

Aventurischer Bote

Notausgabe aus dem Druckhaus Punin

2,50 EUR

Januar/Februar 2005

PRA/RON 1028 BF/35 Hal

Achtung! Meisterinformationen zum Jahr des Feuers!

Der *Aventurische Bote* enthält in zahlreichen Artikeln Meisterinformationen zur Kampagne *Das Jahr des Feuers*, insbesondere zu den Gruppenabenteuern **Schlacht in den Wolken** und **Aus der Asche**, sowie dem DSA-Mobile **Himmelsbrand**, in denen etliche Ereignisse nachgespielt werden können. Wer diese Abenteuer als Spieler erleben möchte, sollte die entsprechenden Artikel nicht lesen.

Artikel zum Jahr des Feuers sind jeweils mit dem entsprechenden Logo gekennzeichnet.



Chaos und Asche



Nur schwer erreichen uns in der Notredaktion zu Punin gesicherte Nachrichten aus den verheerten Provinzen, und so müssen wir uns einmal mehr bei Euch, dem geeigneten Leser und der huldvollen Leserin, entschuldigen. Bereits einmal wurde Gareth aus der Luft bedroht, und damals nannte man es die 'Nacht des brennenden Himmels' (AB 74). Wie aber sollte man einen Tag nennen, an dem nicht nur der Himmel brannte? An dem Grauen und Schrecken so viel schlimmer waren? Bereits jetzt bürgert sich der fast poetische Name 'Schlacht in den Wolken' ein, die wohl in der Historie unseres Landes, ja, ganz Aventuriens, einzigartig ist — und im Namen der Zwölf auch bleiben sollte. Doch Galotta, der Schurke, der zwölfmal Verfluchte, scheint tot — so viel wollen wir hoffen und beten.

Im Folgenden möchten wir aber nicht nur das Schicksal von Gareth beleuchten. Gareth hat es schlimm getroffen, doch haben die Gareth bewundernswerte Schritte ergriffen, um einander zu helfen. Nein, wir versuchen in dieser Ausgabe des Aventurischen Notboten, die Nebel des Krieges ein wenig zu lichten und Kunde aus fernen Provinzen zu bringen.

Doch ohne Illusionen müssen wir uns vor Augen führen, dass der Fluss der Nachrichten von einst versiegt ist. Keine Beilunker Reiter tragen mehr schnell und zuverlässig ihre Botschaften durch das Land.

Die Händler und Barden, die es sich sonst zur Berufung gemacht haben, Briefe und Lieder zu befördern, sind in andere Regionen geflohen, wo das Geschäft noch blüht und die Menschen noch fröhlich sind. Wenige Wandersleute

wagen sich auf die Wege, aus Angst vor Deserteuren aus der kaiserlichen Armee, vor Abtrünnigen aus Galottas Truppen oder vor Überbleibseln aus Rhazzazors grässlichem Heerwurm.

Wo sich diese Heere zur Zeit aber bewegen wir wissen es nicht. Ich kann mich an keine Zeit erinnern, nicht einmal zur Zeit der Dritten Dämonenschlacht, in der wir über so wenige Informationen verfügten. Über unser Umland wissen wir in Gareth nur das, was wir sehen. Was über den Horizont hinausgeht, liegt in den Wirren des Krieges verborgen.

Der Herr Praios scheint seine ordnende Hand von unseren Landen genominen und weggelassen zu haben — zurück bleiben Chaos und Wirrnis.

Kerry ui Brioghan,

Aus der Notredaktion des Boten in Punin



Gareth dankt den Helden



Was wäre das Reich ohne jene, die selbstlos ihr Leben für unsere Stadt riskiert haben? Die für das Reich und die Zwölfe stritten wie einst Raidri Conchobair und Yppolita von Kurkum (Boron sei ihren Seelen gnädig)? Die Dankbarkeit ganz Gareths wird diese Helden auf immer begleiten.

Männer und Frauen ohne Zahl stritten in der Schlacht um Wehrheim und der Schlacht in den Wolken über Gareth, um den Dunklen Heerwurm zu vernichten. Wie viele kämpften den Kampf ihres Lebens in unserer Stadt, um

den Horden der Dämonen ins Gesicht zu brüllen: bis hierher und nicht weiter! Wie viele eilten auf die Mauern oder schwangen sich selbst auf die Rücken der stolzen Greifen, um das Herz des Kontinents, die Seele des Volkes mit ihrem Blut zu verteidigen!

Menschen, die noch niemals ein Schwert geführt haben, griffen zu den Waffen. Bauern lernten, dass Mut kein Vorrecht des Adels ist, und griffen zu Mistforken und Dreschflegeln. Handwerker schwangen den Schmiedehammer und die Schneiderschere, weil es an richtigen Waf-

fen mangelte. Viele verloren dabei ihr Leben. Doch Gareth ruft durch die Sphären: Euer Opfer war nicht umsonst! So lange Gareth steht, seid ihr vielbetrauert, doch unvergessen.

Gareth hat in den Schlund des Untergangs geschaut und die Schrecken gesehen, die dort hausen. Doch nun umspielt der frohlockende Wind der Hoffnung unsere Hauptstadt. Gareth, die Krone der Städte, die Einzigartige, Wunderschöne, wird fortbestehen.

ThornEisinger,

Schmied der Hundert Helden



Die neue Ordnung



»Vor Praios dem Götterfürsten schwören Wir feierlich, dem Reich zu dienen, das Reich in seiner Gesamtheit zu bewahren und dieses Reich schließlich aus den schrecklichen Zeiten herauszuführen, die die unseren sind.«

—Reichsregent Jast Gorsam vom Großen Fluss

Endlich haben wir Kunde aus Elenvina, wo im Ingerimm-Mond der Adel zum Reichskongress zusammentrat.

Viele der Anwesenden ereilte die schreckliche Kunde aus dem Osten erst dort, und die üblen Ahnungen wuchsen, als der 1. Ingerimm, der offizielle Beginn des Konventes, verstrich und noch immer keine Nachricht von Regentin Emer und der Kapitale kam. Schließlich eröffnete des Reiches Erzkanzler Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss am 6. Ingerimm schweren Herzens den Konvent, um die Regierung im Exil weiter zu führen.

Als schließlich die Nachricht von den Verlusten des Reiches und dem Tod der Regentin Emer kam, war das Entsetzen groß. Doch nach Trauer und Schmerz bewies der Adel in dieser schwersten Stunde des Reiches, dass man nicht in den tiefen Schlund der Verzweiflung blicken darf, sondern nach vorne schauen muss, der Zukunft entgegen.

Nach dem bezeugten Tod von Reichsgroßheimrat Dexter Nemrod, des bereits vorher verstorbenen Reichserzadmirals Rudon von Mendena und des Reichserztruchsesses Fingorn von Mersingen (Boron sei ihren Seelen

gnädig!) rief Erzkanzler Hartuwal zur Neuwahl dieser Ämter auf, um in Abwesenheit der Regentin nicht als einziger Inhaber eines Erzamtes vor dem Reich zu stehen — ein noch nie zuvor gesehenes Ereignis. Der Adel wählte nach langen Beratungen Graf Orsino von Falkenhag zum Reichserztruchsess sowie Avon Nordfalk zum Reichserzadmiral, der die schwere Aufgabe geerbt hat, die meuternde Westflotte unter Kontrolle zu bringen. Die Wahl eines Reichsgroßheimrats wurde vertagt, da zunächst zu klären sei, in welchem Status sich die Kaiserlich-Garethische Informations-Agentur überhaupt befände. Hier fehlt seit dem Tod Graf Dexter Nemrods jegliche Kunde.

Die neuen und alten Reichserzämter zogen sich dann zurück, um über die Wahl eines Regenten zu beraten, der nach dem vermutlichen Ableben unserer geliebten Königin und kaiserlichen Thronerbin Rohaja sowie dem Tod der Regentin Emer den Regierungsgeschäften vorstehen solle.

Es konnte kaum überraschen, als sie keinen anderen als Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss zu des Reiches neuem Regenten erkoren. Nur wenige unmutige Stimmen regten sich

aus den Reihen des Adels, als Seine Eminenz, der Wahrer der Ordnung Gerowin Cassius von Hardenfels-Albenhus den Herzog der Nordmarken mit der Regentenkrone krönte. Und als die Provinzen schließlich zum Schwur auf den Regenten Jast Gorsam aufgerufen waren, stellte sich das Reich fast geschlossen hinter seinen neuen Herrscher, der ausgerufen ward, "bis ein rechtmäßiger Kaiser oder eine rechtmäßige Kaiserin gekrönt wird".

Regent Jast Gorsam vom Großen Fluss bekräftigte seinen Willen, das Reich mit "starker Hand durch das Chaos zu geleiten". Er bekräftigte zudem den Anspruch Selindian Hals auf den Thron des Kaiserreiches.

Zunächst jedoch müsse ein unbestechlicher Beweis des Todes seiner Schwester, Rohajas von Gareth, gefunden werden. "Und bis das geschehen ist, wird das Haus vom Großen Fluss keine Mühen und Kosten scheuen, um zu versichern, dass es noch einen Thron gibt, auf den ein Kaiser sich setzen kann."

Nach Berichten von Lanzelind vom

Fuchsgrund, Rittfrau aus dem Garethischen



Albernia ist widerspenstig



»Regiert die Familie vom Großen Fluss das Reich, wird Albernia dem Reich den Rücken kehren!«

—Königin Invher ni Bennain von Albernia

Das Reich steht geschlossen hinter seinem neuen Regenten — fast. Denn Albernia verweigerte den Treueeid. Königin Invher bezeichnete die Wahl Jast Gorsams als "abgekartetes Spiel" und schleuderte ihm entgegen, Albernia werde sich keinem Reich von Nordmärker Gnaden beu-

gen: "Albernia hat sich in der Vergangenheit selbst gehalten. Es wird sich auch in Zukunft selbst zu helfen wissen."

Als Regent Jast Gorsam der albernischen Königin Invher ni Bennain den Bruch ihres vor Praios geschworenen Lehnseides vorwarf, er-

widerte diese: "Wo war das Reich, als Albernia allein gegen den Orkstand? Spätestens seit albernisches Blut auf den Feldern Garethens vergossen wurde, war dieser Eid gebrochen! Gareth hat immer nur genommen, nie aber gegeben."

Die Königin klagte weiterhin den neuen Reichsregenten der Intrige an: "Zuerst haltet Ihr Eure Truppen zurück und lasst die Soldaten anderer Provinzen sterben, um Euer Land zu schützen. Dann zieht Ihr eine Anklage an den Haaren herbei, um Uns um Albernia zu bringen, das sich rechtmäßig in der Hand der Bennains befindet. Und nun nutzt Ihr das Elend des Reiches und den Tod der Kronprinzessin für Eure intriganten Machenschaften. Alles, was Euch interessiert, ist die Macht, nicht das Wohl des Reiches."

Danach wandte sich Invher ni Bennain an den Reichskongress und den Adel aller Provinzen: "Seht Ihr nicht, was hier geschieht? Der Reichserzkonzler hat einen Tag wie diesen von langer Hand vorbereitet. Heute ist die Gelegenheit günstig: Nun liegt das Wohl des Reiches allein in den Händen der Familie vom Großen Fluss — jener Familie, die Weiden bedrohte, die das Reich für sich bluten ließ und

die nun nach den Kronen anderer Reiche greift. Ihr mögt Euch einem Nordmärker unterordnen, doch Albernia ist nicht Willens, sich zu unterwerfen. Regiert die Familie vom Großen Fluss das Reich, wird Albernia dem Reich den Rücken kehren."

Noch vor Ort entthob Königin Invher ni Bennain den Grafen von Bredenhag, Jast Irian von Crumolt, seines Titels und seiner Ländereien, weil er offen seine Treue zum Reichsregenten erklärt hatte. Dann zog der albernische Adel geschlossen aus Elenvina aus und kehrte dem Reich den Rücken, und allein dem Nordmärker Burgfrieden ist es zu verdanken, dass sie die Grenzen ihres Reiches erreicht haben, ohne verhaftet zu werden.

Weitere Informationen zur Lage in Albernia stehen uns leider nicht zur Verfügung. Man spricht davon, Invher ni Bennain habe die albernische Unabhängigkeit proklamiert. Ferner sagt man, die kaiserlich-nordmärkischen Trup-

pen seien bereits auf albernische Renegaten gestoßen.

Sicher ist allein, dass Regent Jast Gorsam mittlerweile Isora von Elenvina zur Kronverweserin Alberbias ernannt hat, bis der Status der Delphinkrone vor Gericht geklärt sei — ein Amt, das von albernischen Seite natürlich kaum anerkannt wird. Wie kann ein Reich in Zeiten wie diesen so uneinsichtig sein?

