dass die Helden die Drachenhetzer als Verbündete gewinnen (z. B. um ein Ablenkungsmanöver zu starten). Allerdings sollten Sie dann darauf achten, dass die Zwerge so geschwächt sind, dass sie den Helden nicht die Arbeit abnehmen und die Helden später mit dem Artefakt das Weite suchen können. Gegebenenfalls sind die Drachenhetzer unter die Kultisten gefallen, wobei einige von ihnen niedergemacht wurden, während der Rest geknebelt und an Bäume gefesselt zusehen musste. Hier ergäbe sich auch die Möglichkeit für die Helden, sich für eventuelle Verhöhnungen zu revanchieren. Natürlich sind die Zwerge per se an der Bekämpfung von Drachenkultisten interessiert. Es sollte den Helden allerdings nicht leicht fallen, die Zwerge für ihre Sache zu gewinnen.

AUSKLANG

Nach der Rückgewinnung des Artefaktes gelangen die Helden unbehelligt nach Punin. Wenn

sie dort die *Sphäre der Mada* an Erlenfang übergeben haben, gewinnen sie neben einer reichlichen Entlohnung in klingender Münze zudem die Dankbarkeit der Pastori des Ordens. Es ist denkbar, dass Erlenfang sogar ein oder zwei kleinere Artefakte an die Helden abgibt (**Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** bietet hierfür schöne Anhaltspunkte).

Zu den Auswirkungen des Szenarios beachten Sie bitte den Bericht im vorderen Teil des Boten. Die Erzzwerge Koschims werden offiziell über die Angelegenheit kein Wort mehr verlieren. Allerdings hat die Erzäbtissin Sylwake zumindest die Koscher Erzzwerge deutlich gegen sich aufgebracht und die haben bekanntlich ein langes Gedächtnis. Es mag daher sein, dass sie ihr weiterhin nachstellen oder versuchen, die Gemme doch noch für sich zu gewinnen. Sylwake jedenfalls hat sich vorerst dem Zorn der Zwerge entzogen und ist untergetaucht.

Je nach Ihrer Ausgestaltung sollten sie für dieses Abenteuer zumindest **200 AP** an jeden Helden verteilen und Spezielle Erfahrungen nach Ihrer Maßgabe hinzufügen.

ΑΠΗΛΠΕ

DIE GRUPPIERUNGEN

Die Auftraggeberin:

Erzäbtissin Sylwake Angranûr Lohnfels

Die Erzäbtissin ist eine kleine und energische Frau, deren braunrotes Haar, das sie stets zu zwei Zöpfen geflochtenen trägt, trotz ihrer 58 Götterläufe noch keine graue Strähne zielt. Durch ihre lange Zeit unter den Zwergen hat sie sich so manche ihrer Angewohnheiten angeeignet und muss in Gesprächen als nahezu schroff gelten. Aber sie ist eine der tiefsten Kennerinnen der Angroschim, die auch viele Freunde im Kleinen Volk hat. Als konservative Pastori ist sie davon überzeugt, dass die Göttin Hesinde das Maß aller Dinge ist und alle Weisheit nur aus der Kontemplation über die Göttin erwachsen kann. Ihr Hauptanliegen ist es, das für sie hesindeheili-

ge Artefakt sicher für den Orden zu gewinnen und ein für alle Mal in der Obhut der rechten Bewahrer zu wissen.

Die Verfolger: Die Drachenhetzer von Koschim

Die Drachenhetzer (acht Zwerge unter Roglom Sohn des Rogamosch) gehören einer der zahlreichen erzzwergischen Bruderschaften an, den 'Streitern wider die Echsbrut im Angedenken des Helden Thurwoxasch Stahlaug', und wollen unter allen Umständen die Gemme in die Hände bekommen. Dabei geht es ihnen, neben dem wertvollen Edelstein an sich, ums Prinzip: Was in Angbar in einer alten Zwergenhalde gefunden wird, gehört ihnen!

Sie scheuen nicht davor zurück, die Draconiter anzugreifen. Denn einerseits handelt es sich bei denen offensichtlich um Drachenanbeter und andererseits um Menschen, deren Götter allerhöchstens Handlanger des Großen Vaters Angrosch sind. Der eigensinnige und fanatische Zirkel fühlt sich in erster Linie der zwergischen Tradition verpflichtet und nur wenig den Buchstaben der Ewigen Stele zu Angbar (und damit dem menschlichen Recht). Trotzdem werden sie Maß halten (wenn sie die Gemme erlangt haben), da sie sich auf unsicherem Terrain bewegen. Zwar können sie auf die Unterstützung des Bergkönigs bauen, sind jedoch nicht seine offiziellen Vertreter.

Die Zwerge sind mit Armbrüsten und Äxten bewaffnet und zu allem entschlossen. Regeltechnisch sind sie als erfahren einzustufen, Roglom als Veteran. Während der Verfolgung trägt jeder ein Bauteil des Katapultes im Rucksack mit sich, welches sie dann in aller Eile zusammenfügen werden, um das Gasthaus zu belagern.

Der Gefolgsmann des Abtpraeses:

Der Magier Heriveus Salmfang

Heriveus ist von ganzem Herzen Satori und nur zu feige, um sich offen gegen die Erzäbtissin zu stellen. Er sieht Sylwakes Verhalten als groben Ungehorsam, denn der Abtpraeses hat angeord-

net, dass Artefakte herauszugeben sind (vgl. **AB 105**). Er sieht es nunmehr als seine Pflicht an, das Artefakt zum Abtpraeses selbst zu bringen, um es prüfen zu lassen. Der grauhaarige Nordmärker ist ein versierter Hellsichtsmagier vom Informations-Institut zu Rommily (er ist davon überzeugt, den Abtpraeses zu einer Übergabe des Artefaktes nach Rommily bewegen zu können) und hilft den Helden bei der Analyse der Gemme. Schnell wird Heriveus die Bedeutung des Artefaktes erkennen und alles daran setzen, den Helden diese klarzumachen. Vielleicht wird er gar anfänglich vorsichtig versuchen, sie für seine Sache (und damit die des Abtpraeses) zu gewinnen.

Die Verblendeten:

Die Kultisten des Goldenen Drachen

Schon länger hatten Drachenkultisten die Geschehnisse um den Erzhort Angbar im Blick, denn seit der Entstehung des Kultes vermuten seine Anführer einen drachischen Karfunkel in der Stadt und erhoffen sich durch diesen einen Zugang zu ihrem Götzen. Ursprünglich haben sich die Kultisten aus einem tiefsitzenden Hass auf die Zwerge zusammengefunden und den Erbfeind der Angroschim zu ihrem Patron erwählt. Heute jedoch führen kundigere Köpfe die Kultisten, und so besitzen sie tatsächlich einen schalen Abklatsch der Macht des goldenen Drachen. Die Kultistentruppe hier besteht aus zehn Männern und Frauen (darunter zwei Magier), die allesamt als erfahren gelten können.

Das Geleit: Die Söldner von Valnar Yitskok

Die Söldner Yitskoks sind echte Veteranen, ein Magus und sechs hervorragende Kämpfer. Sie sind exzellent ausgerüstet, hart, aber nicht übermäßig brutal. Sie vermeiden Ärger wenn möglich, scheuen sich aber nicht, durchzugreifen, um die Anordnungen ihres Auftraggebers zu erfüllen. Unter keinen Umständen werden sie dessen Namen preisgeben.

Die Sphäre der Mada, ein Rotes Auge

Hintergrund: Bei diesem Artefakt handelt es sich um das Rote Auge Rohals des Weisen, das in einem Kommentar Niobaras in *Astrale Geheimnisse* (siehe **Die magische Bibliothek**, S. X) erwähnt und dort mit dem Wesen der Göttin Hesinde in Verbindung gebracht wird. Den wenigen Eingeweihten gilt es seit Ausbruch der Magierkriege als verschollen. Ebenfalls eine knappe Erwähnung findet die *Sphäre* im *Liber Enigmarum Nandi* (s. **GKM 92**), wo sie dem Nandus-Alveranier des verborgenen Wissens zugeordnet und als Sinnbild für die Märtyrerin für die Geistesfreiheit gebraucht wird.

Wie genau die *Sphäre der Mada* in den Kosch kam, ist unbekannt, ob und wie der Ort Rohalssteg am Ufer des Angbarer Sees damit in Zusammenhang steht, bleibt im Dunkeln vom Ymras Schleier verborgen.

Erscheinung: Die *Sphäre der Mada* ist eine perfekte, halbtransparente und blutrote Kugel von etwa der Größe eines Kleinkindkopfes. Eine apokryphe Legende in der Schwernerschaft der Mada behauptet, sie sei aus einem Stück Mondsilber angefertigt. Dieses sei zum Zeitpunkt einer roten Mondfinsternis vom Himmel gefallen und spiegle so die Trauer Madas wider. (Eine noch unbekanntere Deutung in den *Chroniken von Ilaris* hingegen bringt einen merkwürdigen Bezug zum orkischen Mondgott Tairach ins Spiel.) Die *Sphäre der Mada* ruht in einer drei Spann durchmessenden Kupferschale mit einem Fuß und zwei schlangenförmigen Henkeln, welche mit zwei Arkanilglyphen für 'MAD' und 'R' gekennzeichnet ist und das Bild eines Kreises oder Auges trägt.

Wirkung: Die *Sphäre der Mada* ist ein mächtiges Artefakt zur magischen Analyse. Sie ermöglicht einmal am Tag eine Spielrunde lang die Suche nach und/oder die Analyse von magischen Artefakten, Personen oder Strömungen auf beliebige Entfernung. Bei einer Suche sind Bilder vom Aufenthaltsort des Gegenstandes oder der Person zu erkennen, bei der Analyse erscheint die betreffende magische Matrix im Inneren der Kugel. Ausgelöst wird die *Sphäre der Mada* dadurch, dass ein Zauberkundiger der Hesinde geweihtes Wasser über die Kugel in die Schale gießt und sich dabei auf das Ziel konzentriert.

Magische Untersuchung: Ein ODEM zeigt ein strahlend rotes Licht und weist die *Sphäre der Mada* als hochgradig magisch aus. Ein ANALYS identifiziert die Kugel als semipermanentes Aeternom, das als Speicher für komplexe Zauber der Merkmale *Hellsicht*, *Verständigung*, *Objekt*, *Kraft*, *Limbus* und *Metamagie* dient. Der vorherrschende Zauber ähnelt dem OCULUS ASTRALIS, scheint aber eine mächtigere Variante desselben zu sein. Ein OBJECTIFIXO scheint die Kugel inmitten der Schale zu fixieren. Zudem gibt es in der komplexen Matrix Spuren von Zaubern ähnlich der Formeln ADLERAUGE, PENETRIZZEL und weitere Zauber. Recht zu identifizieren sind die Zauber nicht, da sie zum einen sehr archaisch und zum anderen fast wie fein versponnene Fäden von roher Astralenergie wirken.

Wert: Der Wert des Artefaktes ist schwer einschätzbar, aber sicherlich so hoch, dass etliche skrupellose Subjekte ohne zu zögern dafür töten würden. Denn weder ist eine These für solcherlei Artefakte bekannt, noch scheint es in den letzten Jahrhunderten gelungen zu sein, ähnliche Artefakte mit der Mächtigkeit der Urformen zu konstruieren.

BIS AUF DIE KNOCHEN

Ein Gruppenabenteuer für einen Meister und 3 bis 7 erfahrene Helden

von Anton Weste

(mit Dank an Peter Diehn und Mark Wachholz)

Das vorliegende Szenario beschert den Helden eine kampffreie Nacht des Schreckens in einer garetischen Burg und ermöglicht ihnen, in laufende Ereignisse Aventuriens einzugreifen. Es gilt, einen König seinem Grab zuzuführen und einen Schwarzen Drachen zu überlisten.

Geeignet sind fast alle Helden, vor allem solche, die sich mit Themen wie Ehre, Loyalität, Zwölfgötterglaube, Dämonen und Totenruhe beschäftigen.

HINTERGRUND

Nach fünf jähren Bauzeit ist die Gruft für den in der Dritten Dämonenschlacht gefallenen *König Brin* im *Tal der Kaiser* vollendet. Einer Tradition aus der Zeit der Klugen Kaiser folgend, wird sein einbalsamierter Leichnam von nur sieben schweigsamen Dienern, Getreuen und Geweihten aus der Gareth Stadt des Lichts nach Eslamsgrund gebracht. Hier erwarten den Leib des Königs bereits seine Witwe *Emer*, die Thronfolgerin *Rohaja* und Hundertschaften von Rittern, Höflingen und einfachem Volk, um ihn zu bestatten. Der untote Drache *Rhazzazor* will sich diese günstige Gelegenheit, die Knochen Brins in seinen Besitz zu bringen, nicht entgehen lassen. Brin soll als Herrscher der Toten an der Spitze seines Endlosen Heerwurms stehen.

Neben dem erschreckenden Effekt, den dieser König der Untoten auf Zwölfgöttergläubige haben würde, soll am Gebein aus dem Geschlecht von Kaisern etwas Magisches sein, das den Heerwurm ungleich stärken kann.