Albernia, das bekanntlich nun von Isora Ullman von Elenvina regiert wird, wurde vom Reichsregent zudem durch die Baronien Grenzmarken und Fuxwalden vergrößert, die einst windhagsches Territorium waren.

Königin Invher ni Bennain und alle Adligen, die ihr folgen, wurden vom Reichsregenten unter Reichsacht gestellt (siehe Verkündung).

Nach Berichten von
Lanzelind vom Fuchsgrund,
Rittfrau aus dem Garethischen



Gareth hilft sich selbst!



»Gareth ist gestürzt, aber nicht gefallen. Gareth wird sich aus eigener Kraft wieder erheben.«
—der Rat der Helden an den Reichskongress

Gareth scheint merkwürdiger Weise jener Ort zu sein, an dem sich die Menschen am stärksten gegen die Verzweiflung der vergangenen Monde stemmen. Der 29. Peraïne wird wohl nie vergessen werden — doch die Garether helfen sich selbst.

Der Rat der Helden, der bis zuletzt mit Reichsregentin Emer zusammenarbeitete, hat sich gegen eine Regentschaft durch das Reichsheer gewehrt und statt dessen weitgehende Befugnisse den Zünften und Gilden übertragen.

Das Amt des Bürgermeisters sowie die meisten anderen Ämter wurden verworfen, Thorn Eisinger fast einstimmig zum neuen Ratsmeister gewählt. Die bekannten Stadtviertel werden in kleinere Wachtbereiche aufgespalten und auf die Zünfte verteilt, die nun für die Aufrechterhaltung der Ordnung verantwortlich sind.

Unter dem unermüdlich arbeitenden Ludali von Wertlingen und Melcher Dragendot, der den Ciarethern durchweg Trost und Mut gespendet hat, wurde in den Trümmern des Immanstadions ein Ausbildungslager für die Garerher Milizen aufgebaut, um die Stadt wehrhaft zu machen.

Der Rat der Helden hat die Gewalt über die kaiserlichen Kornspeicher übernommen und K& in Kontakt mit den umliegenden Bauernhöfen getreten, um weitere Nahrungsmittel zu organisieren und eine Hungersnot zu vermeiden.

1 Jer Abgesandte des zwergischen Hochkönigs Albrax, Unibax Sohn des Ulmasch, hat gemeinsam mit Ihrer Gnaden Ulinai Granilherz vom Ingerimm-Tempel und mit Hilfe der Zünfte Bergungstrupps organisiert und mechanisches Fachwissen zur Verfügung gestellt, um Trüm-

mer zu beseitigen und den Wiederaufbau möglich zu machen.

Die Zunft der Zimmerleute und die der Steinmetze und Baumeister kümmern sich um die Verwertung von Trümmern und die Sicherung von Gebäuden. Das Stadion und die Rennbahn sind als Baulager freigegeben.

Sämtliche Gilden fassen mit an, und so wird in Gareth emsig am Wiederaufbau gearbeitet. Doch noch immer wird vor den Gefahren der unheiligen Trümmerwüsten in Neu-Gareth gewarnt.

Doch auch schlimmste Nachrichten gibt es aus Gareth zu berichten. Während so viele versuchen, dem sich dem Chaos entgegenzustemmen, wird von zahllosen Plünderungen berichtet. Um die Reichtümer der löten wird sogar mit der blanken Klinge gerungen. Und so manches schändliche Verbrechen mag in den Zeiten des Krieges unbemerkt vonstatten

gehen, wo eifersüchtige Nachbarn oder Verwandte sich holen, was sie schon lange begehrt. Wie viele Schurken die Schrecken für Morde und Raubzüge ausnutzten, wissen allein die Zwölfe.

Von den Verbrecherbanden Gareths muss man bekennen, dass sie schneller und besser organisiert waren als der Rat der Helden. Bürger berichten sogar von Machtkämpfen zwischen den sogenannten 'Tobriern' und den Almadanern, den beiden größten Hauptstädten. Hier tobte auf dem Hintergrund des Chaos' ein Krieg in den Schatten der Gassen und Hinterhöfe, dessen Ausgang und Auswirkungen noch ungewiss sind.

Der Rat der Helden hat verkündet, mit unerbittlicher Härte gegen alle Nutznießer des Grauens vorzugehen.

Zusammengefasst von Yangold di Lazaar,
Berichterstatter des Boten

Kaiserlicher Zuchtstall abgängig – FINDERLOHN gesetzt!

Heute lobte die Leiterin des Kaiserlichen Gestüts zu Gareth, die Oberst-Rittmeisterin Walda Edle von Warunk, einen Rahja gefälligen FINDERLOHN von 200 Dukaten und einem Fohlen desselben Hengstes aus, der seit der Schlacht in den Wolken vermisst wird.

Das im Westen Gareths liegende Gestüt hat durch Brand den Stutenstall sowie zwei Scheunen verloren, ein Übergreifen auf die übrigen Gebäude konnte jedoch durch den beherzten Einsatz der Bereiter und Stallleute unter dem Kommando der Edlen selbst vermieden werden. Um den Rossbestand vor Feuer und Qualm zu retten, mussten die verwirrten Tiere mit Gewalt aus ihren Ställen getrieben werden. Der

Großteil der Pferde, meistens Warunker und Traloper Riesen, ist innerhalb kurzer Zeit auf den umliegenden Wiesen aufgefunden worden. Noch abgängig ist hingegen der hoch gekörte Warunker Rapphengst Kaiserstolz, Vater etlicher wertvoller Füllen, ferner eine Stute, die graue Traloper Riesin Gerda samt schwarzem Hengstfohlen Zorn, sowie das alte Paavipony Aví eines Bereiters.

Die noch durch Brandwunden gezeichnete Edle äußerte gegenüber dem Boten die Befürchtung, dass die Tiere sich in Richtung der Brache verirrt haben und damit auf immer verloren sein Können.

Gun-Brit Tödter



Land der Verwüstung



»Früher herrschten Baron und Priester über die Leibeigenen. Nun herrscht, wer ein Schwert zu halten vermag.«
—eine garetische Bäuerin

Während Gareth nach der Schlacht in den Wolken langsam zur Ruhe gekommen ist, scheinen sich in Garetien, Darpatien und Südweiden Trupps verschiedener Loyalität in kleineren Zusammenstößen begegnet zu sein. Der Großteil der Heere Rhazzazors und Galottas scheinen versprengt oder vernichtet.

Was aus dem Reichsheer bei Wehrheim geworden ist, konnte bislang nicht geklärt werden, doch die Hoffnung auf Überlebende wird weiterhin aufrecht erhalten. Auch vom Schicksal des Reichserzmarschalls Leomar vom Berg gibt es nach wie vor keine Kunde. Besorgnis erregend sind die Nachrichten aus

einigen Ortschaften, wo sich gerüchteweise desertierte Reichssoldaten oder Söldner Galottas zu quasi eigenmächtigen Herrschern aufgeschwungen haben, während die regierenden Adligen den Reichskongress besuchten.

Yangold di Lazaar, Berichterstatter des Boten
falk



Nebel des Krieges



»Meine Schwester wohnte zwölf Meilen vor Gareth in Rohalsweiler. Früher kamen die Bauern von dort zweimal die Woche auf den Markt nach Gareth. Nun dauerte es zwei Monde, bis wir Kunde davon hatten, wer die Plünderungen überlebt hatte. Meine Schwester nicht.«
—Tagelöhner Ettel aus dem Südquartier

Aus dem Boron-Heiligtum Boronia an der Trollpfote erreichte uns nach wie vor keine Nachricht. Nach den Monden des Bangens müssen wir damit rechnen, dass neben Boronia auch die nahe gleichnamige Ordenshochburg der Hohen Wacht, überrannt und vernichtet wurde. Aus Greifenfurt hat man seit Monden keine Kunde mehr erhalten. Und die wenigen Berichte aus dem südlichen Weiden vermelden kleinere Orktrupps und marodierende Söldnerverbände, die jedoch nicht zu einem größeren Heeresverbund zu gehören scheinen. Aus Albernia vernimmt man mit Bestürzung, dass sämtliche dem Mittelreich weiterhin treuen Adligen und Offiziere mittlerweile hinge-

richtet oder geflohen sein sollen. Die abtrünnige Königin Invher ni Bennain soll mittlerweile die Unabhängigkeit ausgerufen haben! Aus Tobrien erreichte uns keine Kunde. Wäre Herrzog Bernfried von Elenvina nicht auf dem Reichskongress zu Elenvina gewesen, müsste man um sein Leben bangen. So aber hastete der Sanfte Herzog mit seinem Gefolge, das von den Weiden Adligen noch verstärkt wurde, über Gareth und Trallop zurück gen Heimat.

"Unsere Herzogin hat bereits einen Gemahl an den Feind verloren", knurrte der Baron von Blauenburg entschlossen. "Die Ritter Weidens werden dafür sorgen, dass das kein zweites Mal geschieht."

Und so kehrt Herzog Bernfried bangen Her-

zens zurück nach Tobrien, um dort nach dem Rechten zu sehen. Ihm Nahestehende berichteten von der Furcht in seinen Augen.

"Niemand weiß, ob die Freunde und Gefährten in der Heimat noch am Leben sind. Vielleicht gibt es Tobrien längst nicht mehr", flüstern sie.

Kerry ui Brioghan,
aus der Notredaktion des Boten
falk

Kaiserlicher Marschall verschollen!

ELENVINA. Die chaotischen Zustände, die derzeit das Reich in seinen Grundfesten erschüttern, scheinen nun ein weiteres prominentes Opfer gefordert zu haben.

Während die meisten Gäste Elenvina unmittelbar nach dem Ende des Reichskongresses verließen, um ihren Heimatprovinzen die Kunde von den wahrlich umwälzenden Ereignissen zu bringen, blieb der Befehliger der kaiserlichen Truppen Darpatiens, Baron Fenn Weitenberg von Drolenhorst-Rabemund m.H., noch einige Tage länger in der nordmärkischen Kapitale. Wie es heißt, soll er in dieser Zeit beim Reichsregenten um militärische Unterstützung für die Lande am Darpat ersucht haben.

Mitte Ingerimm brach der Marschall mit leichter Bedeckung aus Elenvina mit Ziel Rommily auf, doch verlor sich bei Gareth jede Spur von ihm und seiner Eskorte. Es muss daher mit dem Schlimmsten gerechnet werden, zumal die Kaisermark Gareth immer noch von zahlreichen Untoten, Deserteuren und ehemaligen Söldlingen des verfluchten Galotta heimgesucht wird. Mögen die Zwölfe mit Marschall Fenn sein!

Marcus Friedrich

Verlautbarung des Reiches Kauls: Albernia unter Reichsacht!

Hiermit sei verkündet, dass Invher ni Bennain, vormalig Königin von Albernia, die ihren Schwur am Reich verriet, unter des Reiches Acht gestellt ist. Invher ni Bennain sei gebannt aus jeden aufrechten Menschen Haus und Heim. Wer sie beherbergt, sei ebenso geächtet wie sie. Wer ihr die Treue hält, folgt ihr in die Acht. Wer sich ihrer im Namen Traviass erbarmt, hat sie der Gerichtsbarkeit des Kaulschen Reiches zu überantworten.

Binnen eines Jahres hat sich die Geächtete dem Gericht des Kaulschen Reiches zu überantworten, um ihren Urteilspruch zu vernehmen. Erscheint sie nicht in den Schranken, wird über sie die Aberacht des Reiches verhängt.

Dies sei verkündet im Namen
Iast Gorsams vom Großen Fluss,
des Regent des Reiches Kauls,
am Morgen des 18. Ingerimm des Jahres 34 Hal

Was ist eigentlich ...

... der Reichsregent?

Wenn im Mittelreich der Kaiser selbst für eine längere Periode nicht herrschen kann, weil er sich zum Beispiel außer Landes befindet, verschollen ist oder von schwerer Krankheit gezeichnet, so kann ein Regent an Kaisers statt regieren. Der Reichsregent wird (wenn möglich) vom Kaiser selbst bestimmt oder von den Reichserzämtern gewählt. Seine Regentschaft währt, bis der Kaiser selbst oder — nach dessen Tod — der erbliche Nachfolger die Herrschaft (wieder) antreten kann. Answin von Rabenmund wurde 995 BF als Regent eingesetzt, während Kaiser Hal den Tuzak-Aufstand niederschlug. Nach dem Tod König Brins bestimmten die Reichserzgmter Emer ni Bennain zur Regentin, bis die legitime Thronfolgerin Rohaja am 1. Praios 1029 BF selbst die Kaiserkrone empfangen würde.

Der Wechsel der Regentschaft vom Kaiser auf einen Regenten gilt als sogenannter *minderer Herrenfall* (der eigentliche *Herrenfall* bezeichnet den Tod des Lehnsherrn, hier also des Kaisers), durch den die Vasallen ihren gegenüber dem Kaiser geleisteten Lehnseid wiederholen müssen. In der Praxis wird diese Wiederholung aber nur gefordert, wenn die Regentschaft voraussichtlich länger andauert. Die Vasallen bestätigen damit, dass sie mit der veränderten Situation einverstanden sind und dass sie dem Kaiser auch dann noch dienen, wenn dieser durch einen Regenten vertreten wird. Was geschieht, wenn diese Wiederholung nicht geleistet wird, ist umstritten: Manche Rechtskundige behaupten, damit sei der eigentliche Eid gegenüber der Raulskrone weiterhin intakt, andere sehen es als kompletten Bruch auch des früher geleisteten Lehenseides.

Der Regent besitzt einen Gutteil der Befugnisse und Regalien des Kaisers, wenn auch nur verliehen. Er hat jedoch z.B. weniger Stimmen gegenüber Adelsversammlungen, geringere Verfügungsgewalt gegenüber den Reichserzämtern und eine deutlich reduzierte Möglichkeit zur Rechtsprechung. Dem Regenten gebührt die Anrede *Eure Kaiserliche Hoheit*. Er trägt die *Gerbaidskrone*, den bedeutendsten Hauptschmuck für Herrscher nach der *Raulsiron* des Kaisers. Seine Einsetzung ist ein feierlicher Akt, beinhaltet jedoch nicht die heilige Salbung der Kaiser.

Die langen Jahrhunderte des Neuen Reiches haben noch andere verwirrende Traditionen von Vertretern des Kaisers hervorgebracht, wie den *Kronverweser* und den *Reichsverweser* (z.B. Graf Tedesco von Perricum aus der Kaiserlosen Zeit), die sich in einigen Details der Wahl und der Befugnisse voneinander unterscheiden. Der *Reichsbehüter* hingegen — wie etwa Rohal oder Brin — ist in allem ein gesalbter Kaiser, bis auf den Namen und wenige Symbole.

... ein Verschollener?

Hat ein Herr seinen Leibeigenen nicht auf seiner eigenen Erdscholle angefunken, war er verschollen (und wurde als Flüchtiger oft verfolgt). Ist jemand für eine bestimmte Zeit vermisst und hat niemand sichere Kunde von diesem jemand, so wird er nach Überschreiten dieser Frist in der Regel für tot erklärt. In einigen Gebieten des Mittelreichs beträgt diese Frist sieben Jahre, in Havena z.B. zwölf Jahre, in vielen anderen Gebieten wie Festum nur ein Jahr, bei den Zwergen hingegen so lange, wie die Sippe eines Verschollenen eine Kerze für ihn brennen lässt.

Kaiser Hal war als Minderer Gott zwölf Jahre verschollen, ehe er im Frühling 1022 BF für tot erklärt wurde. Königin Rohaja wird sieben Jahre lang als verschollen gelten, findet man nicht zuvor ihren Leichnam. Dies bedeutet in der aktuellen Konstellation, dass Jast Gorsam vom Großen Fluss sieben Jahre lang Reichsregent sein wird. Hätte er Rohaja für tot erklären lassen, wäre in deutlich kürzerer Zeit Selindian Hal Kaiser geworden. (So lange die zwölfjährige Verbannung Prinzessin Yppolitas andauert, wird sie auch in der Erbfolge nicht berücksichtigt.) Kehrt ein für tot Erklärter wieder lebendig zurück, steht er vor großen Schwierigkeiten, denn *de jure* ist er verschieden und besitzt keine Rechte mehr.

AW

Waffen gerufen und befahlen, sich in Puleth, zu Füßen der Kaiserpfalz zu versammeln. Als Königin Rohaja durchzog, um sich der Schlacht zu stellen, die heute als jene auf dem Mythraelsfeld bekannt geworden ist, zogen aus Puleth alle mit, die bereits aufbruchsbereit waren: fast alle garetischen Garderegimenter, dazu jene aus den anderen Provinzen, von denen wir aus den schlimmen Meldungen wissen.

Zurück blieben aber die garetischen Landwehren, die sich noch sammelten, sowie das garetische Ritteraufgebot, das noch auf die **Vielzahl** an Rittern aus Eslamsgrund warten wollte. Es war dies die herrlichste Waffe, die das Herz des Reiches je gesehen hatte: Ritter Garetien ohne *Zahl*, alle mit Wappen und Rössern, Lanzen und Schwertern sowie ihren Trossknechten und Gefolgsleuten. Ein mächtiges Heer unter dem Banner des Fuchses war es, angeführt vom Reichsforster Grafen Danos von Luring, der schon auf den Vallusanischen Weiden gegen die schwarzen Horden gekämpft hatte. Doch noch ehe zum Aufbruch geblasen werden konnte, noch ehe man die fliegenden Schreckensmeldungen aus Wehrheim richtig begriffen hatte, waren die feindlichen Heere heran, begleitet von der fürchterlichen fliegenden Festung. Es geschah, was keiner gedacht hatte: Die garetische Landwehr desertierte wie ein Mann! In panischer Furcht flohen die Männer und Frauen, die man von ihren Äckern geholt und mit Waffen ausgestattet hatte, zerstreuten sich in alle Winde und ließen ihre Hauptleute und Korporale nur so lange verdutzt stehen, bis auch diese das Hasenpanier ergriffen.

Nur die garetischen Ritter hielten stand, formierten sich zu verzweifelter Attacke und folgten dem Banner und dem Grafen Danos in eine Schlacht, die gegen alle anderen Schlachten dieser Tage nur ein unbedeutendes Scharmützel gewesen ist. Doch für das Herz des Reiches war es ein weiterer bitterer Stich ins weiche Fleisch, als das Banner fiel und als der ritterliche Graf ihm folgte. Seine Waffenbrüder vom Ritterbund der Pfortenritter retteten ihn, doch soll er seitdem nicht wieder zu Bewusstsein gekommen sein.

Das Ende der Schlacht kam schnell: Die Söldner und das Waffenvolk des Feindes zersprengten das führerlose Ritteraufgebot, manch Wimpel und manch Wappen wurden da in den Staub getreten. Doch Mann und Frau, Ross und Knappe flohen den Kampfplatz, auf dem Dutzende ihr Leben ließen.

Hernach habe ich vieles gehört: von solchen, die noch leben, aber auch von solchen, die vor Puleth oder später den Tod gefunden haben. Viele Ritter sind noch nicht auf ihre Güter zurückgekehrt, sondern versuchen, das Land von den herumziehenden Truppen des Feindes zu befreien, während jene die ungeschützten Höfe plündern. Wehe! Ein solches Jahr hat das ritterliche Herz des Reiches noch nie gesehen!«

Björn Berghausen



Schlacht bei Puleth



Das garetische Ritteraufgebot zerschlagen

PULETH. Der Durchzug der Fliegenden Festung und der Heerscharen der Dämonendiener zerschlug das mächtige Ritteraufgebot des Königreichs Garetien und zerstreute die Landwehrregimenter in alle Winde. Hun-

derte Ritter fielen oder wurden verwundet, doch die Pfalz wurde gerettet. Vernehmte den Bericht des garetischen Ritters Barnemund von Plitzenberg:

»Eilige Depeschen hatten die Garetier zu den

Kosch im Flammenmeer

Schergin Rhazzazors übt grausame Rache



»Ein Funke glimmt, ganz klein und sacht,
gebannt dereinst in kühlem Grunde.
Doch wehe, wenn er einst entfacht,
emporsteigt, wächst, zu gierigem Schlünde;
frisst weiter, wird zur Flammenmacht:
Dann schlägt sie, Prdrax' Rachestunde.«

—einstige Inschrift der nun geschmolzenen Stelen von Koschim (übersetzt aus dem Rogolan)



Aus den Annalen

Vor dreitausend Jahren, lange bevor Menschen im Mittelreich lebten, versuchte der Goldene Drache Pyrdacor, seine Erzfeinde, die Zwerge, endgültig zu bezwingen. Eine seiner wirkungsvollsten Waffen war der Alagrimm, ein Adler aus pervertiertem Feuer, der sich von Flammen nährte und dadurch wuchs und erstarkte. Viele Angroschim fielen dem Drachenkrieger zum Opfer, ehe er schließlich, mit vereinter Kraft, doch bezwungen werden konnte. Aber zu töten vermochte man das Geschöpf nie. So bannte man es in eine kühle und feuchte Grotte, tief unter den Hallen von Koschim. Dort ruhte es als kleiner Funke, als gut geheutes Geheimnis, von dem nur die Zwerge und die Drachen wussten. Doch ein solcher, Rhazzazor nämlich, war es, der seiner Schergin, der Magierin Charissia von Salmingen, vom Alagrimm erzählte — was er war, wo man ihn finden könne und vor allem, wie man ihn wieder erweckt... und genau das tat sie.

Alagrimms Ausbruch

Während Galotta in Wehrheim sein Magnum Opus sprach, ließ Charissia durch Räuber Ulfing von Jergenquell, dessen Gesellen und einen wohl mit Feindesgold erworbenen Söldlingshaufen einige Bäume fällen und nahe der Bergfreiheit in den Wengenholmer Bergen aufstapeln. Nachdem sie den gewaltigen Scheiterhaufen in Flammen gesetzt hatte, gelang es ihr durch geheime Riten den Bann zu sprengen und den Fiainmenaar zu entfesseln (AB 110 berichtete). Mit zerstörerischer Macht brach sich die Kreatur ihren Weg durch die bergköniglichen Hallen Koschims empor. Waffen verglühten, Schätze schmolzen (und wurden sodann von Jergenquell geraubt), die Obere Pforte zerstob und

ließ den einzigen Sohn des Bergkönigs Gilemon zur kupfernen Säule erstarren. Der Rogmarok selbst wurde schwer verwundet, und nur die Kräuter des Magus Voltan von Falkenhag (einem Bruder des neuen Reichserztruchsessens, der zufällig im Kreise seiner Gefährten in der Nähe weilte) retteten Gilemon das Leben. Blind und gezeichnet wird er immer bleiben, denn nach all dem Erlebten verweigerte der alte Drachenkämpfer jegliche Magie als "verdorbenes Geschupptenwerk".

Brennende Vergeltung

Die finstere Brut jedoch war zu diesem Zeitpunkt schon lange nach Norden gezogen. Denn als Gegenleistung für seine Hilfe forder-

Brand zog über das Land, und mit jedem Feuer, das der Flammenvogel in sich aufnahm, wurde er größer und stärker. Zunächst fiel die Burg des Grafen Jallik von Wengenholm, dessen Familie der Jergenquell am meisten hasste. Von ihr blieb nichts als eine verrußte Ruine. Weiter im Norden lag schließlich Albumin, die Baronie von Jergenquells Vater — der als Reichsverräter ein unrühmliches Ende gefunden hatte, was sein Sohn nie verwand und nun sühlen wollte. In einem Zweikampf, so schilderten es Gefährten, erschlug Ulfing den Vogt von Albumin und nahm sodann feierlich die Burg seiner Ahnen ein. Über Tage soll er dort gefeiert und mit dem Koschimer Gold eine weitere Hundertschaft Andergaster Kriegsknechte erworben haben, ehe er mit diesen nach Süden zog. Längst war es nicht mehr Jergenquells Rache allein, welche die Horde trieb; im Banne Alagrimms war es nun ihr Ziel, diesen in den immer glühenden Essen und Schmiedefeuern Angbars unbesiegbar zu machen. Mit dieser mächtigen Waffe würden sie als 'ruhmreiche Rächer' der Drachen Pyrdacor und Rhazzazor auch den Rest der Zwerge und des Reiches vernichten.



Angbar in Gefahr

Das, so war man sich im ehernen Angbar einig, galt es zu verhindern. Tapfer zogen die wenigen, nach dem Fall von fürstlichen Schlachtreitern und Ferdorcker Lanzerinnen vor Wehrheim verbliebenen Streiter der Provinz in die Reichsstadt am See — darunter gar Hochkönig Albrax, der die Kunde aus Wehrheim und Gareth in die Stadt brachte. Die Armbrustschützen der Stadt bemannten gemeinsam mit den Bergschützen des Fürsten den alten Mauerwall.