Rhazzazors Scherge, der unheilige Totengräber *Galwen* soll den Leichnam unterwegs rauben. Dazu bedient er sich des *Banners der Goldenen Hand*, eines dämonischen Artefakts, das zahlreiche Untote erhebt und anlockt. Er schlägt auf *Burg Aulebein* in der Alriksmark zu, wo der Totenzug Brins eine Tagesreise vor Eslamsgrund übernachtet.

Die Helden, ebenfalls Gäste an diesem Abend des Erdstages, dem 30. Travia 1027 BF, müssen in der Nacht einen Ansturm untoter Horden erleben, den Hintergrund erkunden und Galwen besiegen. Doch Rhazzazor hat für diesen Fall vorgesorgt ...

HORRENDIS PERSONAE

Die Bewohner Burg Aulebeins
Rittfrau *Brechgelde von Aulebein* ist eine vermählte Adlige und unangenehme Zeitgenossin von Mitte Fünfzig. Die dicke und ungepflegte Edle hat ihren Mann vor Jahrzehnten aus Eifersucht kläglich verhungern lassen, schindet ihre wenigen Bediensteten und flucht auf die Götter. Sie trägt schon lange ein *Mal des Frevlers* (**GKM 10**). Gegenüber höher gestellten

Personen katzbuckelt sie eifrig und plump. Die hübsche Herbergswirtin *Alara Wallninger* (34) erträgt das Gezeter ihrer Herrin genügsam. Ihr Mann und Koch *Ettel* (32) ist ein schreckhafter Schussel. Die schüchterne Schankmagd *Birsel* (22) kümmert sich um die Gäste, die Burschen *Valpo* (16) und *Heldor* (12) um Pferde und niedere Arbeiten. Der Geist von *Ingalf*, dem verstorbenen Ehemann der Rittfrau, geht in manchen Nächten um.

Gäste der Nacht

Salvine ist eine einäugige, hoch aufgeschossene Streunerin mit braunem Haar, Kopftuch, Lederbeinlingen und einem flinken Degen. Die gesellige Endzwanzigerin aus dem Kosch ist stets auf der Suche nach dem großen Geld und macht auch vor Grabraub nicht halt.

Der etwa vierzigjährige *Huesudo Maneres* ist ein knochiger, blasser Mann mit schwarzen Locken. Er ist ein Jünger des Raben, ein alanfanischer Boron-Geweihter, und trägt eine schwarze Seidenrobe mit goldener Rabenstickerei. Obwohl die Ausübung seines Kultes im Mittelreich verboten ist, folgt er - eigens aus Al'Anfa angereist - Brins Leichenzug, um die Anwesenden davon zu überzeugen, dass dieser König und Sohn einer Al'Anfanerin nach dem nemekathäischen Ritus bestattet werden muss.

Das halbe Rudel rüpelhafter *Söldner von der Udenberger Legion* besteht aus acht Kämpfern mit Säbeln, Streitäxten und Bastardschwertern unter dem kleinen, drahtigen *WeibelHagen*. Die Söldner kommen von einem gut bezahlten Auftrag im Eisenwald, lachen viel, reißen derbe Späße und suchen Partner für Würfelspiele. Drei Söldner sind Orks, die von den Burgbewohnern lieber gemieden werden, sich aber auch nicht wilder aufführen als ihre Kameraden. Namen: *Vormold*, *Marja*, *Gerrik*, *Lente*, *Olvir* (die Menschen) *Krazzogh*, *Nagrak*, *Oigrunz* (die Orks).

Der Totenzug des Königs

Der Edle *Ludalf von Wertlingen*, Marschall von Greifenfurt, ist ein bärtiger, nachdenklicher Recke um die Vierzig. Er war Brins treuester Adjutant und Freund und hat fast fünf Jahre Totenwache an seiner Bahre gehalten. Er weiß so manche Geschichte um den König zu erzählen, sucht aber auch selbst nach Halt in einer Welt, in der sein König tot und sein Vater ein Verräter ist (siehe auch **Kreise der Verdammnis**). Er trägt einen prächtigen Wappenstein und einen Zweihänder. Diese Meisterperson sollte das Abenteuer überleben.

Magister *Melwyn*, Zweiter Hofmagus, ist ein meisterhafter Alchimist und Illusionist von etwa 60 Jahren. Er betrachtet gerne stirnrunzelnd Menschen und Umgebung und besitzt

an diesem Abend nur noch einen kleinen Teil seiner Kraft. Auch er sollte das Abenteuer überleben.

Der Hüter des Raben *Utharion* ist der Hochgeweihte des wichtigsten Boron-Tempels zu Gareth. Der Mittsechziger trägt langes, weißes Haar und Vollbart und kleidet sich in eine schwarze Robe mit silbernem Raben und Boronrad. Kr bleibt meist in der Nähe des Königssarges, entzündet Weihrauch und betet stumm für den Toten.

Der (nicht geweihte) *Golgarit Eberwulf von Aschenfeld* wacht mit schwerer Plattenrüstung, geweihtem Rabenschnabel und Schild über den Sarg. Der schweigsame und fast geräuschlose Kämpfer verrät sich nur durch Husten oder Niesen - er leidet an der Grasse. Die Helden könnten ihn aus dem Szenario **Rabenkrächzen** im **AB 101** kennen.

Drei zackige Panthergardisten mit dem Greifenwappen wachen routiniert mit Schwert und Kriegsbogen über den Totenzug, sind aber auch einem kurzen Gespräch nicht abgeneigt. Namen: *Halmwige*, *Brigon*, *Sindar*

Galwen der Totengräber, Thargunitoth-Paktierer im III. Kreis der Verdammnis

Galwen ist ein beliebter, weinseliger Mann mit stets roter Knollennase und einem Bedürfnis, unfeine Lieder zu singen und kleine Marmorfiguren zu verkaufen. Er trägt schmutzige Leinen, Schaufel und Hammer und behauptet, ein Marmorarbeiter aus dem Raschtulswall zu sein. Er gibt gerne vor, betrunken zu sein, ist aber stets Herr seiner Sinne. In Wahrheit ist er ein Toten(aus)gräber aus der Warunkel, der mit der Erzdämonin der Untoten paktiert hat, um zu überleben. Eigentlich war er für diesen Auftrag nur Gehilfe eines Nekromanten, der jedoch unterwegs an Duglumspest starb. Galwen versucht, so lange wie möglich alle Verdachtsmomente von sich abzulenken, kämpft gegen die Untoten mit und setzt sich immer wieder ab, indem er zum Beispiel Säuerübelkeit vortäuscht. Schließlich wird er aber für die Erfüllung des Auftrags sein Leben aufs Spiel setzen, denn er weiß, dass bei einem Scheitern Rhazzazor selbst sich seiner annehmen wird. Sein Dämonenmal ist eine offene Achsel, in der sich Maden winden.

Hammer:	INI 8+W6	AT 15	PA 13
TP 2W+2	DK N	LeP 36	AuP 42
KO 16	MR 8	GS 5	RS 2

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen, Meisterparade, Kampffreflexe; Aufmerksamkeit

Paktfertigkeiten: Untote erheben, Todeshauch 14 (**MGS 98**), DUNKELHEIT 11. BÖSER BLICK 9 (jeweils mit LeP gewirkt, wobei 1 LeP 2 ASP entspricht)

KURZSZENARIO

BESONDERE OBJEKTE

Der geweihte Sarg des Königs

Der Deckel des schweren, dunklen Mohagogni-Sarges zeigt das Halbrelief des toten Königs (er lächelt!) mit Schwert und Krone. Goldeinlagen, Zitrin, Karneol und Türkis schmücken das Holz. Im Innern findet sich der erstaunlich gut mumifizierte Leichnam, dem rechter Arm und Herz fehlen (bei seinem Tod von Dämonen herausgerissen). Er trägt ein prächtiges Gewand mit Elfenbeinplättchen und einen mit Hermelin besetzten Umhang. Die Stirn krönt ein Reif, die Linke fasst sein Ritterschwert. Unter weiteren Grabbeigaben finden sich Sporen, Edelsteine, ein Fuchsschweif und eine getrocknete Rose von seiner Gattin. Allein der leere Sarg wiegt gut 200 Stein.

Das Banner der Goldenen Hand

An die schwarze Holzstange mit silberner Spitze ist ein fleckiger, brauner Stoff gebunden. Entrollt zeigt das Banner eine goldene Hand und wirkt auf Betrachter beängstigend. Derart aktiviert, belebt es in der weiteren Umgebung Leichen und zieht diese Untoten magisch an. Die Herkunft des dämonischen Artefakts ist ungeklärt, doch wurde es vor zwei Jahren gegen die Heptarchen selbst eingesetzt und unbrauchbar gemacht. Rhazzazors Nekromanten konnten seine Kräfte notdürftig wiederherstellen. Das Banner wird deaktiviert, indem

man es zusammenrollt, zerstört (15 'LeP', RS 2 am Tuch, am Stab jeweils doppelt soviel) oder per DESTRUCTIBO + 13 (56 AsP, 3 permanent) entzaubert. Siehe auch **Kreise der Verdammnis**, S. 51.

AUF BURG AULEBEIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr befindet euch knappe zwei Tagesreisen südlich der Metropole Gareth und reist über die Reichsstraße II durch die herbstliche Goldene Au, das liebliche Zentrum Aventuriens. Ihr habt gerade ein Dorf passiert, als Wolken das Abendlicht verschlucken und ein kalter Herbststurm heraufzieht. Unweit der Straße erblickt ihr eine gealterte Burg mit intaktem Herrenhaus, das ein Herbergsschild aufweist.

Die Burg

Burg Aulebein war einst eines von sieben Lustschlössern des Priesterkaisers Helus, wurde aber von dessen Nachfolger Gurvan wieder geschliffen. Immer wieder sieht man Greifenköpfe, Strahlenornamente und Friese. Die Wehrmauern (1) sind halb zerfallen und weisen tiefe Breschen auf, während die Zugbrücke (2) aus Eiche noch recht stabil ist. Das einstige, im eslamidischen Stil renovierte Her-

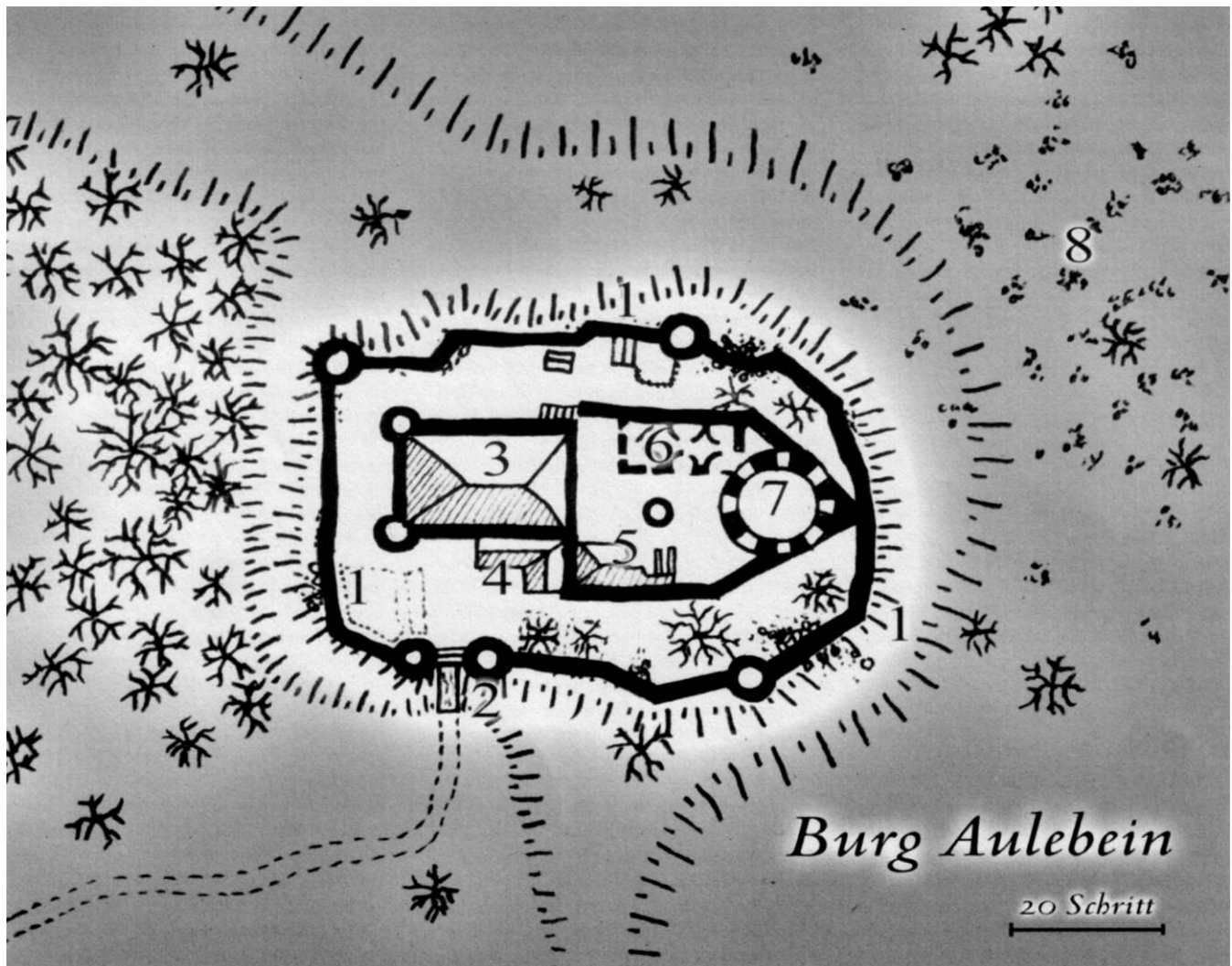
renhaus ist eine große Herberge (3) mit vielen Annehmlichkeiten und gepflegtem Stall (4), während andere Gebäude verfallen sind (5,6). Im reichlich mitgenommenen Bergfried (7), der *Aule* genannt wird, sind nur die beiden unteren Etagen von der Burgherrin bewohnt. Die beiden oberen Stockwerke sind verrammelt, seit die Herrin ihren Gatten dort verhungern ließ. Hinter der Burg finden sich seltsame, alte Kalksteinhaufen, die als *Goblinkrippen* (8) bekannt sind - durchaus treffend, da hier einst Rotpelze ihre Toten verscharrt haben.

Ankunft

In der Herberge sind bereits ein halbes Rudel Uhdenberger Söldner und eine neugierige Streunerin abgestiegen und beleben den Schankraum. Burgherrin *Brechgelde* begrüßt Gäste umso aufdringlicher, je wohlhabender und adliger sie scheinen, und brüllt ihr Personal herbei.

Der schönste Held wird von zwei grinsenden Söldnern (des jeweils anderen Geschlechts) auf ein Bier eingeladen, während ihm erklärt wird: "Wir beide spielen jetzt darum, wer mit dir die Nacht verbringen wird!"

Vor allem durch *Salvine* machen Gerüchte von Novadis die Runde, die im Süden die Almader überfallen, sowie von weiteren Hungeraufständen in Gareth in diesem Winter und von einem Schwarzen Drachen, der über das Land fliegt und Tempel frisst.



DER TOTENZUG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Hufschlag kündigt weitere Besucher an. Ihr seht im sturmdurchwehten Hof fünf prächtige, bewaffnete Reiter auf Streitrössern und eine schwarze Kutsche mit einer rabenköpfigen Figur, die mit dumpfem Poltern auf den Hof rollt. Ein Boronzug! Und dieser Tote scheint nicht irgendwer zu sein: Ihr erkennt das Wappen des Kaiserhauses.

Der Aufruhr um den Totenzug und König Brin weicht bei den meisten bald ehrfürchtiger Pietät. Rittfrau Brechgelde zerreißt sich geradezu, um den stillen und ernsten Totenbegleitern gefällig zu sein. Stets bleiben zwei der sieben Begleiter beim Sarg, der mit gemeinsamer Anstrengung im Bergfried untergebracht wird. Helden dürfen dem Toten ihre Ehrerbietung erweisen, wenn sie möchten.

Marschall *Ludalf* und der Golgarit missbilligen die Anwesenheit der drei Orksöldner und drohen sie zu erschlagen, wenn sie durch "irgendeine Orkerei" die Totenruhe des Königs stören. Es kommt fast zur Prügelei mit den Söldnern, wenn die Helden nicht beschwichtigen.

Während der Sturm heult, scheint manchmal ein anderes, klagendes Heulen zu ertönen. "Das ist der Geist des Ingalf, den die Herrin im Aule hat verhungern lassen", flüstert die Schankmagd. Magister *Melwyn* spricht davon, dass in dieser Nacht Vollmond ist, der seltsame Dinge wecken mag. Bald erscheinen noch der angetrunkene Steinbauer *Galwen* und - bereits in Finsternis und bei heruntergelassener Zugbrücke - der schwarze *Huesudo*. Letzterer wirkt höchst verdächtig, spricht kaum etwas, blickt sich überall um und schleicht schließlich um den Sarg herum. Sobald er auf sein seltsames Verhalten angesprochen wird, offenbart er sich als Boron-Geweihter aus Al'Anfa und trägt knapp und formell sein Angebot vor, den Hochgeweihten Utharion abzulösen und Brin nach albanischem Ritus zu bestatten. Hüter Utharion kocht vor Wut und liefert sich ein Wortduell mit dem 'Ketzer'.

Schließlich tischt Wirtin Alara feine Eslamsgrunder Suppe für alle auf und beschwört die Anwesenden, den Travia-Frieden in diesem Hause zu wahren. (Galwen konnte zuvor den Suppenkessel in der Küche mit Drachenspeichel (SRD 96) vergiften. Er will alle möglichen Verteidiger schwächen, ehe die Untoten erscheinen.) Alara stellt in dieser *Nacht der Ahnen* vor dem 1. Boron Kerzen für Verstorbene in die Fensternischen.

DIE NACHT DER LEBENDEN TOTEN

Es ist was faul auf Burg Aulebern

Bursche *Heldor* kommt aus dem Dorf gelaufen und erzählt, dass heute jemand Grabsteine auf dem Boron-Anger umgeworfen habe und die Dörfler bei der Rittfrau um Rat suchen. Die Geweihten Utharion und Huesudo wollen - einander angiftend - beide sogleich den Anger besichtigen und suchen ehrbare Helfer. Kurz vor dem Aufbruch fühlen sich immer mehr Personen, die von der Suppe gegessen

haben, unwohl: Magenkrämpfe und Schwindelgefühle befallen jeden (KO-Probe + 7, bei Gelingen 2W6 SP im Laufe einer Stunde, ansonsten 4W6 SP). Hier sind Heiler gefragt. Offenbar war Gift im Spiel, aber der Suppenkessel war immer wieder unbeaufsichtigt, so dass jeder Zugang hatte. Gift und Folgeerscheinungen setzen Magister *Melwyn* für den Rest der Nacht praktisch außer Gefecht. (Er kann sich im Notfall als rettende Kavallerie zu einem Jetzt-oder-nie-Zauber auffaffen.)

Auf dem Boronanger finden sich allerlei umgestürzte und herausgerissene Grabsteine. Blutsprenkel von zwei geköpften Raben lassen auf eine lästerliche Entweihung schließen. Bei ausreichend Licht lässt sich eine Elixierflasche finden, in der sich Reste eines Kraftelixiers befinden. Die beiden Boron-Geweihten streiten darüber, wann und wie der Anger erneut geweiht werden soll, und kehren schließlich zur Burg zurück.

Galwen hat den Anger entweiht, damit das Banner auch die hier liegenden Toten beeinflussen kann. Während die Geweihten und vermutlich auch die Helden dort nach dem Rechten sehen, dringt er heimlich in die oberen Geschosse des Bergfrieds ein und entrollt dort das *Banner der Goldenen Hand*, das langsam seinen Einfluss auf das Land ausbreitet.)

Wenn sich schließlich die ersten Gäste zur Ruhe begeben und die Helden über die Ereignisse grübeln, scheint der Sturm langsam abzuflauen. Gespenstische Stille folgt ... bis immer wieder ein Rumsen an der hochgezogenen Zugbrücke zu hören ist: Davor steht ein schiefes Skelett, das immer wieder faustgroße Steine gegen das Holz wirft. Es hält kurz inne, und fällt dann in sich zusammen.

Untersuchen die Helden das Mysterium, bricht das Grauen über sie herein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während du im Vollmondlicht auf das zerfallene Gerippe blickst, hörst du im dunklen Wald und auf den Weiden um dich herum Geräusche: Knirschen und Knacken. Dann, lauter, seltsames Scharren, Klirren und Klickern. Etwas kommt näher. Eine Ratte kriecht an dir vorbei - eine halbverweste Ratte, die ihre Eingeweide hinter sich her zieht.

Langsam kommen immer mehr Untote auf die Burg zu. Zunächst nur zwei oder drei gemächliche Leichen, dann ein halbes Dutzend, ein Dutzend - und schließlich Hunderte. Die Untoten sind zunächst langsam und wanken geistlos auf die Mauern zu, die sie zu zerkratzen oder zu ersteigen suchen, wenn sie sie erreichen. Menschen greifen sie in diesem Stadium erst an, wenn sie selbst angegriffen wurden.

Steigern Sie langsam die Bedrohung und vermitteln sie schließlich das Bild einer einsamen Festung in einem Meer von Totenschädeln.

Spätestens jetzt sollten die Helden Alarm schlagen. Sogleich wird die Zugbrücke hochgezogen und die Zinnen werden bemannt.

"Sie wollen den Leichnam des Königs!", verkündet *Ludalf* von Wertlingen. Voller Zorn und Inbrunst stellen sich die Boron-Geweihten und einige Kämpfer, voller Furcht und Verzweiflung andere. Sehr gelassen geben sich die Orks, die etwas von "Tairachs Unkraut" murmeln. Fast alle Burgbewohner verkriechen sich behinder oder versorgen später Verwundete.

Angreifende Knochenhorden

Die eingetroffenen Untoten werden mit fortschreitender Zeit, in der sie das Banner nicht erreichen, agiler (INI, AT, PA, TP, GS je +1 pro zwei Stunden) und intelligenter (KL +1 pro Stunde bis maximal 12). Zu Anfang leichte Gegner sind bald ein Alptraum.

Zunächst kämpfen die Untoten mit bloßen Händen, später nehmen sie Waffen von gefallenen Verteidigern auf, basteln sich selbst Keulen oder stehlen aus der Umgebung Sensen, Forken, Äxte, Hämmer und Schwerter.

Einzelne Untote erreichen die Zinnen oder Breschen. Mit der Zeit bilden sie Räuberleiten, einfache Knochenhaufen oder fangen gar an, Bäume zu fällen und als Leitern zu nutzen.

Nach einiger Zeit können die Helden beobachten, wie sich bei der *Goblinkrippe* Goblinskelette aus dem Boden graben und klappernd auf den Bergfried zumarschieren.

Irgendwann ist zu bemerken, dass sich die Toten durch den Boden buddeln. Bald haben sie einen Tunnel zum Keller des Bergfrieds gegraben und müssen an dieser Öffnung zurückgeschlagen werden.

Auch geschlachtete Rinderteiile und tote Hühner in der Küche beginnen sich zu rühren. Jeder Verteidiger, der fällt, steht nach 2W6 KR wieder auf und richtet seine Waffe gegen die Kampfgenossen. Wenn die Helden Befürchtungen haben: Die Leiche Brins erhebt sich nicht, da sie durch den geweihten Sarg geschützt ist.

Bald werfen größere Untote kleine und leichte Gerippe über die Mauern. Gegen Ende der Nacht hat sich ein Haufen Knochen zu einem Katapult geformt, das mit Thargunito's Kraft immer wieder Untote in die Burg schleudern kann.

Die Verteidiger

Lassen Sie Helden zu Beginn gelegentlich MU-Proben bei Untoten-Begegnungen und neuen schrecklichen Ereignissen würfeln und berücksichtigen Sie *Totenangst*. Auch viele Uhdenber-

DIE ARMEE DER TOTEN

Unter den Angreifern finden sich etliche Skelette, einige halb verweste Zombies und einige erst kürzlich Verstorbene, die noch ihre Kleidung tragen. Tote Hunde, Rehe, Wildschweine, Nattern, Ratten und Eichhörnchen mischen sich ebenso unter die Truppen wie auch einige Rinder, Pferde und gar ein Grubenwurmskelett. Der Einfluss des Banners reicht auch in die Erde und lässt schließlich Goblins, Zwerge und zwei Oger auferstehen. Wenn Sie möchten, kommt sogar ein gewaltiges Trollskelett herbei, das die Mauern niederreißen kann. Mumien sind hingegen unwahrscheinlich. Die Werte der Untoten können Sie anhand der Beispiele in MGS 77-80 entwickeln. Manche Untote mögen zusätzlich von einem von *Galuen* herbeigerufenen Nephazz (MGS 69) besetzt sein und erhalten dann AT, PA je +2 und RS +4.

ger Söldner brauchen ein Wort der Aufmunterung gegen die 'Kalten Alriks'.

Der Golgarit *Eberwulf* mäht sich mit seinem geweihten Rabenschnabel (TP 1W+4, TP/KK 10/4, BF 3, INI 0, WM 0/0, DK N, gegen Untote TP verdoppelt) zunächst durch die Skelette und Zombies. Dann stürzt er jedoch von den Zinnen und wird von den Untoten zerrissen. In einem gezielten Gegenangriff können die Helden versuchen, den Rabenschnabel - den die Untoten meiden - zurückzuerobieren. Gegen die Untoten müssen die Boron-Geweihten ihre Kräfte vereinen, jedoch will Huesudo dem nur zustimmen, wenn König Brin nach albanischem Ritus beigelegt wird ...

Nach einem Großangriff kann ein HEILUNGS-SEGEN (II) bis zu zehn Kämpfern je W6 + 7 LeP zurückgeben. Nach und nach werden jedoch immer mehr Panthergardisten und Söldner bei der Verteidigung kampfunfähig oder fallen.