Für Unruhe sorgte die Nachricht, der Rettung verheißende heilige 'Ring der Flammen' habe den Tempel verlassen und sei nicht zurückge-

te Jergenquell die Befriedigung seiner schon seit Jahren schwelenden Rachsucht¹. Tod und

¹Siehe den Roman »Der Scharlatan« von Ulrich Kiesow.

An alle Völker und Reiche der Angroschim ergeht dieser Ruf!

Finsternis ist um uns. Lässt uns die Nacht
erhellen, um die Zukunft der Kinder
Angroschs zu beraten. Im kommenden
Sitzemond zu Ingrahall, dem heiligen Kloster
Angroschs im Angbarer Land.
Gortoscha mortomosch!

Albrax Sohn des Agam,
Hochkönig der Zwergenheit,
Träger des Hammers Malmarok

kehrt. Umso eifriger wurde die Glut aus den Schmieden gesammelt und in den hochheiligen Tempel der Flamme gebracht — denn sie zu löschen wäre für die ingerimfrommen Koscher ein Frevel.

Es nahte der 21. Ingerimm, Beginn der Warenschau. Doch nicht nach Feiern stand den Angbaren diesmal der Sinn, denn immer neue erschreckende Kunde kam aus dem Norden des Kosch: Rauchsäulen über Auersbrück, keine Nachricht mehr aus der Geistmark, die gesamte Harschenheide habe Feuer gefangen, Oberangbar sei verloren, Toroschs Aue brenne ...

Die Gefahr kam unaufhaltsam immer näher. Manch angereister Gast suchte da eilends das Heil in der Flucht. Stadtvogt Bosper zu Stippwitz und dem Obersten Richter der Hügelszwerge Nirwulf war es zu verdanken, dass jedoch so mancher von ihnen blieb und sich redlich mühte, seinen Teil zur Verteidigung der Stadt beizutragen. Neue Hoffnung keimte jedoch erst auf, als Fürst Blasius mit seinen Vassallen aus Elenvina zurückkehrte. Nun hieß es; Sieg oder Vergehen!

Loderndes Angbar

Als die Nacht des 23. Ingerimm am finstersten war, leuchtete doch der nördliche Horizont im Glutrot der drohenden Feuer. Doch der Flammenadler erschien entgegen der bangen Erwartungen nicht aus jener Glut, sondern kam vom Süden, über den See. Von brennenden

Dörfern und Wäldern genährt, nun groß wie ein Riesenlindwurm, stürmte er heran, spiegelte sich in voller Größe im dampfenden Wasser. Laroschs Alchimistenstube war sein erstes Ziel — laut donnernd zerbarst das Festtagsfeuerwerk in tausend Funken, an denen sich der Alagrimm genussvoll labte. Einem Heer hätte das eherne Angbar mondelang standgehalten — aber dem Feueradler? Kein Bolzen, kein Lanzenstoß vermochte ihm etwas anzuhaben. Ein Schlag seiner lodernen Schwingen — und ein ganzes Banner, eine weitere Häuserzeile war verloren. Schon brachen die Söldner Jergenquells in die Stadt und begannen zu erschlagen, was noch keine Asche war. In die verbitterte Gegenwehr mischte sich Verzweiflung. Die Tempel des Efferd und der Tsa, das Haus der Rohalswächter, der gesamte Südwesten Angbars stand schon in hellen Flammen. Wehe, ein Streich des Aaren und schon fing auch das Fürstenschloss Thalesia Feuer. Mit Hilfe fremder Helden gelang es Junker Nottel vom See und dem Gemahl der Schetzenecker Prinzessin, die fürstliche Familie über den See in Sicherheit zu bringen. Auf deren letzter Fahrt jedoch ließ der Alagrimm ihr Boot zu einer Fackel werden — und mit ihnen den neugeborenen Enkel des Fürsten, Holduin Hal. Alle Hoffnung schien verloren, die Söldner Jergenquells feierten schon, als aus den Wäldern unerwartete Hilfe kam: Graf Jallik von Wengenholm, der Totgeglaubte, war's. Er hatte sich rechtzeitig in die Berge retten und dort den Schwurbund von Wengenholm² erneuern kön-

nen. An seiner Seite standen nun, im Bund vereint, der geblendete Bergkönig Gilemon mit seinen verbliebenen Koschimern und die wackersten Streiter der Berge. Sie überraschten die abseits vor der Stadt lagernde Charissia von Salmingen und konnten so den in ihrem Bann stehenden Alagrimm für einen Augenblick ablenken. In diesem Moment trat der Hüter der Flamme selbst, Meister Hilpert von Asgareol, höchster Diener Ingerimms, vor den Flammenvogel - vor sich her ließ er einen heiligen Amboss tragen, den er nun im langsamen Takt des »Angrosch Vater« schlug. Auch Esbadosch, der Angrosch-Hochgeweihte von Koschim, gesellte sich an Hilpertons Seite und stimmte in den Klang des heiligen Chorales ein. Mehr und mehr der Umstehenden taten es ihnen gleich. Auf Brustpanzern, Äxten, Töpfen gar, hielten sie den langsamen Rhythmus. Bald schon schien die gesamte Stadt zu erklingen, als wäre man in Ingerimms Werkstatt selbst. Der Alagrimm flackerte vor Pein und Schmerz, als die Koschimer Erzzwerge zum entscheidenden Schlag ausholten: Sie enthüllten die riesigen geweihten Zangen, getreuliche Abbilder jener Waffen, die den Alagrimm schon vor dreitausend Jahren bezwungen hatten, packten die sich heftig widersetzende Kreatur mit eisernem Griff und stießen sie in einen Sarkophag aus reinem Fels. Hochkönig Albrax und einigen Fremden gelang es, den schweren Steindeckel auf das Verlies zu wuchten - der Feuervogel war gefangen! Die Magierin Charissia von Salmingen indes war durch feigen Zauber geflohen, der Jergenquell aber, nun von seinen Komplizen verlassen, ward von Graf Jallik von Wengenholms Schwert gefällt. Hilpert jedoch, der greise Hüter der Flamme, sank nach seiner Rettungstat tot zu Boden.

Nachtrag

Der gesamte Norden des Fürstentums Kosch ist verbrannt, halb Angbar liegt in Asche, das Fürstenschloss ist fast völlig zerstört. Lanzerinnen und Schlachtreiter sind in Wehrheim gefallen, des Fürsten Bruder Geldor (der Weidener Marschall und Retter des Hochkönigs) ebenso, sein jüngster Sohn Idamil starb in Garreth und in Angbar nun sein Enkel Holduin. Ein todtrauriger Fürst Blasius ritt an der Seite seiner Getreuen in die Berge nach Fürstenhort, um dort den von Dämonenranken zerteilten Leichnam seines Bruders zur Ruhe zu betten und bis zum Wiederaufbau des Angbarer Schlosses dort zu weilen. An seiner Seite blieb der zwergische Hochkönig Albrax, nicht ohne zum Rat der Zwergenvölker nach Ingrahall zu rufen — um dort aus den Trümmern einen Neubeginn zu schmieden.

Martin Lorber

² Der 'Schwurbund von Wengenholm' entstand 560 v. BF während der Dunklen Zeiten als Schutz- und Hilfsbündnis der in die nördlichen Koschberge geflohenen freien Siedler. Aus ihm entstand die heutige Grafschaft Wengenholm.

Lichtbringer und Hoffnungsträger

Unordnung und Zweifel gehen um in Gareth. Während man versucht, einen Ansatz von weltlicher Ordnung wieder herzustellen, kümmern sich Priester um das Seelenheil. Während Prediger vom Bund des Wahren Glaubens die Einheit der Zwölfgötter preisen, trösten andere Geweihte die Menschen im Glauben und im Gebet an die Zwölfgötter.

Auch Prediger seltsamer Kulte und Sekten versuchen die verzagenden Herzen und Seelen der Gläubigen zu erreichen. Selbst wer sonst nur in den Schatten wandelt, der tritt in diesen dunklen Tagen heraus und spricht offen und frei. Eine Gestalt hat bei ihren Predigen in letzter Zeit immer mehr Zulauf: Der selbst ernannte 'Bruder Lichtbringer' predigt die Verwerflichkeit der 'alten Rassen' — der Elfen und Zwerge, die sich seiner Meinung nach den

Menschen unterordnen müssen und deren "Unwillen, das Ende ihrer Zeit einzugestehen, Verderben über die Menschen bringt". Geschickt verweist er auf die Taten des "Menschensohn Geron" und fordert bei den Elfen ein, dass sie für ihre Errettung vor dem Basiliskenkönig den Menschen in ihrem Kampf gegen die Schwarzen Lande beistehen sollen. Ebenso schmückt er mit Eifer und in blumigen Worten die "Edelsteinhallen" der Zwerge aus, die "die Schätze Deres den Menschen rauben". Harmloser und hoffnungsvoller versuchen die 'Halenser' die Rückkehr ihres 'entrückten Gottkaisers Hal' in Gebeten und Opfergaben zu erwirken und beten wie vor der Alten Residenz an den zahlreichen Büsten und Statuen des Kaisers.

Rahjandrei Liebknecht
S.K.

Bruder Lichtbringer, Straßenprediger und Verkünder des Lichtfalken

Es gibt in Gareth zahlreiche obskure Sekten und Kulte, doch solange sie ihren Prophezen, Heiligen oder Halbgott nicht direkt neben oder gar über die Zwölfgötter stellten, blieben sie meist von Kirche und Stadt unbehelligt.

Einer der derzeit erfolgreichsten Prediger ist der selbsternannte Verkünder des Lichtvogels oder Lichtfalken, einer seltsamen Erscheinungsform des Götterboten Ucuri. Denn so wohlklingend die mit volltönender Stimme proklamierten Offenbarungen auch sind, unter dem Strich laufen sie auf eines hinaus: Bruder Lichtbringer, ein Ucuriat, verkündet das heraufziehende Heldenzeitalter, in dem alles den Menschen gehört und in dem unbesiegbare 1 leiden regieren werden, während die Götter nur von Alveran aus zuschauen. Die alten Völker aber, so soll der Lichtfalken

offenbart haben, sind nur noch Relikte vergangener Zeiten, und Gesetze wie die *Lex Zwergia* veraltet. Bruder Lichtbringer fordert die Unterwerfung der Zwerge (der 'Unreinen') und Elfen (der 'Götterlosen') unter die Menschenherrschaft, ja, selbst ihre Reichtümer sollen die alten Völker den Menschen übereignen. Seine ergebenen Anhänger—von denen er in der breiten Unterschicht Gareths erschreckend viele gesammelt hat — sind immer wieder bereit, durch Anschläge und Plünderungen derartige Lehren in die Tat umzusetzen. Der hochgewachsene, attraktive Prediger wird immer wieder versuchen, menschliche Helden zu seiner zweifelhaften Lehre zu bekehren. Gehören aber auch Elfen oder Zwerge zur Heldengruppe, dann kann der Fanatiker sich von einer lästigen Störung zur echten Gefahr wandeln ...

Quo vadis, Darpatia?

ROMMILYS. Nur langsam dringt Kunde aus den vom jüngsten Angriff schwer geplagten Landen am Darpat — doch auch dies sind unbestätigte Gerüchte.

So sollen die Reste des einst riesigen Untotenheeres, das durch die Trollpforte gebrochen war, in mehrere Gruppen zerfallen sein, die nun frei durch die Wehrheimer Lande ziehen. Schwer zu glauben ist hingegen die Kunde, wonach sich Deserteure des Reichsheeres nun in Plünderungen und Überfällen auf die immer noch zahllosen Flüchtlingszüge ergehen. Ähnliches wird auch von den an der Invasion beteiligten Söldnern Galottas berichtet, die sich zum Teil sogar mit den Deserteuren zusammengetan haben und nun gemeinsam den Norden der Provinz mit Angst und Schrecken überziehen sollen.

Es gibt wohl derzeit niemanden, der diesen Übergriffen Einhalt gebieten kann: Im Norden Darpatiens gibt es kaum Soldaten oder Büttel mehr, auch wenn es heißt, dass die darpatische Fürstin Irmegunde von Rabenmund mit ihren Klingenschwingern dorthin gezogen sei, um die verlorenen Landesteile wieder unter ihre Kontrolle zu bekommen. Die Nachricht von der Bedrohung Rommilys' ließ diese Unternehmung jedoch scheitern.

Gesichert ist bislang nur, dass sich nach dem Ende des Reichskongresses der Stabsbefehliger der darpatischen Reichstruppen, Oberst Wallbrord von Löwenhaupt-Berg j.H., nach Darpatien aufgemacht hat, um in die verbliebenen Truppenreste Ordnung zu bringen.