Der BANNFLUCH DES HEILIGEN KHALID (III) lässt drei gefährliche Untote vergehen, die im Rahmen der Liturgie von Graberde oder Weihrauch berührt werden.

Mit letzter Kraft können die Boron-Geweihten einen SCHUTZSEGEN (IV) errichten, der alle Untoten im Umkreis von 30 Schritten vertreibt. Am Rand dieser Zone versammeln sie sich anschließend und starren gierig auf die Burg. Das Banner schwächt jedoch die Wirkung der Liturgie, so dass die Untoten langsam wieder näher kommen: 2W6 Schritte pro Spielrunde. Wenn die Helden versuchen, Hilfe zu holen (z.B. mit GÖTTLICHER VERSTÄNDIGUNG), wird diese erst nach Sonnenaufgang eintreffen können.

Der Paktierer

Galwen kämpft scheinbar ebenfalls gegen die Untoten, stößt in einem unbeobachteten Augenblick einen Söldner über die Zinnen oder gibt Verletzten seinen TODESHAUCH, wodurch die Helden frische Leichen finden können, die schon fortgeschritten verwest sind.

Wenn in der Burg eine Hexenjagd nach einem Übeltäter veranstaltet wird, raubt er *Salvine* mit einem dämonischen Zauber ihren Schatten: einäugig und schattenlos - das muss eine Geweihte des Namenlosen sein ...

Der Hort des Übels

Bald sollte den Helden dämmern, dass irgendwas in der Burg die Untoten anzieht. Diese drängen auch dann noch zum Bergfried, wenn man Brins Sarg an eine andere Stelle schleppt. Notfalls erklärt ein Boron-Geweihter, dass "etwas Unheiliges und Verderbtes" in der Burg am Werke ist.

Ein gut gelungener ODEM ARCANUM oder OCULUS ASTRALIS erkennt eine magische Präsenz im obersten Geschoss des Bergfrieds. Eventuell ist sogar ein dünner Kraftfaden zu sehen, der mahlstromartig bis in die Siebte Sphäre reicht.

Heulend erscheint ein paar Mal für Augenblicke der Geist Ingalfs, der etwas zu sagen versucht. Erst, wenn seine Frau sich ihm stellt und sich bei ihm entschuldigt, kann er für länger erscheinen und sich zitternd artikulieren: "Ein Dämonenbanner! Jemand hat es in mei-

nen Leib gestoßen und ihn mir entfremdet. Das Grauen! Das Grauen!"

FINALE

Zwar würden die Untoten bei Tageslicht zerfallen, doch so lange werden die Verteidiger vermutlich nicht aushalten: Wenn die Untoten massenhaft über die Zinnen in den Burghof drängen, sollten die Helden gerade den Zugang zum oberen Bergfried öffnen (eine Eisenluke, die mit einer KK-Probe+12 aufgestemmt werden muss).

Im höchsten Turmgelass finden die Helden eine eingefallene, halb skelettierte Hungerleiche, die an die Wand gekettet ist. Das Banner ist entrollt in ihren Brustkorb gepflanzt: Stetig dreht sich der Untote wie im Wahn um sich selbst. Neben seiner Leiche erscheint der Geist und bedauert ohnmächtig seinen Körper.

Spätestens hier stellt sich Galwen endgültig den Helden entgegen, falls er noch nicht ausgeschaltet wurde: Er hat sich mit einem Kraftelixier gestärkt (KK +7, AT, PA je +2, TP. +3) und erzeugt eine DUNKELHEIT, in der er die Helden zu Thargunitoth schicken will.

Wenn das Banner eingerollt oder zerstört wird, erschaffen die Untoten und fallen in sich zusammen. Die Burg ist im letzten Augenblick gerettet.

SCHWINGEN DES TODES

Aufzuatmen wäre jedoch verfrüht, denn entweder durch Galwen selbst oder aus einem Brief von Rakolus dem Schwarzen, der auch den Auftrag erklärt, wird deutlich, was jetzt geschieht: Sobald Rhazzazor, der in Traumverbindung mit Galwen stand, spürt, dass sein Scherge scheitert, nimmt er die Sache persönlich in Hand, um zu verhindern, dass ihm wie bei Etilias Hand (siehe **AB 101**) derart wichtige Gebeine entgehen. Er erscheint zu Sonnenaufgang selbst, fegt alle Widerständler hinweg und ergreift den Sarg.

Den Helden sollte schnell klar werden, dass sie im Kampf keine Chance gegen den untoten Drachen haben: Er wird bekommen, was er haben will. Auch eine Flucht scheint kaum möglich. Aber vielleicht lässt er sich täuschen. Nach allem, was über Rhazzazor bekannt ist, wird er womöglich vorerst den Unterschied zwischen Brins Leiche und einem anderen Toten im Sarg, der Brins Grabbeigaben besitzt, nicht bemerken. Es gilt also, unter den vielen Toten eine passende, am besten mumifizierte, Leiche zu finden, und die Leichname auszutauschen.

Die Boron-Geweihten verzweifeln fast an dieser Tatsache. Doch schließlich stellen sie auch fest, dass der Drache einen gewissen Widerstand erwartet, den es auch geben muss, wenn die Illusion glaubhaft sein soll. Beide Geweihten sowie ein oder zwei verbliebene Söldner und Panthergardisten und Ludalf von Wertlingen (und einige Helden?) werden den Sarg verbissen gegen den Drachen verteidigen, nur damit dieser ihn an sich nimmt - und die beiden ersten werden dabei ihr Leben verlieren. Beim Öffnen des Sarges fehlt der Stirnreif Brins. Diesen hat nachts *Salvine* gestohlen, die damit ihren Lebensabend finanzieren will, ihn aber

nach kurzem Abstreiten wieder zurück gibt. Wenn Ihre Gruppe eine überzeugende andere Lösung findet, um Brins Leichnam zu schützen (zum Beispiel einen sehr mächtigen elementaren Schutz, eine starke karmale Verhehlung des Sargs etc.), dann lassen Sie sie gewähren. Wichtig ist, dass Sie Rhazzazor als übermächtige Un-Naturgewalt darstellen, der man sich kaum in den Weg stellen, sondern die man nur überleben kann.

Zeigen Sie, dass die Zeit drängt: Mit dem Grauen des Morgens wird die Weite des Himmels immer bedrückender. Immer wieder haben die Helden blitzlichtartige Tagträume von einem Drachenaugen, das näher kommt. Dann ist der Schwarze Drache da.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Alptraumfetzen wabern durch euren Geist. Eure Nackenhaare werden zu Eisnadeln. Er ist da! Geradezu erzdämonische Präsenz drückt euch nieder in eure tiefsten Ängste. Ein gigantischer Schatten legt sich über die Burg. Fleischfetzen regnen aufklatschend herab. Die Luft quält sich pfeifend durch Alptraumschwingen und Titanenrippen, hinter denen nur eine schwarze Leere gähnt. Schlangengleich stößt der zerfetzte Hals des monströsen Drachen nach dem Sarg. "Sei mein König der Toten!", dröhnt es vielstimmig.

Das weitere Geschehen hängt vom Verhalten der Helden ab. Der Drache kämpft nicht, sondern erdrückt, versengt oder wischt alle beiseite, die sich zwischen ihn und den Sarg stellen, dessen geweihtes Holz sich in das untote Fleisch brennt. Verteilen Sie auf todesmutig verteidigende Heiden so viele TP wie sie gerade noch aushalten können. Mit dem Sarg in den Klauen erhebt sich das Ungeheuer gemächlich in die Lüfte und wird erst auf seiner Goldenen Pyramide in Warunk den Betrug bemerken.

Ein never Morgen

Kurz darauf erscheint zu Pferd eine halbe Kompanie der Panthergarde mit Bogenschützen, ein Dutzend Hofgeweihte und -magier sowie Reichsregentin *Emer* und Königin *Rohaja* im Harnisch. Sie wurden in der Nacht von einem Hilferuf der Helden (oder dem einer Meisterfigur) erreicht und sind von Eslamsgrund aus aufgebrochen.

Emer wird von tiefem Zorn gepackt, als sie vom Frevel des Drachen hört, und schwört Rache. *Rohaja* dankt überschwenglich allen Streitern, die den Leib ihres Vaters beschützt haben. Sie wird ihnen später in Gareth den Titel 'Ehrenritter des Hauses Gareth' und eine Leibrente von 100 Dukaten im Jahr verleihen. Es gilt, viele Tote beiseite zu räumen und Brins Weg zum Tal der Kaiser fortzusetzen, wo er endlich am 1. Boron Ruhe findet. Das *Banner der Goldenen Hand* oder seine Überreste gehen an die Boron-Kirche und verschwinden in den Tiefen des Puniner Tempels.

Jeder Held kann sich **350 AP** und vier Spezielle Erfahrungen auf passende Talente gutschreiben. *Totenangst* und *Dunkelangst* können verbilligt um einen Punkt gesenkt werden.

Exodus am Yaquir Steht das Ende der Welt bevor?

BRIG-LO. Gerüchte um die Ereignisse zum Jahresorakel (AB 105) sind inzwischen auch bis in den entlegensten Winkel des Reiches Rauls des Großen vorgedrungen. Verzweifelt fleht man die Götter an, sie mögen einen verschonen. Doch nicht allerorten sind es die Zwölfe, die man anruft. Aus den nördlichen Grenzgebieten des Reiches hört man von einzelnen Götzenpreisungen der Schwarzpelze, das Heerlager des Reichserzmarschalls Leomar vom Berg verzeichnet panische Überläufe von Männern und Frauen in die verderbten Dämonenlande - offenbar will man sich dem Feind ergeben, bevor dieser überhaupt einen stets wahrscheinlichen neuen Angriff durchführt. Die Stimmungslage im gesamten Reich ist gedrückt.

Dies wird mancherorts noch durch bedenkliche Wetterphänomene verstärkt. So hat es im Norden des Kosch grauen Schnee gegeben - im Hochsommer! Besorgniserregend ist auch die Situation entlang des Yaquir, der seit Anfang Praios dramatisch an Wasser verliert. Im Raschtulswall und entlang des Eisengebirges hat es in der letzten Zeit kaum geregnet. Der Fluss ist derzeit nur noch mit leichten Schiffen zu befahren, und selbst diese laufen Ge-

fahr, auf Sandbänken aufzusetzen. Cumrater Fischer wissen zu berichten, dass der Fluss kurz nach Jahresbeginn zunächst aufgewühlt gewesen sei, wie man das behäbige 'Onkelchen' nie gekannt hat und wie es für einen Fluss generell gänzlich ungewöhnlich ist. Jetzt ist der Wasserpegel gesunken, was Fischfang und Yaquirhandel deutlich beeinträchtigt und überall sandige Inseln im Yaquir erscheinen lässt. Zudem hat der Strom seinen alten Glanz verloren und fließt trübe dem Siebenwindigen Meer entgegen.

Auch hat sich dieser Tage ein bemerkenswertes Ereignis am ehrwürdigen Strom zugetragen: Wie jedes Jahr zogen Hunderte von Pilgern zum 30. Praios nach Brig-Lo, um auf dem Hügel der Vier den Göttern Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm zu danken, die einst leibhaftig Reichsboden betraten, um die Menschen vor den Dämonenhorden der Hela-Horas zu beschützen. Seit Jahresbeginn aber ist hier aller Tage Betriebsamkeit von Pilgern zu zeichnen. Nach Tagen des innigen Gebetes, an dessen Rand es auch zu Ausschreitungen am jüngst eröffneten Rastullah-Bethaus der Ortschaft kam (AB 102), kehrten Ende Travia viele von ihnen nicht in ihre angestammte

Heimat zurück. Furcht und Verzweiflung stand auf den Gesichtern derer, die sich um eine Gruppe Praios-Geweihter scharten. Angeführt wurde die Geweihtenschaft von Seiner Heliodanischen Exellenz Eridovan Derogreif, vormals engster Vertrauter des Lichtboten und ein konservativer Traditionalist, der für seine harsche Kritik am offenen Herrschaftsstil der Reichsregentin Emer bekannt geworden ist (AB 92). Offenkundig kam es nach den Ereignissen um das Jahresorakel zum Bruch zwischen ihm und dem Heliodan. Auch Derogreif wirkte in seinem Glauben erschüttert.

"Nur das Auge des Himmelsfürsten kann die Sünde aus uns brennen, auf dass Geist und Seele gereinigt werden vom Verderbnis des Diesseitigen", vernahm man ihn zur Abenddämmerung auf dem alten Feld der Ersten Dämonenschlacht. Gut 300 Gläubige sammelte er um sich, um mit in die Wüste Khôm zu ziehen. Dort wollen sie sich ganz der Glut der Sonne aussetzen, um Praios näher zu kommen. So brachen sie unter heiligen Gesängen nach Süden auf und durchquerten den Yaquir baren Fußes, denn eine Furt hatte sich ihnen geöffnet. Sie erweckten nicht den Eindruck, als würden sie zurückkehren wollen.

Niklas Reinke

AVENTURISCHER PRESSEZEITUNG

Bau des Siegestempels gerät ins Stocken – Böses Omen für das Reich?

GARETIEN. Nicht nur in der Reichskasse klaffen dieser Tage große Lücken, sondern auch in den Schatullen des Adels.

Viele der einstmals für den Bau des Siegestempels zugesagten Stiftungsgelder bleiben in Zeiten knapper Kassen aus oder werden für andere, dringlichere Dinge verwendet. In Garetien hat eine Hand voll Adliger bereits verlauten lassen, den Tempelbau bis auf weiteres und entgegen früherer Zusagen nicht unterstützen zu können oder gar zu wollen - sehr zum Unwillen des Pulether Reichsvogtes Horbald von Schroeckh, aber auch der garetischen Staatscantzeley.

Ungeachtet aller Finanznöte ringt man zu Puleth aber auch mit einem anderen Problem, nämlich dem Mangel an Baumaterial. In den vergangenen Wochen häuften sich Überfälle auf Trosswagen, die Werkzeug und Nahrungsmittel zur Baustelle bringen sollten. Die Palette der Schurkentaten reicht vom Verprü-

geln der Fuhrleute und Umstürzen der Wagen bis hin zur Verbrennung der Waren. In zwei Fällen fand man nur die Leichen der Fuhrleute am Wegesrand, während die Wagen von den Übeltätern geraubt worden waren. Ein Tross von drei Fuhrwerken, die Bauholz geladen hatten, wurde nicht einmal eine halbe Wegstunde von Puleth entfernt überfallen, die Ladung mit Öl übergossen und schließlich angesteckt. Die armen Kutscher waren zuvor von den Schurken an den Kutschbock gefesselt worden. Flammen und Rauch waren selbst auf der Baustelle noch zu erkennen, doch für die Fuhrleute kam jede Hilfe der herbeieilenden Büttel zu spät.

Dass in einem heftigen Gewittersturm Ende Rondra ein Teil des Gerüsts am Tempelgebäude einstürzte und dabei einen Arbeiter erschlug, mehrte den abergläubischen Zweifel unter den Fronleuten und Handwerkern auf der Baustelle noch.

Christoph Daether

Anzeige



Gareth & Märker
herold

*Postille für das
Königreich Garetien
und die Mark Greifenfurt*



Der Herold (aktuelle Ausgabe bei Erscheinen des Boten ist die Nummer 23) ist als Einzelausgabe für 2,50 EUR, im Abo (4 Ausgaben) für 10,00 EUR, jeweils inkl. P&V bei: Christoph Daether, Westendorf 11, 38364 Schöningen, eMail-Kontakt unter: herold@garetien.de erhältlich.

Wir räumen unser Lager! Von den Ausgaben 4 sowie 8 bis 21 sind noch einige, zum Teil recht geringe Restbestände vorhanden. Bis zum 30.10.2004 gibt es auf alle Altausgaben-Bestellungen 20 % Nachlass und ab 5 Heften kostenfreien Versand. Genauere Informationen zu Lieferbarkeit und Preisen auf Anfrage oder im Netz unter: <http://www.gm-herold.de>.

Der einsame Thron

Neue Königin von Nostria gekrönt – Nach dramatischem Seuchentod des Königshauses ist das Königreich zwischen Albernia und Thorwal wieder unter der Herrschaft einer Königin

NOSTRIA. Am 22. Boron 1027 BF wurde **Yolande Kasmyrin** zur neuen Königin Nostrias gekrönt (als zweite Herrscherin dieses Namens) und trat damit ein schweres Erbe an. Die folgende Schilderung der Zeremonie verdanken wir **Firunion Brandthuser**, dem Bruder unseres jüngst verstorbenen Korrespondenten für das Salzarenkönigreich.

Zwei Monate reichten nicht aus, um die Spuren der Seuche zu tilgen. Leerstehende Häuser, verwaiste Gassen und zertrümmerte Fensterläden sollten das Bild der Stadt Nostria seit dem Ende der Seuche prägen. Die Toten freilich waren von den Straßen verschwunden und ruhen nun in großen Pestgräbern, arm und reich übereinander geworfen und mit Erde zugeschüttet. Es war ein aussichtsloses Unterfangen, Gewissheit über den Verbleib meines Bruders erlangen zu wollen.

Die Obrigkeit dachte wohl ein Zeichen der Hoffnung zu setzen, als sie für den 22. Boron die Krönung der neuen Königin anberaumte. An diesem Tag begehen die Nostrier traditionell das Namensfest, an dem man hier der gefallenen Helden gedenkt. Gesunken war auch der Stern des Königshauses, denn neben König Kasimir IV. zählten nahezu sämtliche Prinzen und Prinzessinnen der Dynastie Kasmyrin zu den Opfern der Blauen Keuche. Die Wahl fiel daher schließlich auf die achtzehnjährige Yolande, der Tochter einer früh verstorbenen Base des alten Königs. Sie war die nächste noch lebende Thronkandidatin und der Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria als Mündel anvertraut worden.

An diesem Punkt sei der geneigte Leser daran erinnert, dass das Garether Pamphlet von 596 BF, in dem Geweihten und Zauberkundigen das Führen von Adelstiteln und Halten weltlicher Lehen untersagt wird, in Nostria niemals Gültigkeit besaß. Zum Beispiel erzählt man sich auch von der ersten Herrscherin mit dem Namen Yolande, dass sie die Gabe besessen habe und eine große Seherin war. Nichtsdestotrotz musste in diesem Fall zunächst die Zustimmung der zuständigen Magiergilde

eingeholt werden, da die junge Dame die Abschlussprüfungen noch nicht abgelegt hatte — und ein Amt kann nur bekleiden,

überhasteten Prozederes gleichwohl ein Geringses bleiben.)

Damit waren jedoch längst nicht alle Schwierigkeiten im Vorfeld ausgeräumt: Die Gemeinschaft des Lichts, vertreten durch den Praios-Tempel von Trontsand, erklärte sich nur widerwillig (und recht spät) mit der Wahl einverstanden. Und unter den Efferd-Priestern der Hauptstadt, die mit der Krönungszeremonie beauftragt waren, herrschte eine unbequeme Ratlosigkeit. Denn der Amtsvorgänger Kasimir IV. hatte 65 Jahre zunächst als Fürst und später als König geherrscht, so dass kein noch im Tempel lebender Geweihter genau zu sagen wusste, wie diese Krönung von statten zu gehen habe. Die eigentliche Zeremonie vor dem Haus des Meeressgottes blieb dann auch ein schlichter Akt ohne großes Gepränge, war aber dennoch ergreifend wegen der übergroßen Anteilnahme des Volkes.

Bemerkenswerter war hingegen die anschließende Audienz in der uralten Königsburg auf dem Harodfelsen. Schaurig war es anzusehen, wie viele der unzähligen Hallen, Kammern, Flure und Flügel nun leer standen. Von den Wänden aus Stein sahen die Augen der Vorneh-

men und Mächtigen längst vergangener Tage streng und unbewegt auf uns Jetztlebende herab, deren Schritte und gedämpfte Stimmen die Totenstille des Gemäuers zu stören schienen. Wenige nur waren es, die sich hier versammelt hatten, kaum genug, um ein kümmerliches Viertel des kleineren der beiden Königssäle zu füllen. (Und vor allem diesem unglückverheißenden, für mich aber vorteilhaften Umstand verdanke ich es wohl, dass ich mit Hilfe einer Fürsprecherin überhaupt Zutritt zu dem Empfang erhielt.)

Diesen Eindruck werde ich nicht vergessen: An der rückwärtigen Wand hingen die Banner des Landes (die silberne Salzarele auf Blau) und des Königshauses (der silberne Kronenhirsch mit goldenem Geweih auf Schwarz). Dem Letzteren war ein großer Riss noch anzusehen, den man notdürftig ausgebessert hatte. Davor saß die



*Ihre königliche Majestät,
Yolande II. Kasmyrin von Nostria*

wer von seiner Zunft oder Gilde freigesprochen wurde.

Aus Gareth wird unter der Hand berichtet, dass der Convocatus Primus vom Bund des Weißen Pentagramms, Spektabilität Saldor Foslarin, zwar alles andere als erbaut über diese Entwicklung gewesen sei, das Collegium Canonicum (wie man den Weißen Gildenrat nennt) jedoch schlussendlich dem Antrag stattgegeben habe.

Mit diesem Dispens in Händen wurde die Scholarin Yolande von den Magistern der Akademie in größter Eile auf das Examen vorbereitet und am 19. Boron, drei Tage vor dem Krönungstermin, als Adepta entlassen. (Ihr Ansehen in der magischen Fachwelt und den Gelehrtenkreisen dürfte ob dieses

frischerhobene Monarchin Yolande II. Kasmyrin auf dem beschnitzten und mit goldenen Intarsien ausgelegten Thronstuhl und wirkte in ihrem altertümlichen Ornat verloren. Vielleicht ist es ja wahr, dass Zauberkundige keine Phantasie brauchen, um das vielfache Unheil, das vor kurzem diese Hallen heimsuchte, all das wilde Morden und elende Sterben zu errahnen, sondern es kraft ihrer Gabe klar und deutlich verspüren können. Ich glaubte der Königin ein geradezu körperliches Unbehagen anzusehen.

Rechts neben dem Thron stand Rondriane von Sappenstiel, eine große Frau Ende 50 mit langen schwarzen Haaren und einer auffällig weißen Strähne an der Stirn. Die berühmte Kriegerin aus altem nostrischem Adel hielt stets eine Hand auf ihr Schwert gestützt, als dulde sie keinen Widerspruch. Soeben war sie von der jungen Herrscherin wieder als Marschallin Nostrias eingesetzt worden. Diese Würde hatte sie verloren, als sie trotz beachtlicher Erfolge gegen Ende der Regierungszeit Kasimirs IV. in Ungnade gefallen war. In der gegenwärtigen Lage war die Ernennung jedoch nichts als eine Anerkennung der Stärke Rondrianes, da sie den Heerhaufen noch in der Zeit der Keuche mit müheloser Leichtigkeit ihrem Befehl unterstellt hatte.

Auf der anderen Seite des Throns stand

ein kleiner Geck mit Mühlsteinkragen, Prachtwams, Strumpfhosen und Schnallenschuhen. Dies war Toran vom Lichte,



der neue Majordomus und damit Herr des Offizes (wie man die nostrische Kanzlei nennt). Der ehemalige Herold Kasimirs bestach vor allem durch seinen immensen weißen Schnauz- und Backenbart zur Halbglatze.

Zwischen diesen beiden ungleichen Gestalten empfing die Königin die Vertreter des Adels und der anderen Reiche, und dies war eine beklagenswerte Zeremonie. Keines der beiden Kaiserreiche hatte es zu dieser Zeit für nötig befunden, einen Delegaten zu entsenden, und auch von der obersten Hetfrau der Thorwaler kam kein Wort. Nur der al-

bernische Hof entbot seinen Gruß, allerdings verbunden mit der Aufforderung, die schwierige Grenzziehung im Seenland alsbald zu klären. Prinz Wendelmir von Andergast, ein als junger Heißsporn bekannter Spross des dortigen Königshauses, ließ es sich nicht nehmen, der neuen Königin Nostrias ein Geschenk zu übersenden: den zerschmetterten Schild ihres Vorfahren Fürst Kaspomirs des Starken, der als Kriegstrophäe in Thurana aufbewahrt worden war. Graf Albio III. von Salza hingegen, der mächtigste der nostrischen Landhalter, ließ sich mit Verweis auf den anbrechenden Winter entschuldigen. Und auch manch Anderer fand Gründe, der Königin nicht seine Aufwartung zu machen.

Nachdem zumindest der anwesende Adel der Herrscherin auf Knien den Lehnseid geleistet hatte, ging die Versammlung früher als erwartet zuende. Kaum waren die abschließenden Gruß- und Segensworte verklungen, da verließen die Gäste auf ein bestimmtes Nicken der Sappenstiel allesamt den Saal. Zurück blieben nur der eitle Majordomus und zwei Wachen, um die Königin zu schützen. Im Gehen erhaschte ich noch einen letzten Blick auf das bleiche Antlitz Yolandes, die auf ihrem Thron zusammengesunken schien. Dann schlugen die schweren Bronzetüren der Halle zu.

FWB

Unruhen in Uhdenberg

UHDENBERG. Auch die Bergbaustadt in der Roten Sichel blieb nicht unberührt vom letzten Orkfeldzug. Schon seit längerem rumorte es wegen der neuerlichen Anstrengungen des verfluchten Aikar Brazoragh, die Länder der Menschen zu unterwerfen. Händler aus dem Mittelreich brachten Kunde vom Einfall der Schwarzpelle in Albarnia und Weiden und orderten zugleich große Kontingente an Waffen. Aber nur wenige Uhdenberger scherten sich um den Krieg im Mittelreich. Auch schenkte das Minenkonsortium den Hilferufen der Weidener keine größere Beachtung und half nicht mit Truppen gegen die Schwarzpelle, als diese nach der Belagerung Tralops den Rathil überquerten und ein leichtes Ziel gewesen wären.