Marcus Friedrich

Anzeige



präsentiert:

Nostria III - Die Entdeckung

Der neue Freiherr der Frankfreiherrschaft Elgern-Scharten Answin von Stippwitz-Sappenstiel lädt anlässlich der Übernahme seines Lehens zum ritterlichen Wettstreit im Monat Rondra 1881 d.U. auf Burg Elgern-Scharten ein.

Ritter und Knappen sowie Streiter jedweder Akademie und Gottheit sind herzlich eingeladen, an den verschiedensten Wettkämpfen teilzunehmen. Auch Gaukelvolk, Musikanten und Händler sind gern gesehene Gäste, um zum Zeitvertreib und Belustigung der Zuschauer und Kämpfer beizutragen. Das Volk selbst ist hiermit ausdrücklich dazu aufgefordert, an den Feierlichkeiten teilzunehmen, um den jungen Freiherrn und seinen Vormund kennenzulernen.

20.-22.05.2005

Jugendburg Ludwigstein, 37214 Witzenhausen (Hessen)

Infos & Anmeldung unter www.nostria-saga.de!

Die DSA-LARP-Regeln gibt es unter

www.aventurien-larp.de/shop!

KLEINANZEIGEN & INTERNA



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.

Traviaturf - die Stadt am Finsterkamm

Weiden - ein Land voller Abenteuer. Traviaturf ist eine Kleinstadt am Fuße des Finsterkammes im Westen der Mittelländischen Lande. Die Kleinstadt ist als Fanprojekt entstanden und bietet neben einer detaillierten Beschreibung der Stadt mit Karte auch eine Beschreibung des ortsansässigen Ritterordens, einen Chat, ein Forum, eine Live-Rollenspiel-Sektion und und und. Auch sind wir offen für diverse andere Ideen.

Wollt ihr Abenteuer? Dann kommt nach Traviaturf, kommt nach: <http://www.dieheldenrast.de>



Wir (Meister und zwei Spieler, alle 15 m) suchen neue Gruppenteilnehmer aus **Hamburg/Pinneberg**. Wer Interesse an Aventurien und halbwegs ernsthaftem DSA hat, meldet sich bei fojjoja@gmx.net oder brieflich (**Am Hafen 66, Florian Müller, 25421 Pinneberg**).

Wir (23 + 36) suchen nette Leute aus dem **Raum Münsterland**, die Lust haben DSA zu spielen oder/und zu meistern. Ob Anfänger oder Fortgeschritten ist egal. Spielen mit der 4. Edition zur Zeit, als Kaiser Hal noch regierte.
Mailt uns: korja@orkenspalter.de

Wir (beide 25 J., m) suchen Leute für eine neue Gruppe im **Raum Düsseldorf**. Wir spielen nach DSA 4 Regeln und haben bereits einige Jahre DSA-Erfahrung. Material ist ausreichend vorhanden. Bei Interesse bitte E-Mail an jhlohmanna@web.de.

Wir (25&23) suchen nach einjähriger Pause eine DSA-Gruppe (am besten in etwa unserem Alter), die noch 2 Mitstreiter gebrauchen kann, bzw. interessierte Leute, um eine neue Gruppe zu bilden; **Raum Euskirchen, bzw. Köln, Bonn**. Meldet euch einfach unter: Grimwo!f9999@aol.com.



Verkaufe komplette (außer 87), noch gut erhaltene Sammlung des Aventurischen Boten, Ausgabe 80 bis 109. Preis auf Verhandlungsbasis.
Kontakt: Simon Bertram; Lindenberg 103; 82343 Pöcking; eMail: TheWhick@hotmail.com

Verkaufe:
Darpatischer Landbote Ausgaben 1-29, 33, 35, 36.
Pro Ausgabe 1- Euro oder komplett 30 Euro
Wunderwelten, Ausgabe 1-16, 37, je 1.50 Euro oder komplett 20 Euro
Windgeflüster, Ausgaben 18, 19, 20, 35, 36 je 1 Euro
Preise zzgl. Porto, Anfragen an: **Reinhard Bär, 08141-816056** eMail: baer.reinhard@web.de



Nach fast 10 Jahren DSA-Abstinenz suche ich gut bis sehr gut erhaltenes Material zur dritten Regelaufgabe. U.a. Stolz Schlösser, dunkle Gassen, das Königreich Almada, Kaiser Retos Waffenkammer und das Lexikon des Schwarzen Auges (von 1995).
Dazu die Abenteuer Das Jahr des Greifen I+II sowie verschiedene Romane.

Eine komplette Liste findet ihr unter:

www.thiemann.com/dsa3/

Angebot bitte an:

Jens Thiemann, Große Heimstr. 10, 44139 Dortmund, eMail: dsa3@thiemann.com

Suche Abenteuer Nummer 55, 88 und 90, möglichst neuwertig und in der FanPro-Ausgabe, sowie das Kampf um Ilusur-Gebäude-Set und neuwertige Original-Aventurische Boten von #1 bis incl. #74.
Angebote an: **Lucas Klausner, Steinbachstraße 34 - 36, A-3001 Mauerbach, Österreich; eMail: nighstallion@web.de**

Suche dringend DSA-Box "Stolze Schlösser, dunkle Gassen". Bitte möglichst guter Zustand und neuere Auflage. Angebote und Nachfragen an: **Simon Gröger, Fichtelgebirgsstraße 16, 95126 Schwarzenbach / Saale, eMail: simon-gr@web.de**

Hallo, ich suche noch ein paar seltene DSA Spielekarten von "DARK FORCE". Ich tausche auch gerne. Bitte melden bei:

Bernd Bittel, Gottfried-Renn-Weg 6, 67346 Speyer, Tel.: 06232 - 68 72 48, eMail: bittel@freenet.de

Suche Abenteuer und Regelwerke von DSA (jede Edition) sowie Universal-Spielhilfen (z. B. Rätsel und Fallen). Gerne auch Sammlung.

Tel.: 0203-3634960 oder eMail: yaheira@gmx.de



Erste und einzige revolutionäre Zeitschrift Aventuriens:

WaKap

Nummer 2.8 mit Berichten über den Bürgerkrieg im Zentrum Brabaks. Gratis zu beziehen als doc-Datei über: papawue@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

Verlagsimion

Tel.: 0180-530 14 12 (werktags 8-20 h; EUR 0,12/min)

Fax: 040-30198182

Mail: abo-service@verlagsunion.de

FRAGEN ZUM ABO UND ÄNDERUNGEN einzig und allein an:

Verlagsunion

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:

Britta Neigel Von-Humboldt-Stn 11 26180 Rastede

oder per eMail an

Ulrich Kneiphof

avbotfe@fanpro.com

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

VKG Verlagsvertriebs KG; Abteilung Verlagsunion; Brieffach 16306; 20077 Hamburg

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

Ja, ich bestelle ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (sechs 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!)

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Bankinstitut: _____

☐ 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; Abteilung Verlagsunion; Brieffach 16306; 20077 Hamburg widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels). Dies bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift.

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

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

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der VKG Verlagsvertriebs KG; Abteilung Verlagsunion; Brieffach 16306; 20077 Hamburg widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

MEISTERINFORMATIONEN

Achtung! Wichtige Meisterinformation!
Vordem Weiterlesen unbedingt beachten!!!

Lieber Leser!

Alle nachfolgenden Texte sind ausnahmslos Meisterinformationen (zum großen Teil zur Kampagne Das Jahr des Feuers) oder sind rein irdischer Natur. Wenn Sie sich also nicht selbst den Spaß an den Hintergründen der jeweiligen Artikel, Szenariovorschlägen oder Abenteuer nehmen wollen, trennen Sie die nachfolgenden Seiten einfach heraus und gehen 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.



Allgemeine Hintergrundinformationen zum Jahr des Feuers

»Was am Ende des Tages blieb, war Asche.«

—Stygomar, Hüter des Raben zu Gareth

Die im Folgenden aufgeführten Meisterinformationen erläutern die Ereignisse im Jahr des Feuers, die in diesem Boten fortgeschrieben werden. Wegen der nach wie vor schleppenden und unzuverlässigen Nachrichtenlage werden Ereignisse, die in entlegenen Gebieten stattfinden, die Botenberichterstattung erst deutlich verspätet erreichen. Die Ereignisse in Elenvina und Albernia zum Beispiel können Sie in dem Abenteuer **Aus der Asche** nachspielen, dem hier nur in wenig abenteuerrelevanten Details vorgegriffen wird.

Reichskongress in Elenvina

Das Reich verlor innerhalb von zwei Wochen die Erbin des Kaiserreiches und die staatsführende Regentin sowie zwei Drittel der Reichsverwaltung.

In Elenvina wird im Reichskongress des Jahres 34 Hal / 1027 BF nun der Versuch gemacht, wieder Ordnung herzustellen — und wer ist dazu besser geeignet als der 'Starke Mann der Nordmarken', Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss?

Wie für manchen Eingeweihten ersichtlich ist, hat der Herzog mit Hilfe seines Sohnes, des Reichserzkanzlers Hartuwal vom Großen Fluss, seit langem auf eine Position der Stärke hingearbeitet. Durch kluge Hinhalteaktiken wurde die Macht der Nordmärker Truppen erhalten, die im Zentrum des Reiches relativ sicher waren, während viele Provinzen an den Grenzen ihre Soldaten und Söldner in aufreibenden Gefechten verloren.

Auch die Nordmärker sind von dem Einfall der Schwarzen Lande überrascht und entsetzt, wissen die Entwicklungen jedoch klug zu ihrem Vorteil zu nutzen.

Albernias Unabhängigkeit

Schon seit einigen Wochen bereitet der Herzog der Nordmarken sich auf eine Konfronta-

tion mit Albernia vor und hat zu diesem Zweck Truppen in Gratenfels gesammelt. Durch den Tod der zwischen den Parteien vermittelnden Reichsregentin Emer und den Fall der Reichsspitze ist auch er überrumpelt und beginnt, sich hektisch auf einen Krieg vorzubereiten. Denn der ist unvermeidlich — will Jast Gorsam weiterhin der krisentaugliche 'Regent des Reiches' sein, muss er das Reich zusammenhalten.

Albernia hingegen war auch nicht untätig und weiß sich zu wehren, auch wenn seine Kräfte durch viele Schlachten gegen die Schwarzen Lande und die Orks geschwächt sind. Doch die Albernier sind ein unabhängiges und wehrhaftes Volk und werden sich jede erdenkliche Mühe geben, um ihr Land zu halten.

Doch was die aventurischen Berichtersteller dieser Ausgabe noch nicht wissen: Während sie in Punin diese Ausgabe setzen, ist Honingen bereits umkämpftes Gebiet. Doch die unter *Nebel des Krieges* (S.4) erwähnten Hinrichtungen hat es so nicht gegeben - das hieße, das die der Königin treuen Truppen das ganze Land kontrollieren würden, was nicht der Fall ist. Über den Krieg in Albernia werden wir Sie im **Aventurischen Boten 112** näher informieren.

Weiden zwischen Hammer und Amboss

Noch ist im Mittelreich keine Stellungnahme

aus der Provinz Weiden angekommen. Tatsache ist jedoch, dass die Ritter der Herzogin Walpurga von Löwenhaupt nach zahlreichen Berichten von plündernden Orks im Westen und der Kunde von marodierenden Söldnertruppen im Süden Weidens das Land zu schützen trachten. Doch die Ritterschaft Weidens wurde in den zahlreichen Kämpfen und Kriegen der vergangenen Jahre so geschwächt, dass es fraglich ist, ob Weiden seine eigenen Lehnsleute verteidigen kann.

Tobrien harrt aus

Während der Herzog von Tobrien sich noch auf der Reise gen Heimat befindet, harrt Tobrien weiterhin aus. Auch wenn keinerlei Kunde aus dem östlichen Herzogtum nach Gareth gedrungen ist, blieb Tobrien von den Geschehnissen erfreulich unberührt: Sämtliche Truppen wurden auf den Vorstoß nach Gareth konzentriert. Dies hatte zur Folge, dass die Krieger Tobriens seit Jahren zum ersten Mal eine wahrhaft friedliche Zeit erleben.

Keine Nachricht aus Greifenfurt

Seit Galottas Heer in das Mittelreich einfiel, schweigt Greifenfurt. Noch konnten keine Späher entbehrt werden, um Kunde von dieser noch von den Orkkriegen gebeutelten Provinz zu bringen.