Ignoranz aber ist eine verhängnisvolle Tugend, und so wunderte es nicht, dass letztendlich auch Uhdenberg auf ganz eigene Weise die Auswirkungen dieses Krieges erfahren musste. Nachdem die Schwarzpelle

Donnerbach erstürmt hatten, erkaltete das Verhältnis zwischen den Volksgruppen. Viele Elfen zogen sich in den Tiljaniél-Wald vor den Stadtmauern zurück, während sich die Orks in Schweigen hüllten. Unter den Menschen und Zwergen machten derweil Gerüchte die Runde, die Schwarzpelle würden demnächst als Verräter den Heerscharen ihrer Stammesbrüder persönlich die Stadttore öffnen. Die angespannte Atmosphäre entlud sich zu Beginn des Travia-Mondes, als in der Söldnerstube eine Gruppe orkischer Minenarbeiter lauthals ihre Unterstützung für den Aikar Brazoragh verkündete. Daraufhin kam es zu handfesten Auseinandersetzungen zwischen Orks, Menschen und auch Elfen. Der Ärger breitete sich schnell in der Stadt aus und konnte erst durch das forschende Eingreifen einiger 'Uhdenberger Äxte' beendet werden. Am folgenden Tag eskalierte die Lage, als eine orkische Barracke mitsamt zweier Bewohner in Flammen aufging. Schnell wurden Rufe unter den

Schwarzpellen laut, die "widerliche elfische Brut" wolle nun Rache nehmen für die Geschehnisse in Donnerbach. Schließlich bestünden seit jeher enge Bande zwischen den Sippen der beiden Städte.

Blutige Straßenkämpfe in den Stadtvierteln Pelzweilern und Tempelwegen waren die Folge. Als die Auseinandersetzungen schließlich nach einigen Tagen abebbten, schien das Schlimmste überstanden. Das war aber ein Trugschluss, sorgte doch kurz darauf ein gefällter Baum im Tiljaniél-Wald erneut für Unruhe. Wieder sammelten sich die Konfliktparteien, um aufeinander loszugehen. Letzte Kunde aus Uhdenberg spricht von chaotischen Zuständen, in dem viele Orks und Elfen, aber auch Menschen, Goblins und einige Zwerge der Stadt einbezogen sind.

Das Minenkonsortium hat angeblich in einem Akt ungewohnter Einigkeit die Uhdenberger Legion in Sold genommen, um der Lage Herr zu werden.

Julian Marioulas

Machtwort der Magisterin der Magister?

Hesindianische Metropolitin bestellt Erzäbte des Ordo Draconis zum Konklave

KUSLIK/THEGÛN. Auch die letzte Ordensschrift des Abtpraeses der Draconiter, Yerodin ter Istador, die ausdrücklich zu Folgsamkeit und Demut aufruft (siehe AB 106), brachte keine Linderung des Zwistes. Nun hat die Erhabene des Immerwährenden Hortes der Hesindiansichen Gaben ihre Stimme erhoben, um das Gerangel innerhalb des Ordens zu beenden.

Gerüchte machten die Runde, dass aufsässige Horte der Draconiter durch die Eiserne Schlange (die als Inquisition des Ordens gilt) abgeriegelt wurden. Ihre fanatischen Mitglieder sollen gar neben treuen Laien des Ordens und gemeinsam mit ausgewählten Questadoren zur Bewachung der betreffenden Ordenshäuser angetreten sein.

Als unmittelbare Reaktion auf die Aussendung der Eisernen muss daher die Handlung der Erzäbtissin der Südlande gelten: Kerime al-Kadim hat begonnen, Söldlinge unter ihrem grüngoldenen Banner zu sammeln, die den Namen 'Fänge der Schlange' tragen. Offensichtlich ist die Erzäbtissin nicht gewillt, die Tore ihres Ordenshauses zu öffnen oder öffnen zu lassen. Die geheimnisvollen Gäste, die der unheimliche Erzabt der Nordlande in letzter Zeit häufiger empfängt, deuten daraufhin, dass er ebenfalls bereit ist, seinen Erzhort bis zum Letzten zu verteidigen. Offenbar stößt Exzellenz ter Istador, nachhaltig um die satorische Reformation des Ordens bemüht, auf zunehmend größeren (und rabiaten) Widerstand.

Die Schließung des Erzhortes zu Angbar und

dessen Rückgabe in zwergische Obhut, die just mittels einer Bulle des Abtpraeses bestätigt wurde, und die damit verbundene Aufhebung der gesamten Kongregation fachte den Sturm weiter an. Sowohl auf kirchlicher wie auf zwergischer Seite hüllt man sich über diesen überraschenden Konsens in beharrliches Schweigen, was die Gemüter nicht gerade besänftigt hat.

Allerdings wurden über den Vorsteher des Puniner Draconiter-Hortes von Seiten der zur Zeit unauffindbaren Erzäbtissin Syldake des Angbarer Hortes und zudem vom Erzwissensbewahrer des Neuen Reiches, Valnar Yitskok, schwere Vorwürfe gegen den Abtpraeses laut. Mit seinem Verhalten, so hieß es, habe er den Orden und gar die Sicherheit des Reiches gefährdet. Angeblich sei ein Artefakt, dessen Herausgabe Istador angeordnet habe, nur durch das Eingreifen beherzter Recken vor dem Zugriff übel gesonnener Kultisten bewahrt worden.

Ein Schlichtungsversuch der Kronprinzessin des Horas-Reiches und Hohen Lehrmeisterin Aldare Firdayon von Vinsalt war schließlich von Erfolg gekrönt. Nachdem sich der Erz-

wissensbewahrer des Lieblichen Feldes deutlich für den Weg des Abtpraeses ausgesprochen hatte (es heißt, er habe mehrere geheime Unterredungen mit ihm geführt) und sich so die Fronten weiter verhärtet hatten, gelang es der Prinzessin, einige der halsstarrigen Pastori davon zu überzeugen, dass um der Kirche Willen Friede herrschen solle.

Auf dieses fruchtbare Fallt nun die Weisung der Erhabenen Magisterin der Magister. Haldana von Ilmenstein ruft alle Wortführer des Heiligen Drachenordens auf, sich am Tag des Heiligen Ingalf (das ist der 13. Travia) zu einem Konklave im abgelegenen Hesinde-Kloster Varsincero einzufinden, das als Refugium Ihrer Erhabenheit gilt.

Die Betroffenen sollen mittlerweile - vollständig und sicher - am Goldfelser Stieg eingetroffen sein. Selbst der unheimliche Erzabt der Nordlande wurde in Vinsalt mit den Worten zitiert: "Wenn ich verstehe, werde ich folgen, und nicht einen Lidschlag eher!", was eine deutliche Umkehr der Weisung des Abtpraeses darstellt. Über den Ausgang des Konklaves werden wir berichten.

Martina Nöth, Daniel S. Richter

Abscheulicher Mord an Patrizierpaar

Wahnsinniger Gärtner richtet Heckenscheren-Blutbad an

DRÖL. **Mysteriöse Umstände umgeben den abscheulichen Mord eines hochgestellten Dröler Patrizierpaares: Die Stadt- und Landbevölkerung ist bestürzt über die Untat eines schamlosen und einst treuen Bediensteten.**

Als der Gärtner Erinio der herrschaftlichen Villa der Tayboichers wieder zu sich kam, war er bereits verhaftet und auf dem Weg zur Nordwacht. Empörte, angewiderte oder einfach nur schaulustige Menschen waren herbeigelaufen, denn immer wieder schrie der Verhaftete wie von Sinnen. War er von bösen Geistern besessen? Über und über mit Blut beschmiert, versuchte er ein ums andere Mal, an die vom Lebenssaft seiner Opfer benetzte Gartenschere zu gelangen, die ein Gardist wenige Schritte vor ihm her trug. Eben jenes Werkzeug war es, mit dem er seine beiden Herrschaften während des Liebesaktes regelrecht zerstückelt hatte.

Am frühen Morgen hatten Anwohner die Gardisten alarmiert, da vom Anwesen der Tayboichers gellende Schreie herüberklangen. Die Offiziellen, die danach den Hergang der Tat

rekonstruierten, ließen verlauten, dass die Köchin der Tayboichers zusammen mit den Gästen des Hauses - allesamt unbescholtene Menschen - die eng umschlungenen Leichen der Stadtvorderen bar jeder Kleidung im Pavillon des üppigen Gartens gefunden hatte. Neben den Toten habe der Gärtner gelegen, mit Blut besudelt und gänzlich benommen.

"Hinterhältig, heimtückisch und höchst schändlich hat der Bedienstete das im heiligen Stand der travia- und rahjagefälligen Ehe vereinte Paar regelrecht abgeschlachtet."

Stadtpraetorin Sylphiona di Balligur rang sichtlich um Fassung, als sie der vor dem Stadthaus versammelten Menge über die Tat und das weitere Verfahren Auskunft gab.

"Die Motive des Halunken sind eindeutig", erklärte sie. Der Gärtner hatte sich - nach den Darstellungen der Köchin Thunigunda - am vorangegangenen Tag mit den Herrschaften über das angeblich noch ausstehende Salär zerstritten. Ebenso wurde berichtet, dass der Tatverdächtige horrende Schulden bei einem Magus habe, der sein Töchterchen von den Folgen eines Unfalls hatte heilen können.

"Ob dieser Tatsachen wird dem feigen Mörder schnell der Prozess gemacht werden können, damit ihn die praiosgewollte Strafe ereile: der Tod", schloss Stadtpraetorin Sylphiona di Balligur die öffentliche Anklageverkündung.

In der auf den Tatmorgen folgenden Nacht konnte man lange die klagenden und irren Schreie des Gärtners von der Nordwacht herüberschallen hören. Und auch wenn irgendwann wohl einige beherzte Gardisten dem Wahnsinnigen einen Knebel in sein schändliches Maul stopften, wollten sich die sonst auch bei Nacht so strahlenden Mauern der Stadt nicht aus dem Dunkel der widerlichen Tat schälen. Die Tempel Dröls, darunter auch der des strahlenden Praisos, hüllten sich in Schatten, während im Boron-Tempel die rituellen Waschungen und Gebete für die Toten abgehalten wurden. Es schien gar so, als wollten die fassungslosen Dröler Bürger in jener Nacht weder mit Kerzenschein noch mit einem im Mondlicht erleuchteten Kalkstein die Toten wache der Boron-Geweihten stören.

Stefan Trautmann

Die Oberste Hetfrau ist gewählt!

Thorwal dennoch gespalten

THORWAL. ES war an einem dieser noch warmen Herbsttage, als ich nach Thorwal kam, um Zeuge eines ganz besonderen Ereignisses zu werden: Es war der Tag, an dem die oberste Hetwürde Thorwals vergeben werden sollte. Ein Schicksalstag für Thorwal, denn so unterschiedlich wie die Kandidatinnen waren, so würde sich die weitere Zukunft des Landes entwickeln.

Tausende waren in die Stadt gekommen, denn auch wenn nur die Jarle und einige Hetleute und Hersire¹ auf dem Obersten Hjalding eine Stimme hatten, so reisten die meisten doch mit großem Gefolge.

Auf dem Platz vor dem großen Swafnir-Tempel herrschte eine drückende Spannung. Dort drängten sich die Menschen und sprachen über das, was kommen sollte. Hier und dort wurden die Gespräche hitziger, wenn es um die beiden Kandidatinnen ging. Doch bevor es zu einem handfesten Streit kommen konnte, ließ die oberste Swafnir-Geweihte Bridgera Karvsolmfara die Hornbläser ein Signal geben.

Als alle ihren Platz eingenommen hatten und bis auf vereinzelter Wispern Ruhe einkehrte, erhob Bridgera ihre Stimme und rief die Kandidatinnen herein. Kaum verhallten ihre Worte, da ertönte von draußen wohlklingender Gesang aus einigen Dutzend Kehlen. Die Gischtreiter-Ottajasko sang von ihrer Hetfrau Jurga Trondesdottir. Das Lied berichtete von ihren Taten, aber auch darüber, wie glücklich sich Thorwal schätzen könne, würde sie heute gewählt werden. Jurga selbst betrat den Tempel angetan mit dem Kriegsmantel ihres Vaters, den sie aus der Schlacht im Eis mitgebracht hatte. Ihre Befürworter nickten anerkennend, dass sie ihren Anspruch so deutlich machte und auf die Traditionen verwies, während ihre Gegner murrten, dass es nicht auf den Mantel ankäme, sondern auf den, der darin stecke. In ihrem Gefolge ging auch Finnwulf Dhaenkirsson, ihr Bräutigam wider Willen, den sie vor wenigen Monden geraubt hatte. Dieser trug zwar keine Fesseln mehr, blickte aber dennoch nicht allzu glücklich drein.²

Jubelrufe der Südthorwaler ertönten, als Jurga sich neben Bridgera stellte. Die Vertreter des Nordens brummen ob dieses begeisterten Empfanges, doch es sollte nur Augenblicke dauern, bis die Südthorwaler eine saueröpfische Miene aufsetzten. Denn nun betrat die zweite Anwärtlerin die Bildfläche. Von ihrer

Hjörnen-Ottajasko begleitet, zog Marada Gerasdottir in den Tempel ein. Ihr Gewand glitzerte und schillerte und umschmeichelte seine Trägerin, die alle Sorgfalt darauf verwandt hatte, ihre Schönheit ins rechte Licht zu setzen. Scheinbar gelassen nahm Marada die Jubelrufe entgegen, und ihr herausforderndes Lächeln erwärmte nicht nur die Herzen ihrer Anhänger. Auch sie nahm ihren Platz neben Bridgera ein.

Die Swafnir-Priestern) eröffnete das Hjalding mit einem feierlichen Gottesdienst. Dann sollte die Wahl beginnen. Da war zum einen Marada Gerasdottir, die Vertreterin des traditionellen Nordens, eine entschiedene Gegnerin eines geeinten thorwalschen Reiches. Die erfahrene Drachenfürerin und Hetfrau ihrer Ottajasko ist für ihren Mut und Witz bekannt, aber ebenso für ihren lodernden Jähzorn, der sie schon mehr als einmal zu voreiligen Entscheidungen verleitet hatte.

Auf der anderen Seite stand Jurga Trondesdottir, die als kühle, überlegte Anführerin bekannt war. Auch sie hatte sich auf Kriegszügen bewiesen und konnte zudem auf ihre Erfolge am Verhandlungstisch verweisen. Sie stand für eine Fortsetzung der Politik ihres Vaters und dessen Mutter Garheit, und das war zugleich ihr größter Vorteil wie auch ihr größter Nachteil. Denn es gab nicht eben wenige Anwesende, die von einer Obersten Hetwürde in dritter Generation nichts wissen wollten, und andere, die mit Jurgas kühler, gefasster Art so gar nichts anzufangen wussten.

Einige verdiente Hetleute aus Nordthorwal erhoben das Wort für ihre Kandidatin, und sie sprachen gut und voller Witz. Doch auch Jurga konnte mit Eldgrimm dem Weisen und Ingald Ingibjarsson, dem Hetmann aus Enqui, mit Fürsprechern aufwarten, die mit Worten trefflich umzugehen wussten.

Als dann rief Bridgera dazu auf, die Wahlsteine vor den Anwärtnerinnen niederzulegen. Beide Steinhaufen wuchsen gleichmäßig, und es zeigte sich schon jetzt, dass Thorwal gespalten war. Mit Ausnahme der Olportsteine und der Brinasker Marschen hielt der Norden erwartungsgemäß mehrheitlich zu Marada. Mit jedem für sie abgegebenen Wahlstein zeigte sich ein Lächeln auf den Zügen des Unbekannten neben mir.

Im Süden jedoch gab es Überraschungen: Völlig unerwartet stimmte Jarlin Raskra Thivarsdottir nicht für Jurga, sondern für Marada.

Niemand konnte sich einen Reim darauf machen.

Als Dhaenkir Walkirsson aus Waskir zur Wahl schritt und seinen Stein vor Jurga niederlegte, ging ein Raunen durch die Halle. Dhaenkir Blick traf den seines Sohnes, als er an seinen Platz zurückging. Deutlicher hätte er ihm und der Welt nicht zeigen können, wie er zu Jurgas Werbung stand.

Erst die Auszählung brachte Gewissheit. Thorwal hatte eine neue Oberste Hetfrau: Jurga Trondesdottir würde das Land in die Zukunft führen! Die Siegerin vernahm das Ergebnis mit sichtlicher Erleichterung.

Doch nur eine Handvoll Steine unterschieden zwischen Sieg und Niederlage, und niemand nannte Marada Gerasdottir eine Verliererin. Heftig flammten die Diskussionen erneut auf, bezichtigte der eine die andere einer falschen Wahl oder ereiferte sich ob des Ergebnisses. Glücklicherweise waren Waffen beim Hjalding verboten.

Marada, der die Enttäuschung über die knapp verfehlte Wahl anzumerken war, fasste sich bald und kündigte Jurga eine schwere Regierungszeit an.

Die weiteren Themen des Hjaldings gerieten angesichts der bedeutungsvollen Wahl unweigerlich in den Hintergrund, obwohl sie für sich genommen nicht minder wichtig waren. So sprachen sich die Versammelten dafür aus, den Orozarsdag künftig Trondesdag zu nennen, um Tronde Torbenson und seine Taten zu ehren und einen Großen ihres Volkes zu würdigen. Als das Hjalding schon beendet werden sollte, traf eine besorgniserregende Nachricht ein. In Muryt waren Friedlose eingefallen. Während Marada forderte, sofort nach Norden zu segeln, um für Recht und Ordnung zu sorgen, stellte Jurga klar, dass sie sich der Sache annehmen werde und mitnichten blindlings in eine Stadt stürmen würde, die gut gesichert sei. Einmal mehr zeigte sich das unterschiedliche Gemüt der beiden Kontrahentinnen, und ihre Anhänger und Gegner nutzten dies auch gleich für weitere Beschuldigungen und Wortgefechte.

Dem setzte Jurga energisch ein Ende, indem sie das Hjalding beendete. Die Zeit der Worte war beendet. Nun würden Taten sprechen.

Cyberian Viersteinen

*Michelle und Ragnar Schwefel,
Jens-Arne Klingsöhr*

¹ die Obersten einer Sippe

² siehe AB 106 „Von Raubfahrten und anderen thorwalschen Sitten“

Amir Honak sendet Expedition in den Regenwald

AL'ANFA. AUS gut unterrichteten Kreisen innerhalb der 'Stadt des Schweigens' wurde unlängst bekannt, dass der Patriarch von Al'Anfa, Amir Honak, eine Expedition in die Regenwälder weit südlich der Capitale entsandt hat.

Auslöser dieser Expedition waren offensichtlich Nachrichten, die aus dem Boron-Tempel zu Mengbilla in die 'Stadt des Schweigens' gesandt wurden. Der Inhalt dieser Nachrichten war augenscheinlich äußerst brisant, und alle mit der Angelegenheit betrauten Personen (auch wenn sie nicht Diener des Raben sind) scheinen zu äußerstem Stillschweigen angehalten worden zu sein.

So wurde nur bekannt, dass einige Händler, die in diesem Teil des Dschungels nach Ware suchten, überfallen worden waren und mit samt ihren Begleitern verschwunden sind.

Da fünf Monde später noch keinerlei Nachrichten oder Lösegeldforderungen eingegangen waren, entschlossen sich die Familien der vermissten Kaufleute, einen Trupp Abenteurer anzuheuern, der im Dschungel nach den Vermissten suchen sollte. Von diesem Trupp



kehrte nur ein einziger lebend zurück - und wurde sogleich an die Noioniten verwiesen. Nach eingehender Betreuung durch im Tempel des Herrn Boron anwesende Geistliche vom 'Orden zur sanften Ruhe' war dem Mann ein, wenn auch sehr lückenhafter, Bericht über die Ereignisse zu entlocken. Dieser war es, der die 'Stadt des Schweigens' in Alarmbereitschaft versetzte.

Unter Leitung des Jüngers des Raben, Elgor, brachen zwölf Krieger vom *Orden des schwarzen Raben* mit drei Waldmenschen als Führer und Träger in Richtung H'Rabaal auf. Bei dem angestrebten Ziel scheint es sich um eine im Dschungel versteckte Ruinenstadt zu handeln, die echsischen Ursprungs sein soll.

MarcusRohrbacher

Aus unserer Reihe »Märchen und Legenden der Völker« Vom Fall des Sonnenfürsten Holbec Ein Märchen aus dem Lieblichen Feld

Die Zeit der Priesterkaiser war für das Liebliche Feld die Zeit der Statthalter: Geweihte des Sonnengottes, die anstelle der Fürsten über das Volk herrschten. Und die bosparanischen Lande hatten schon länger als ein Menschenalter unter dem drückenden Joch der Garether Praios-Knechte geschmachtet, als Holbec Praiosmuth von Ragath mit dem güldenen Stirnreif der Statthalter bekront wurde, obgleich er nur 35 Götterläufe zählte. Doch er war seinem Kaiser als ein

beflissener und treuer Diener bekannt, und von seinen Untergebenen wurde er geliebt ob der maßvollen Strenge und väterlichen Nachsicht, die aus allen seinen Entscheidungen sprach. Unter seiner Herrschaft kehrte wieder Friede ein zwischen Chabab und Phecadi, und wenn sie auch unter der Last der hohen Steuern ächzten, so dankten es die Liebfelder doch den Zwölfen, dass die Schinderei des grausamen Gefermin endlich ein Ende gefunden hatte.

Im gleichen Jahr aber gebar Chelonia, die Frau des Edlen von Vendramin, eine Tochter, der sie den Namen Simiane gaben; ihre Hand ward dem Prinzen Aldarion versprochen, dem ältesten Sohn des Grafen von Arivor. Als schließlich Simiane, die zu einer tugendvollen Jungfrau von elfengleicher Anmut herangereift war, sechzehn Götterläufe zählte, wurde sie von des Statthalters eigener Hand mit dem heißblütigen Aldarion vermählt, und sie waren das schönste Paar

Wahrheit und Legende: Holbec, der Sonnenfrevler

Holbec von Ragath war der vierte der Wahrer der Ordnung, die als Statthalter das Liebliche Feld regierten. Priesterkaiser Noralec, ein durchaus umsichtiger und gerechter Herrscher, berief den jungen Holbec (ein Geburtsdatum ist uns nicht überliefert) im Jahr 412 BF als einen seiner letzten Amtstaten. Holbec sollte die Gräueltaten seines Vorgängers Gefermin vergessen machen und begann darum mit einigen Straferlassen und Reformen, die seine Beliebtheit beim Volk steigerten. Seine Herrschaft wurde jedoch nach und nach grausamer, so wie der Statthalter selbst mit zunehmendem Alter immer seltsamer wurde. Er umgab sich mit Wahrsagern und Alchimisten, die (einer anderen Quelle zufolge) für ihn an einem Mittel forschten, »dem frevlerischen Nach-Wircken Madas ein für allemal ein Ende zu setzen«, sprich: die Magie aus der Welt zu verbannen. Der Warunker Autor Erik Dannike behauptet in seinem umstrittenen *Was glaubt das Volk?*, dass Holbec dabei sogar auf alte echsische Geheimnisse zurückgriff, welche bei der Zerstörung des Tsa-Tempels von Silas in die Hände der Inquisition gelangt seien. Belegt ist hingegen, dass er 441 BF von Priesterkaiser Gurvan I., einem erbitterten Feind alles Echsischen, vor ein Kirchengericht gezerzt und wegen 'Hesinderei' (Hexerei) hingerichtet wurde. Die Verfolgung Andersgläubiger erreichte daraufhin unter Holbecs Nachfolger Torben ihren grausigen Höhepunkt, bevor dieser von Rohal abgesetzt wurde.

Die Praios-Kirche spricht nur ungern über die unrühmliche Herrschaft Holbecs und sein trauriges Ende, und noch heute stehen die Gerichtsakten in der Stadt des Lichtes unter Verschluss. Wir wissen daher auch nicht, welche Einzelheiten aus der nebenstehenden Erzählung auf tatsächlichen Geschehnissen beruhen. Urkunden aus der Zeit erwähnen einen Comto Aldarion von Arivor, aber nicht mehr.

War der Zauberer im Märchen eine historische Figur? Konnte er vielleicht Aufzeichnungen oder Artefakte aus Holbecs Besitz an einem sicheren Ort verbergen? Welche Rolle spielte Simiane von Vendramin und was wurde aus ihr? Diese und andere Fragen mag der Gelehrte sich stellen, die Sage von Holbecs Fall bleibt jedoch, was sie ist: eine der tragischen Geschichten, die sich im Sikramtal so großer Beliebtheit erfreuen.

im ganze Lande. Holbec aber schenkte ihnen fortan seine besondere Gunst, denn er wusste, dass der Prinz und sein Weib vom Volke verehrt wurden wie sonst kein Fürst. Als der alte Graf verstarb und Aldarion die Krone Arivors erbt, machte ihn Holbec zum obersten Ratgeber und Marschall seiner Heerscharen.

Fortan lebten Aldarion und Simiane, die zu jener Zeit mit ihrem dritten Kinde niederkam, in Kuslik, und wann immer der Marschall in der Erfüllung seiner Pflichten fern war, ließ der Statthalter Simiane und ihre Kinder in seinen Palast ziehen, denn er liebte ihre Gegenwart. Und über die Jahre erwachte ein Funke in seinem Herzen, das doch alleine für den Sonnengott schlagen sollte. Praios' Nähe und die Inbrunst, mit der Holbec ihm so lange gedient hatte, aber hatten sein Herz trocken gemacht wie Sommerstroh, und so fing es Feuer, bis es alsbald von lichterlohen Flammen verzehrt wurde. Er überhäufte Simiane mit Geschenken, eines kostbarer als das andere, und schließlich scheute er sich nicht mehr, unter erdachtem Vorwand den Marschall außer Landes zu senden, um Simianes Nähe nicht mit ihm teilen zu müssen. So zogen drei Götterläufe ins Land, und während ihrer verwandelten heimliche Liebe und unerfülltes Begehren, um dessen Lasterlichkeit der Praios-Diener wohl wusste, den einst so weisen und wohl-tätigen Herrscher in einen lüsternen, arglistigen und abergläubischen Greis. Oftmals zog er seinen Sterndeuter zu Rate, den er aus dem fernen Tulamidenland an seinen Hof hatte holen lassen und der ihn mit seinen heimtückischen arkanen Künsten und Weissagungen bezauberte und damit das letzte Krümlein der Rechtschaffenheit in Holbecs verderbter Seele erstickte. Endlich kehrte Aldarion von einem erfolgreichen Kriegszug gegen die Wüstensöhne

wieder, und die Liebfelder bereiteten dem siegreichen Feldherren einen solch überschwänglichen Empfang, dass dem gestrauchelten Statthalter in seinem Palaste angst und bange wurde. Hatten ihm nicht seine Handlanger, die im Geheimen an des Volkes Herzen lauschten, von Aufruhr und Verrat gesprochen? Reichten die Wurzeln von Hexerei und Ketzertum hierzulande nicht bis tief hinab in Sumus Eingeweide? Waren die bosparanischen Lande nicht immer schon eine Brutstätte des Bösen, eine schwärende Wunde im Körper des Reiches gewesen?