Impressum

Herausgeber: Fantasy Productions GmbH,
Postfach 1517, 40675 Erkrath

Redaktion:
Florian Don-Schauen, Ulrich Kneiphof, Britta Neigel,
Thomas Römer

Lektorat: Florian Don-Schauen, Britta Neigel

Ständige Mitarbeiter:
Frank Wilco Bartels, Peter Diehn, Lena Falkenhagen, Tom Finn, Chris Gosse, Stefan Küppers, Gun-Britt Toedter, Mark Wachholz und Anton Weste

Mitarbeiter dieser Ausgabe:
B. Berghausen, R. Fehmer, T. Freund, M. Friedrich, Ch. Hellingner, M. Lorber, S. Michels, Ph. Mindach, N. Mirkovic, E. Moussa, R. Renz, W. Scholger, M. Schwefel, S. Trautmann

Illustrationen: Caryad

Satz & Layout: ULK

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich.

Copyright©2005by Fantasy Productions GmbH, Germany

Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers.

Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt.

Abonnementbedingungen siehe Seite 9.

Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RP!):

Britta Neigel
Von-Humboldt-Straße 11
26180 Rastede

oder per eMail an:
avbote@fanpro.com

Chronologie der Asche (1027 BF)

29. Peraine: Absturz der Fliegenden Festung, Beginn der Schrecken Gareths

1. Ingerimm: Der Rat der Helden tritt in Gareth offiziell zusammen und übernimmt die Verwaltung und den Wiederaufbau der Stadt.

6. Ingerimm: In Elenvina wird der Reichskongress ohne Regentin Emer eröffnet. Der Reichskongress wählt neue Vertreter in die Ämter des Erztruchsessens und des Erzadmirals in einem Versuch, die Reichsordnung wiederherzustellen.

13. Ingerimm: Reichsregent Jast Gorsam erklärt Rohaja von Gareth für verschollen und wird als Regent gekrönt. Albernias kündigt dem Reich die Lehnfolge und verweigert dem „Reich von Nordmärker Gnaden“ die Treue. Ein erster Bruch durchzieht das Reich.

14. Ingerimm: Ausmarsch der Albernier aus Elenvina. Die Albernias reisen unter dem Nordmärker Burgfrieden unbehelligt gen Heimat.

23. Ingerimm: Schlacht im Kosch. Der Alagrimm wird von einem Bündnis von Zwergen und Menschen geschlagen. (Siehe Artikel in diesem Boten.)

falk

Kosch im Flammenmeer, Seite 6:

Szenariovorschlge:

Wenn Sie Ihre I leiden den Zug des Alagrimm nacherleben lassen mchten, dann bieten sich folgende Punkte an, die Sie nach Belieben auswhlen, zusammenstellen oder mit eigenen Ideen 'garnieren' knnen. Weitere Hintergrnde zum Kosch, Wengenholm, Angbar, Gharissia und Jergenquell finden Sie insbesondere in **Land der stolzen Schlsser**.

- Ihre Helden sind mit dem Magier Voitan von Falkenhag in den Koscher Bergen auf Krutersuche, als dieser (oder ein magiebegabtes bzw. ber Magiegespr verfgendes Mitglied Ihrer Runde) die gewaltige astrale Entladung "des Erweckungsrituals bemerk' und nach Koschim aufricht.

0 Deshalb (oder aus anderem Grund, etwa der bergabe einer Nachricht an den Bergknig Gilemon) gelangen die Helden in die verwstete Bergfreiheit. Alagrimm und Gefolge sind zwar schon weg, doch die Gruppe kann ihren Teil zur Rettung des Bergknigs, anderer Verletzter, der Bergung verschtteter oder dem notdrftigen Wiederaufbau beitragen und so von der Vorgeschichte Alagrimms erfahren.

G Die Helden helfen den Koschimern Zwei- gen die alten, m Stein gemeielten Plne fr die heiligen Zangen zu bergen, die Werkzeuge zu erschaffen und weihen zu lassen. In diesem Fall zieht die I leldengruppe mit Grat' Jallik und Bergknig Gilemon nach Angbar, wo sie

erst Ghanissia von Salmingen besiegen und dann mithellen knnen, den Alagrimm zu fangen (die haushohen Zangen werden von je mindestens acht Leuten gefhrt).

- Vn den Bergen aus sieht Ihre Gruppe die Schneise der Zerstrung — berall sind im Tal Rauch und Brand zu erkennen: Der Wegfhrt eindeutig nach Angbar. Auf dem Weg dorthin knnen sie Dorfbewohner aus ihren brennenden Husern retten oder Flchtlingen (eventuell auch einigen aus Gareth geflohenen) helfen.

- Fr Helden, die in Angbar (zur Warenschau) weilen, gilt es, die Stadt fr den bevorstehenden Angriff zu wappnen sowie so viele Schmiede- und Herdfeuer wie mglich einzusammeln: Nach Ingerimms Willen darf Feuer nicht gelscht werden, ist aber im grsten Ingerimm Tempel Aventuriens in Sicherheit, sobald die groen Tore geschlossen werden.

- Besonders heroisch mag die Rettung der Frstenfamilie (insbesondere des Erbprinzen Anshold und seiner Gemahlin Nadyana) aus dem brennenden Wasserschloss Thalesia sein. Deren wenige Monate alter Sugling Holduin flal jedoch wird bei der Rettungsfahrt ber den See ein Opfer des Alagrimm.

0 Schlielich sollte es den Helden vergnnt sein, gemeinsam mit Hochknig Albrax den Steindeckel von Alagrimms Sarkophag zu schlieen, in dem er zurck nach Koschim gebracht werden wird.

- Auch nach der Schlacht gibt es noch Feuer zu lschen, Brger und Schtze zu retten, Verwundete zu versorgen und den Wiederaufbau vorzubereiten.

Martin Lorbe

Die Herdfeuer sind erloschen, Seite 17

Meisterinfontationen:

Die Niederlage des Heeres und der Fall von Rommilys im Kampf gegen die Dmonendiener bedeuten fr Darpatien die grte Katastrophe seit Menschengedenken. Die frstliche Verwaltung bricht zusammen, groe Teile des Landes sind paralysiert. Nach der Verheerung der nrdlichen Gebiete versuchen die Feinde nun auch zunehmend, das Land um Rommilys dauerhaft zu unterwerfen.

In Rommilys selbst bricht eine Schreckensherrschaft an, die ihresgleichen sucht. Sie zeigt sich in willkrlichen Hinrichtungen, Menschenopfern, Blutmagie und Raubmord. Tatschlich ist die Tyidcnsstadt mit dem Tempel der Travia nicht gestrmt worden, da eine mchtige Liturgie den Bereich vor unheimlichen Wesenheiten schtzt. Zusammen mit den geflohenen Magiern der Akademie, den Rittern des Mahnerordens und anderen Verteidigern konnten bislang jegliche Angriffe menschlicher Schergen abgewehrt werden, whrend der Kessel der Gttin die Unmengen der in den Tempelbelik geflohenen Menschen mit Nahrung" ver-

sorgt. Helden knnen nur geheim und unter grsten Gefhren in die Stadt eindringen, um sich ein Bild von der Lage zu machen oder in den Tempelbezirk geflohene hohe Persnlichkeiten auszuschleusen.

Weitere Hinweise zu Rommilys siehe **Stolze Schlsser, Dunkle Gassen und Geographia Aventura**.

Robin Fehmer

Praios spricht durch hundert Zungen, Seite 21

Meisterinformationen:

Die ausgesprochene Prophezeiung wird die Praios-Kirche nachhaltig beeinflussen. Das Wirken der Geweihten, die Werte des Kultes, die Kirchenstrukturen und das Bild in der aventurischen Offentlichkeit sind nicht lnger in Marmor gemeielt.

Die *Suche nach dem Licht* ist keine kurze Fpi- sode oder ein Szenario mit straffem Handlungsfaen, sondern — irdisch wie aventurisch — als eine mehrere Jahre whrende Periode angelegt. Dies ist eine Zeit, in der die Geweihten des Gtterfrsten die Welt bereisen und nach Fingerzeigen ihres Gottes, nach verborgenen Wahrheiten, vergessenen Geheimnissen und Spuren des Gttlichen suchen. Was die Spielwelt betrifft, ist gewissermaen bereits der Weg das Ziel: Die Phase des Umbruchs und der Neubeginnung des Praios-Kultes ist der Hintergrund, vor dem Sie viele Abenteuer ansiedeln knnen.

Whrend dieser Zeit werden wir die *Suche* immer wieder mit Publikationen begleiten, sei es hier im *Aventurischen Boten* oder mit einem ausfhrlichen Kampagnenband, der vermutlich 2006 erscheinen wird. Aufgrund des umfassenden Anspruchs der *Suche* wie auch der Praios-Kirche selbst haben Sie jedoch groe Freiheiten, eigene Abenteuer um die neue Queste der Geweihtenschaft zu kreieren. Um die *Suche* dereinst zu einem (wie auch immer gearteten) erfolgreichen Abschluss zu fhren, mssen zahllose Mosaiksteine zusammengefhrt werden (und bestimmte Orte und Schaupltze durchaus mehr als einmal aufgesucht werden) — und vielleicht sind es letztendlich die unterwegs gewonnenen persnlichen Erfahrungen der Suchenden, die den Ausschlag geben.

Folgende Stichwrter knnen Ihnen Anstze fr Kxpeditionen im Auftrag der Gemeinschaft des Lichts liefern: Baltrea (das Praios-Orakel auf der Zyklopeninsel Baltra), Jilaskan (1 leimstatt der letzten Anhnger der Priesteikaizer), das Gldenland und das myramische Imperium (Herkunft des Horas und des aventurischen Praios-Glaubens). Bosparans Ruinen bei Vinsalt (vor Gareth Sitz der Lichtboten), die 'Stadt der Sonne' (sagenumwobener Ort in der Khm-Wste), Ht-Alcm (praiosegefllige Stadt im ansonsten 'sndigen' Sden, Heimat der greifenhnlichen Greifkatzen), Ancchir (eine

legendäre Stadt von 'Praios' erstem Volk' im Regengebirge), Glyndhavcn (ein Stützpunkt der Praios-Kirche im unwirtlichen Norden), Greifengras (von Greifen behüteter Ort im Orkland, hier erhielt Hilberian einst eine Prophezeiung), Uthuria (legendäre Heimat der Gryphonen), Szinthr (legendäres, nur wenigen Saurologen bekanntes PLchsenvolk, das die Sonne anbetete).

Die andere Seite der *Suche* ist die Auseinandersetzung mit dem eigenen Glauben und den Vorstellungen anderer. Das hundertfache Orakel lässt viele Formen der Auslegung zu — und verschiedene Menschen haben unterschiedliche Ansatzpunkte. Neue Denkrichtungen bilden sich, prallen aufeinander (vor allem in den zumeist ergebnislos verlaufenden Konzilen, von denen es in den kommenden Jahren so viele geben wird, dass Sie problemlos eins erfinden können, wenn Sie z.B. *Der Name der*

Rose nachspielen möchten) und vergehen wieder (oder setzen sich durch): von konservativen 'Pohtpraiothen' alter Schule, die ihre Pfründe sichern wollen, über selbstvergessene Asketen und erzreaktionäre Fanatiker bis zu Apokalyptikern und nahezu ilaristischen Aufrührern. Wichtig ist allerdings, dass wir (auch wenn es zeitweise anders scheinen mag) keine Spaltung, sondern nur eine Krise der Kirche erleben, an deren Ende eine neue Gcsamt-Ordnung stehen wird.

Für Meisterpersonen und Spieler-Geweihte bieten sich neben der eigentlichen Quanions-queste interessante Optionen. Wie deuten sie die Zeichen? Zu welcher Denkrichtung tendieren sie? Durchlaufen sie einen Wertewandel (eventuell sogar mehrfach)? I)a es eine nicht näher definierte Zahl an Orakelerscheinungen gab, bietet es sich übrigens an, einen Praios-Geweihten in Ihrer Runde zum Werkzeug des

Wunders zu machen — das göttliche Augenmerk gilt Spieler-Helden ohnehin in besonderem Maße.

Gehen Sie davon aus, dass die Mystiker innerhalb der Gemeinschaft des Lichts großen Zulauf erhalten (auch wenn sich kaum drei von ihnen auf eine gemeinsame Auslegung der Zeichen einigen können), während der Typus des karrieresiichtigen Herrschaftspriesters seltener wird. Spielen Sie Geweihte des Götterfürsten im Großen und Ganzen bescheidener: Sie befinden sich nun selbst auf der Suche nach der Wahrheit, anstatt die Weisheit gepachtet zu haben. Berücksichtigen Sie ferner, dass die Ausbildung der Novizen nicht mehr an zentraler Stelle durchgeführt wird, sondern verstärkt in den einzelnen Tempeln, was den Charakteren eine stärkere regionale Prägung verleiht.

FWB/SK

- Spendenaufruf - Rettet den Aventurischen Boten!

'Kurier des Kaiserhauses zu Gareth', 'Hüter von Recht und Ordnung' und 'Feind allen Dunkelsinns' — so lauteten die stolzen Titel, mit denen sich unsere Postille zu schmücken pflegte. Doch die Zeit der Verwüstung hat auch vor uns nicht Halt gemacht. Das Chaos, das Gareth, Wehrheim und Rommily vernichtet hat, spiegelt sich detailgetreu beim **Aventurischen Boten** wider: Mehr als zwanzig Setzer, Korrespondenten und Botenträger sind tot oder verwundet. Das Redaktionshaus in Gareth ist nurmehr ein Trümmerhaufen, der verkohlte Setzkästen und zerschmetterte Druckerpressen unter sich begraben hat.

Und doch, die Schaffenskraft der Botenredaktion lebt weiter. Die wenigen Kräfte, die uns noch geblieben sind, darunter so namhafte Schreiber wie Yangold dí Lazaar oder Kerry uí Brioghan, haben sich in eine Exilredaktion zu Punin zurückgezogen. Von dort werden wir auch weiter getreulich alles aufschreiben, was uns an wissenswerten Neuigkeiten zugetragen wird. Und doch gibt es ein schier unlösbares Problem. Denn zwischen das Aufschreiben und das Publizieren haben die Götter das Druckergewerbe gesetzt — und das setzt nun einmal das Vorhandensein hochkomplizierter Wunderwerke der Mechanik voraus der Druckerpressen. Eben diese jedoch sind samt und sonders irreparabel zerstört.

Leser, der du viele fahre lang von unserer Kunst gezehrt hast, lass es mich so formulieren: Es fällt mir unendlich schwer, mich von dem Status eines stolzen Schreibers und Chefredakteurs auf die Stufe eines Bittstellers herabzulassen. Und doch — wenn es den **Aventurischen Boten** auch weiterhin geben soll, brauchen wir vor allem eines: schnöde Dukaten. Nur wenn es uns gelingt, die nachgerade schamlos hoch zu nennenden Anschaffungskosten der so dringend benötigten Maschinerie zu entrichten, wird unser Journal eine Zukunft haben!

Mögest du darum in einer hesindegefälligen Stunde Herz und Beutel öffnen für die Einsicht, wie viele Kreuzer, Silberlinge oder — die weise Göttin segne dich - auch Dukaten du zu unserer Rettung beitragen kannst. Die Redaktion des **Aventurischen Boten** bedankt sich schon jetzt für jedwede Form der monetären Zuwendung oder materiellen Unterstützung. Selbstverständlich werden wir die Namen der wichtigsten Spender in der nächsten Ausgabe veröffentlichen, als Zeichen der Hoffnung für unser geplagtes Land.

Im festen Vertrauen auf die Hilfsbereitschaft unserer Leser grüßt schon jetzt unendlich .dankbar

*Bahrain von Liepenberg,
neuer Chefredakteur des
Aventurischen Boten*

Irdisch bedeutet dies:

Liebe Leserin, lieber Leser!

Mit diesem Aufruf haben wir der aventurischen Realität im Jahr des Feuers Rechnung getragen: der Zerstörung Gareths, die auch das Redaktionshaus des Boten getroffen hat. Nun ist es durchaus denkbar, dass manch ein Spielerheld mit hesindegefälliger Gesinnung, der im Laufe seines Abenteuerlebens zu Wohlstand gelangt ist, sich von einem solchen Appell im *Aventurischen Boten* angesprochen fühlt. Vielleicht eine der Adligen der ersten Lehensaktion, die durch eine Botenveröffentlichung überhaupt erst zu Amt und Würde gekommen sind? Vielleicht ein Forscher oder eine Handlungsreisende, die bei ihrer täglichen Arbeit immer wieder von den Berichten der Gazette profitiert haben? Wic auch immer: Wenn Sie, lieber Leser, eine hübsche Idee haben, womit Ihre Heldin/Ihr Held den Boten unterstützen könnte, dann melden Sie sich unter folgender Adresse:

bote_in_not@gmx.de

Aufmunternde Sprüche und Durchhalteparolen sind ebenso gern gesehen wie Geldspenden! Wir werden die originellsten Einsendungen in gebührendem Rahmen in den kommenden Ausgaben veröffentlichen.

BN

FLAMMENSPUREN

ABENTEUERVORSCHLÄGE FÜR DAS MITTELREICH
IM JAHR DES FEUERS

GESAMMELT VON ANTON WESTE



»Es ist gekommen die Zeit, da sich das Geschlecht der Menschen behaupten und entscheiden muss:

Will es hinfortgespült werden von der Welle der Finsternis

oder will es aus den Tiefen von Furcht und Verzweiflung emporsteigen zu größeren Höhen als einst alle Alvorderen?

So lange noch Feuer im Haus eines Rechtschaffenen brennt,

so lange noch ein Mensch die Gebote der Götter kennt,

so lange noch ein Arm das Schwert zu heben vermag,

so lange ist er nicht angebrochen: der Letzte Tag!«

— Bruder Memento vom Bund des Wahren (Jlaubens in einer Predigt zu Gareth, Namenlose läge 1027/1028 BF

Von 1027 bis 1028 BF herrscht im zentralen Aventurien eine Zeit von Chaos und Unordnung: *das Jahr des Feuers*. Die Haupthandlung dieser Umwälzung können Sie in der gleichnamigen Abenteuerkampagne, bestehend aus den Bänden **Schlacht in den Wolken**, **Aus der Asche** und **Rückkehr des Kaisers**, erleben. Der **Aventurische Bote** berichtet in den Ausgaben 110 bis 117 ausführlich vom Jahr des Feuers.

Nachfolgend finden Sie einige Vorschläge für typische Szenarien, die der Meister im Jahr des Feuers ansiedeln kann — sei es als Begegnung am Wegesrand, als Kurzabenteuer oder aber als Startpunkt für eine längere Kampagne. Zur detailreichen Ausgestaltung sei Ihnen die Spielhilfe **Stolze Schlösser**, **Dunkle Gassen** ans Herz gelegt, die die zentralen Regionen des Mittelreichs beschreibt.

HEIMWÄRTS!

von Marcus Friedrich

Ort: (irafschalt) Wehrheim

Thema: Versprengte Reste des kaiserlichen I leeres halten sich, in ihrer Niedergeschlagenheit und Unehrenhaftigkeit gefangen, als Räuberbanden über Wasser.

Helden: 3 bis 5 Helden mittlerer Erfahrung, teils kämpffertig, teils gesellschaftlich orientiert
Hintergrund: V)–A\$ 2. Banner des Traloper Garclrcgimcmts hatte zwar das Glück, die Schlacht vor Wehrheim und den Untergang der Stadt relativ unbeschadet zu überstehen, doch verlor es seine Feldstandarte an Untote. Auf diese Weise enteehrt, können die Soldaten nicht in ihre Weidener Heimat zurück, auch wenn sie sich, gerade nach den schrecklichen Ereignissen der jüngsten Vergangenheit, nichts sehnlicher wünschen. Auf sich allein gestellt und zwischen Scham, Zorn, falschen Nachrichten und Verzweiflung gefangen, versorgt sich das Banner unter der einst mit hohen Auszeichnungen versehenen Weibelin .nslind Breuer mit Raubzügen in Siedlungen und Überfällen an Stra-

ßen, um damit das Überleben der Einheit zu sichern. Dabei achtet sie aber darauf, dass möglichst keine Unschuldigen verletzt oder getötet werden (die Soldaten sind zwar Räuber, aber keine Mordbrenner).

Szencirio: Vlc Helden werden Zeuge eines Überfalls einiger Soldaten auf ein Dorf. Sie eilen den Angegriffenen zu Hilfe und gemeinsam mit ihnen gelingt es, die Soldaten in die Flucht zu schlagen. Dabei werden auch einige abgekämpfte Gefangene gemacht, die nun vor dem Zorn der Dörfler geschützt werden müssen. Schließlich werden die Gefangenen den Helden übergeben, unter der Bedingung, dass sie mit ihnen schleunigst aus Darpatien verschwinden. Wenn die Soldaten verhört werden, erfahren die Helden vom Schicksal des Banners und ihrem Wunsch, ins heimatische Weiden zurückzukehren. Wenn die Helden sich bereit erklären, den Soldaten zu helfen, führen diese sie zum Versteck ihrer Kammeraden in einer geplünderten Mühle. Dort müssen die Helden wieder Mut und Ehre in der vom Kampf gezeichneten Weibelin Anslind wecken, die alle Bemühungen für verloren und die Welt für untergegangen hält. Auf ihr Wort hört das ganze Banner. Eine Rückkehr in die Heimat ist nach dem Ehrenkodex der Soldaten nur mit ihrer Standarte möglich. Es gilt nun also, das irgendwo im nördlichen Darpatien befindliche Feldzeichen ausfindig zu machen. Es sind viele Varianten denkbar, wer die Standarte besitzt, wo sie sich befindet und wie sich ihre Rückgewinnung gestaltet:

- Das Feldzeichen dient einer Gruppe Untoter als Banner und kann nur nachts in einem offenem Kampf zurückgewonnen werden (tagsüber graben sich die Untoten in die Erde ein und sind unauffindbar).

G Ein großer Söldnerhaucln, der vormalig in Galottas Diensten stand, besitzt das Banner und residiert nun auf einer Burg, von wo aus sie das Umland tyrannisieren. Es gilt, unbemerkt das Banner zu stehlen und sich schleunigst wieder davon zu machen.

- Das Feldzeichen ist einem anderen Trupp desertierter Reichssoldaten aus Garetien in die Hände gefallen, die es nur gegen eine enorme Summe Goldes herausgeben wollen (hier kann man den eigentlich 'guten' Soldaten einige 'Böse' gegenüberstellen, die dabei sind, jede Grenze zu überschreiten).

Zurück in Baliho wird Anslind die volle Verantwortung für das Handeln ihrer Untergebenen übernehmen. Während sie dafür zum Tode verurteilt wird, werden die verbliebenen drei Dutzend Soldaten begnadigt.

AUS DEN NEBELN DES KRIEGES

von Ralf Renz

Ort: zentrale Provinzen des Mittelreichs

Thema: Die Helden führen eine Adelsfamilie aus den umkämpften Gebieten in Sicherheit.

Helden: \$ bis 5 Helden mittlerer bis hoher Erfahrung, die einen guten Leumund haben, teils wildniskundig

Hintergrund: Der Angriff der Schwarzen Lande auf Wehrheim und Gareth hat viele Adlige des Mittelreichs fernab der Heimat, z.B. auf der Herzogsturnci zu Elenvina oder dem anschließenden Reichskongress, getroffen. Es bleibt angesichts der Probleme kaum Zeit, selber nach der eigenen Familie und dem eigenen Gut in den umkämpften Gebieten zu sehen. Also muss eine Heldengruppe her, die in die Heimat des Adligen reist und seine Familie an einen sicheren Ort bringt.

Szenario: Der alte und gebrechliche Reichsritter *Festo von Domenber* ist ganz schockiert, als auf dem Reichskonvent zu Elenvina die Vernichtung Wehrheims und der Angriti auf Gareth bekannt werden — was ist nur aus seiner Frau und seinen drei Kindern zu Hause geworden? Er wendet sich vertrauensvoll an die Helden: "Bitte reist nach 1 Jonienberg, sticht meine Familie und bringt sie in Sicherheit."

Je nachdem, wo Dornenberg konkret platziert wird, bieten sich als halbwegs sichere Zu-

SZENARIOVORSCHLÄGE

fluchtsorte Baliho, Eslamsroden, Ferdok oder Eslamsgrund an.

Auf dem Weg nach Dornenberg begegnen die Helden Flüchtlingen, Räubern, verlassene Dörfer, verstreuten Untoten aus dem Lndlosen Heerwurm und womöglich streunenden Plugdämonen.

Der Blick auf Dornenberg ist niederschmetternd: rauchende Trümmer dort, wo die kleine Burg des Ritters stand. Im Tal ein scheinbar unversehrtes Dorf, das 'nur' geplündert wurde. *Traviadan*, der hiesige Travia-Geweihte, hat mit mächtigen Worten verhindert, dass Schlimmeres geschah, und dabei seinen linken Arm eingebüßt. Doch ein feindlicher Söldnerhaufen in Bannerstärke, ca. 40 Mann ursprünglich aus Maraskan, Aranien und Tobrien, hat die Familie des Ritters mitgenommen und eine Lösegeldforderung über 1.000 Dukaten hinterlassen eine Summe, die Festo niemals zahlen kann.