Da gewann in seinem Geiste eine Arglist Gestalt, so finster, dass sie ihm wohl der Namenlose selbst eingegeben haben musste. Holbecs Magus hatte ihm gute Vorzeichen verkündigt: Das Horasgestirn stand in der Stute, und Levthan durchlief den Drachen. Er ließ nach dem stolzen Grafen und seinem Weib schicken, und er zieh Simiane der Hexerei und sprach zu Aldarion: "Überlass sie mir, dass ich sie von den dunklen Kräften und bösen Dämonen läutere, die von ihr Besitz ergriffen haben - dann mögt Ihr selbst straflos bleiben, obschon auch Ihr Euren Teil an ihrem Falle verschuldet habt!" Aldarion aber verweigerte sie ihm, denn er argwöhnte die Absichten Holbecs, dessen lüsterne Blicke ihm nicht länger verborgen blieben.

Da befahl der Statthalter, dass jeden Praioslauf sieben Mägdelein und sieben Knaben aus den Ländereien Aldarions aufs Blutgerüst steigen sollten, als bis der Graf die ketzerische Simiane verstoße, denn nicht eher könne er für ihre Sünden Buße tun; und so geschah es. So sehr das Volk von Arivor auch murrte, sein einst so verehrter Herr ließ nicht ab von dem geliebten Weibe. Als endlich ein ganzer Mond verstrichen war, ohne dass Aldarion sich von ihren Bitten hatte erwei-

chen lassen, berannten die wütenden Bürger seine Burg und erschlugen ihn und seine unschuldigen Söhne und Töchter. Simiane aber, die vor Kummer und Gram den Verstand verloren hatte, brachten sie vor den Thron des Tyrannen. Der dankte es ihnen aber nicht, sondern ließ sie allesamt auf dem Scheiterhaufen verbrennen, da sie sich gegen die göttliche Ordnung vergangen hatten.

Die besinnungslose Simiane wurde von Holbecs Mannen in seine Gemächer verschleppt, um endlich seiner maßlosen Wollust Befriedigung zu verschaffen. Doch da sie ihm nicht zu willigen war, denn ihrer Umnachtung zum Trotze erkannte sie das Antlitz dessen, der sie ins Verderben gestürzt hatte, wies er seinen Magus an, sie mit seinen verbotenen Künsten gefügig zu machen. Da endlich war es dem Lichtgott genug, zu viele der Schandtaten hatte sein Diener in seinem Namen verbochen, und just bevor der Frevler seinen Lästerungen die Krone aufsetzen konnte, sandte Praios einen gleißenden Flammenstrahl hinab, der Simiane von ihren Geistesqualen befreite und die Leiden rächte, die den Ihrigen zugefügt worden waren.

Auch den bösen Magus ereilte sein Schicksal, denn bald nachdem ein Nachfolger für den von den Zwölfen verdammten und verfluchten Holbec gefunden war, übergab man auch ihn dem Flammentod. Dem Lieblichen Feld aber brachte der neue Herrscher kein Glück, und erst Rohal der Weise bereitete dem grausamen Wüten der Sonnenfürsten das gerechte Ende.

€•N•D•€

FWB, Hannes Berghaller

Maraskan feiert!

MARASKAN. Wochenlang leuchteten auf der ganzen (!) Insel die Feuer und Lampen der Feiernden. Während der Fürstkomtur Helme Haffax 'seine' Feier der vor 40 Jahren geschlagenen Schlacht von Jergan veranstalten ließ, freute man sich in dem freien Sinoda über die 700-jährige Unabhängigkeit der Insel.

Verschiedensten Gerüchten zufolge hat Haffax tatsächlich in jeder Stadt und jedem Dorf seines Einflussgebietes Feste veranstalten lassen. Als Anlass ließen seine Schergen verlauten: "Feiert, freies maraskanisches Volk! Vergesst den Tag der Trau-

er, als Reto der Thronräuber über eure geliebte Insel herzog und euch nahm, was euch lieb war. Feiert den Befreier, der euch in eine neue Epoche der Unabhängigkeit führen wird!"

Unbestätigten Augenzeugenberichten zufolge gab es ausschweifende Gelage und Orgien, doch wer nicht feierte, hatte übelste Repressalien zu befürchten. Anderen Meldungen zufolge ließ Haffax die Feste veranstalten, da er jüngst ein mächtiges Artefakt oder einen Verbündeten gefunden habe, mit dessen Hilfe er sein Machtgebiet vergrößern wolle.

Unterdessen zelebrierte die freie Bevölkerung des Shikanydads von Sinoda die (mit Unterbrechungen) 700 Jahre andauernde Unabhängigkeit ihrer Insel. In diesen Tagen gedachte man des Fürstengeschlechts der Arethiniden, die seinerzeit Maraskan in die Freiheit führten. Wie es scheint, ist der Wille der maraskanischen Bevölkerung noch ungebrochen: Die verschiedenen Veranstaltungen trugen deutlich einen kriegerischen Beigeschmack. Man scheint nicht gewillt, die Insel kampfflos und unbestritten den Heptarchen zu überlassen.

Elias Moussa

Redaktionsschluss

für den
Av. Boten No. 108
ist Sonntag, der
27. Juni 2004

IN ALLER KÜRZE

Der Totenzug des Königs

GARETH. Nachdem König Brins Grabmal in Eslamsgrund vor einigen Monaten fertig gestellt worden war, machte sich in den letzten Tagen des Travia-Mondes der Totenzug des verstorbenen Herrschers auf, um seinen Leichnam aus der Stadt des Lichts zum Tal der Kaiser zu bringen. An der alten Begräbnisstätte der Eslamiden haben sich das Kaiserhaus um Königin Rohaja und Reichsregentin Emer, Adlige, Ritter und Diener des Reiches versammelt, um in mehrtägigen Totenfeiern die Grablegung des Königs zu feiern. Trotz der gefährlichen Zeiten besitzt der stille Totenzug selbst jedoch nur wenig Bedeckung: Nach einer Tradition der Klugen Kaiser begleiteten nur sieben Diener unter Führung von Brins treuestem Gefährten Ludalf von Wertlingen den Leichnam. Sie verließen Gareth ohne Pomp und ohne Heimlichkeit, wie es einem Boronszug angemessen sein mag. Der Bote wird weiter berichten.

AW

Graf der Waldwacht bleibt verschollen

TALADUR. Zur Grafensuche hatte Groschka Tochter des Rabosch aufgerufen (**AB 105**), und viele wackere Recken hatten ihre Hilfe angeboten. Da die spärlichen Hinweise auf Raboschs Verbleib in die Gebirge nördlich von Taladur führten, wurden Eisenwald und Amboss in den vergangenen Monden regelrecht von sogenannten Heldengruppen durchkämmt - doch ohne Erfolg. Ob des hohen ausgeschriebenen Lohnes von 2.000 Dukaten hatte sich jedoch nicht nur tapferes Volk auf der Feste Spähricht eingefunden, sondern auch schändliche Betrüger. Einige von ihnen schleppten eine entstellte Zwergenleiche herbei mit der Behauptung, den Gesuchten den Fängen eines Riesenlindwurms entrissen zu haben. Doch allein ein Blick auf diese Herumtreiber machte deutlich, dass sie wohl bereits vor einem Tatzelwurm die Flucht ergriffen hätten.

Rabosch aber bleibt verschollen, und während einige Waldwachter ihn bereits für tot erachten und Großfürst Selindian Hal Groschka bereits mit der vorläufigen Führung der Grafschaft betraut hat, hofft die Tochter noch. Ein Waldläufer trug ihr zu, dass die Geoden von Loga-

noth hoch droben im Eisenwald den Altehrwürdigen gesehen hätten - in der Vergangenheit, als auch in der Zukunft. Wie dieses Orakel zu deuten ist, mag der *Aventurische Bote* der Wissenschaft überlassen. Wir hingegen werden über alle neuen Fakten gewissenhaft berichten.

Niklas Reinke

Hatz auf ein Untier

RETHIS. Nachdem es im Umland von Rethis in den letzten Wochen immer wieder zu blutigen Morden gekommen war, entschlossen sich nun einige Wagemutige ein Wesen zu jagen, dem von Schäfern und Weinbauern die Untaten zugeschrieben werden. Das große - zum Teil bepelzte - Geschöpf soll in letzter Zeit häufiger gesehen worden sein. Wie berichtet wird, scheint man vor dem Wesen auch nicht sicher zu sein, wenn man sich in Gruppen über Land bewegt. Dies mussten ein Maler und sein unglückseliges Modell - eine Ziegenhirtin - leidvoll erfahren, die beide erschlagen und grässlich geschändet aufgefunden wurden.

Stefan Trautmann

Sägewerk bei Andergast im Bau

ANDERGAST - Um von den Ausfuhrern über Salza unabhängiger zu werden und das Holz zukünftig besser über Land verbringen zu können, wird an der Andra oberhalb von Andergast ein Sägewerk errichtet. Die Grundsteinlegung nahm Ihro Gnaden Irinia vor, ihres Zeichens Geweihte der Hesinde und zugleich Schwägerin König Efferdans. Sollte den Plänen in Andergast Erfolg beschieden sein, würde gewiss auch die Markgrafschaft Greifenfurt davon profitieren. Denn hierhin führt die einzige nennenswerte Landverbindung, die für größere Handelsmengen geeignet wäre.

Philipp Seeger

Verschollener Schreiber zurück

GARETH - Der Bote heißt seinen seit Längerem auf Maraskan verschollenen Kriegsberichterstatter Yangold die Lazaara (siehe *Aventurischer Bote* 93) in seinem Redaktionshaus wieder herzlich willkommen. Wagemutige Recken befreiten den Schreiberling aus den Fängen einer Gefangenschaft auf der Giftinsel und konnten ihn erfolgreich aufs Festland zu-

rückbringen. Es darf gehofft werden, dass er in Kürze seine Arbeit in dem Redaktionshaus wieder aufnehmen kann.

Elias Moussa

Sohn des Herzogs erkrankt - Seuche auch in Tobrien?

PERAINEFURTEN. Wie uns aus dem östlichen Herzogtum berichtet wurde, scheint der siebenjährige Kronprinz Tobriens, Jarlak Kunitbald Geldor von Ehrenstein, schwer erkrankt zu sein. Leider wurde von Seiten des Hofes nichts darüber verlautbart, welcher Gestalt die Erkrankung ist. Da aber allerhand reisendes Volk in und um die Herzogenstadt logiert, grassieren derzeit Gerüchte, die von der Sorge Kunde tragen, dass es sich hierbei ebenfalls um die Keuche handeln könne, die jüngst im nostrischen das Herrscherhaus dahingerafft hat. Peraine steh uns allen, den Tobrien zuvörderst, bei! Wir werden weiterhin ein sorgsames Auge nach Osten werfen und berichten.

Alchimistenwerk

GARETH. Im letzten *Boten* hatte der Zauberer und Alchimist Peromin Palvanas aus Marano dazu aufgerufen, ihm bei einem alchimistischen Werk zu helfen, dessen Zutaten manchen Gelehrten Kopfzerbrechen bereiten: Es ist die Rede von Alraune, Onyxsplittern, Fäden einer Smaragdspinne, Vergissmeinnicht, Elefantenhaar und Weiselfuttersaft. Ist der Zauberer damit auf der Suche nach einem Trank der Verjüngung oder der geistigen Kontrolle? Schon vor Jahren hat Meister Peromin an der Akademie zu Perricum ein Unglück ausgelöst, als er eine Salbe zur Geistheilung finden wollte. Nun heißt es, dass in Marano seltsame Umtriebe stattgefunden haben sollen: Von einem Überfall, Geistererscheinungen und einem Lynchmob ist die Rede. Marano ist ob seiner Klosterruine vom Bund des Wahren Glaubens berühmt, der im großen Orkenzug die Armee des Sadrak Whassoi aufgehalten und sich so für Gareth geopfert hat.

AW

Mehr zu den Ereignissen im beschaulichen Marano erfahren Sie in dem DSA-Mobile-Abenteuer **Dämonenfluch** von Chromatrix. Weitere Informationen finden Sie unter www.chromatrix.de.