Die Helden haben keine Probleme, der Spur des Söldnerhaufens bis zu einem Gutshof, in dem er sich häuslich niedergelassen hat, zu folgen. Die Gefangenen wurden im Vorratskeller unter der Küche eingesperrt. Wenn die Helden etwas Geduld aufbringen, wird der größte Teil der Söldner zu neuen Plünderungen aufbrechen und nur wenige Wachen zurücklassen – darunter auch ein (oder mehrere) Weißer Hetzer (*Zoo-Botanica Aventurica*, S. 79) als wachenden Dämonenwolf". Nach der Befreiung wird die Gruppe eventuell noch von den Fläschern und Weißen Fletzern verfolgt, während sich die Helden und ihre Schützlinge ebenso den Gefahren der verheerten Lande stellen müssen. Besonders die großen Reichstraßen ziehen Räuberbanden und Söldnerhaufen an. Nachts streifen Untote umher. Gutshöfe, Bauerndörfer und Burgen mögen vielleicht mehr Sicherheit vorgaukeln, doch sie sind bevorzugte Ziele der Plünderer. In Wäldern hausen Gesetzlose und eingesickerte Orkbanden. Erst wenn die Helden eine der Städte außerhalb des verheerten Gebietes erreicht haben, sind sie wirklich sicher.

Varianten:

- # Die Fluchtroute ändert sich abhängig von den Jahreszeiten (reißende Bäche im Frühjahr, Dorndickicht im Sommer, zugefrorene Seen im Winter), die Gegner ändern ihre Reviere.
- # Die gesuchte Familie kann unbehelligt geblieben sein, unter Belagerung stehen, entführt worden sein oder sich vielleicht schon mit Besatzern arrangiert haben (besonders, wenn der Ehegatte alt und hässlich war, der Besatzer aber jung und verführerisch schön).
- # Zusätzlich kann die Familie erheblich größer ausfallen: bettlägerige Verwandte, die Großmutter, die am Stock geht, schreiende Säuglinge oder Schwangere stellen eigene Anforderungen. Eventuell müssen die Helden eine Kutsche oder ein anderes Transportmittel aufreiben, das eine befahrbare StraÙe voraussetzt.

Untotenjäger

von Ralf Renz

Ort: irgendwo zwischen Trollpfote und Gareth, wo keine Obrigkeit mehr für Ordnung sorgen kann.

Thema: Die Felden bekämpfen die Untoten, die von Rhazzazors Heer übriggeblieben sind.

Helden: 3-6 Felden geringer bis mittlerer Erfahrung, die zumindest teils kampffertig sind

Szenario: Die Felden übernachten in der Sicherheit einer befestigten und von Reisenden und Flüchtenden überfüllten Wegherberge, als sie unsanft geweckt werden: Skelette, Zombies und andere Untote versuchen im Schutz der Nacht in die Herberge einzudringen. Gemeinsam mit anderen (fasten schlagen die Helden den Angriff zurück. Am nächsten Morgen tritt der Wirt, ein ehemaliger Soldat, der sich nach dem Abschied aus der Armee hier eine neue Existenz aufgebaut hat, an die Pielden heran. Sie sollen die Untoten, die die Herberge bedrohen, vernichten. Einige Reisende verlassen die Herberge tagsüber, doch etliche sind durch Verwundungen und Fiebererkrankungen nicht reisefähig.

Der Angriff kommt nicht von ungefähr. Ein Nekromant aus Rhazzazors Gefolge will sich mit seinen Fähigkeiten und einer eigenen Untotenarmee Machtträume und Paktversprechen erfüllen. Die Herberge soll als erstes Hauptquartier dienen, die derzeitigen Gäste seiner Armee angegliedert werden.

Zum Schutz vor dem Praiosmal graben sich die Untoten tagsüber ein. Der Magier hingegen verschläft den Tag in einer Köhlerhütte in der Nähe. Sein Angriffsplan ist simpel: Die Untoten sollen die Herberge in der Nacht überrennen. Wenn das nach zwei Nächten dank der Felden immer noch nicht zum Erfolg geführt hat, wird er sich tagsüber als harmloser Gast zur Herberge begeben, um den Untoten das Tor zu öffnen und die Verteidigung zu sabotieren.

Die Helden können den Tag nutzen, um mit Spitzhacke und Schaufel das Versteck des einen oder anderen Untoten zu finden, ihn auszugraben und zu vernichten. In der folgenden Nacht gibt es wieder einen Angriff, bei dem die Helden Ideenreichtum zur Geltung bringen können: Feuer, unterstützt durch Öl, Fallgruben, geweihte Waffen oder Symbole usw. Manche Mittel zeigen Wirkung, andere nicht. Durch genaue Beobachtung, wohin sich die Untoten gegen Morgengrauen begeben, sollte es den Helden tagsüber leichter fallen, ihre Verstecke ausfindig zu machen. Vielleicht sehen sie auch, dass im Flintergrund jemand den Überfall steuert – allerdings sind solche Beobachtungen im nächtlichen Kampfgetümmel schwer. In der letzten Nacht, in der der Magier sich zu erkennen gibt, sollte den Helden das Letzte abverlangt werden.

Varianten:

% Kincs Nachts stellt sich den Melden ein schweigsamer, träge wirkender Golgarit im Kampf gegen die Untoten zur Seite. Er weiß seihst nicht, dass er schon vor zwei Nächten von Untoten überwältigt und seihst zum Wandelnden Leichnam wurde, beginnt aber schon langsam nach Tod zu riechen. In einem dramatischen Moment überwältigt ihn Thargunitoths Macht schließlich komplett, so dass er den Helden in den Rücken fällt.

- Das Szenario kann mittels Burgherren und Dorfgemeinschaften, die von den Taten der Helden hören, leicht zu einer Nebenkampagne ausgebaut werden, in der sich die Helden auf die Jagd auf die zahlreichen Untoten spezialisieren. Damit bietet sich die Möglichkeit, Untote in Wesen, Fähigkeiten und Motivationen differenzierter darzustellen. Neben Zombies und Skeletten tauchen vereinzelt Mumien auf, Dämonen aus Thargunitoths Reich und Nekromanten sorgen für die nötige Intelligenz.

Travias Zorn und Güte

von Elias Moussa

Ort: Darpatien und angrenzende Gebiete

Thema: Verzweiflung am Glauben und Entsetzung von Weltuntergangssekten

Helden: 3 bis 5 Helden beliebiger Erfahrung

Hintergrund: Der Angriff auf 'Gareth, der Fall Wehrheims und Rommilys', die marodierenden Truppen der Heptarchen und des Raulschen Reiches sowie die Übergriffe Untoter haben eine allgemeine Stimmung der Unsicherheit, Hoffnungslosigkeit und Verzweiflung kreiert. Wenige läge nach dem Fall von Rommilys entsteht dank einzelner Prediger ein Kult rund um den Hohen Drachen *Yalsicor*, dem Ziegenköpfigen. Sein 'Prophet' redet immer wieder davon, dass der Drache der Hoffnung sich abgewandt hat und das Geschlecht der Menschen somit verloren ist. Gleichzeitig fordert er die Bevölkerung auf, gegen die heuchlerische Travia-Geweihtenschaft vorzugehen, die immer wieder Gegenteiliges zu behaupten trachtet. So kommt es vermehrt zu Übergriffen auf Travia-Geweihte, die in dem Tod eines solchen gipfeln.

Szenario: Die Helden werden angeworben, den Tod des Geweihten zu untersuchen, und stoßen dabei auf die Spur des Kultes, dessen Machenschaften beendet werden müssen. In einigen Orten Darpatien agieren die Jünger *Yalsicors* ganz offen, in anderen treffen sie sich heimlich, stellen vordem Travia-Tempel blutige Ziegenköpfe auf und tragen bei Überfällen bocksbärtige Masken. In einem Dorf wird ein Travia-Tempel regelrecht belagert, doch wenn die Helden eingreifen stellt sich heraus, dass die hiesigen Travia-Geweihten tatsächlich hamsterten, die Speisung und Bchcrbung von Flüchtlingen verweigerten und angesichts der Katastrophen ihren Glauben an die Göttin verloren haben: Die Helden stehen inmitten eines Kampfes von Ketzern gegen Abtrünnige.

SZENARIOVORSCHLÄGE

Variante:

0 Die Travia-Kirche ist damit überfordert, den zahlreichen Geflohenen und Verheerten Schutz, Hilfe und neue Hoffnung zu spenden. Um dies zu erfüllen, braucht sie die Hilfe von Helden, welche z. B. einzelne Transporte von Hilfsgütern organisieren und beschützen sowie auseinander gerissene Familien wieder zusammenführen. Einzelnen kann geholfen werden, doch im großen Maßstab sind die Bemühungen der Travia-Kirche und der Helden nichts als ein Tropfen auf den heißen Stein. Solange die Menschen täglich mehr schlechte als gute Nachrichten vernehmen und selbst im tiefsten Elend leben, sind ihre Ohren verschlossen für hoffnungsvolle Predigten.

AUF, TROTZET DEM FEIND!

von Elias Moussa

Ort: Almada und Darpatien

Thema: Schwertzüge zur Befreiung der umkämpften Gebiete

Helden: 3 bis 5 Helden mittlerer Erfahrung, die als Ansprechpartner für Adlige dienen können

Hintergrund: Almada steht zwischen Eigensinn, Schutzbedürfnis der heimischen Lande und dem Bedürfnis, dem Heiligen Gareth gegen die Feinde beizustehen. Nach der Predigt einer jungen Tsa-Geweihten im Almadanischen haben sich unverhofft über hundert heißblütige Gemeinde und junge Adlige zusammengeschlossen, um mit wehenden Fahnen, mit Sichel und Degen Richtung Darpatien zu ziehen.

Szenario: Die Helden werden von älteren Magnaten angeworben, den Schwertzug zu sabotieren und wieder zurückzulotsen: Der Adel will weder so viele Bauern verlieren noch seine unvernünftigen Töchter und Söhne in den Tod reiten lassen.

Auf dem Marsch wird der enthusiastische Schwertzug immer größer, steht aber auch vor Versorgungs- und Organisationsproblemen, so dass es bald zu Streit innerhalb des Zuges kommt und Herbergen und Dörfer 'für die gute Sache' ausgepreist werden. Die Helden können durch Weghindernisse, das Verschließen von Stadttoren und Fähren oder direkte Ansprachen an den Zug versuchen, das Unternehmen scheitern zu lassen. Die Moral des Zuges wird vor allem von zwei Personen aufrecht erhalten: der aufrührerischen Tsa-Geweihten und dem Anführer des Zuges, einem Ritter, der behauptet, ein unehelicher Sohn des vermeintlich gefallenen Marschalls Leomar vom Berg zu sein.

Die Helden können herausfinden, dass der Geweihte direkt nichts anzuhängen ist, da sie das Volk nicht wirklich zu einem Schwertzug aufgefordert hat. Der Anführer des Schwertzuges ist eine sehr charismatische Persönlichkeit, die es versteht, die einfache Frau von seinen Ideen zu überzeugen. Er könnte durchaus auch in Zukunft eine Gefahr für die Ob-

rigkeiten darstellen, so dass die Magnaten auf seine Beseitigung drängen. Um herauszufinden, ob es sich bei ihm wirklich um einen Sohn Leomars handelt, müsste man den verschollenen Vater finden - was wiederum ein Abenteuer für sich wäre.

Das Szenario kann auf mehrere Weisen enden:

0 Die Helden erkennen im Schwertzug eine gute Sache, schließen sich ihm an und versuchen von innen heraus, schlimme Konsequenzen zu verhindern. Dennoch gerät der Zug in die trostlose Verheerung Darpatiens und reibt sich langsam und grausam am Feind auf. Nur dank des Einsatzes der Helden können Teilnehmer gerettet werden.

- Den Helden gelingt es, den Zug zur Umkehr zu bewegen oder aufzulösen, sie müssen sich aber fragen, ob diese Flamme der Begeisterung nicht vielleicht doch den umkämpften Gebiete zugute gekommen wäre.

- Der Anführer des Zuges wird von den Helden gefangen, getötet oder bei einem Unfall außer Gefecht gesetzt. Der Schwertzug steigert sich in Zorn gegen die Helden oder die hinter ihnen stehenden Magnaten: Die Bewaffneten kühlen ihr Mütchen an der Brandschatzung eines Lehens der Magnaten oder der Plünderung einer Stadt, ehe sie von Streibern der Königskrone verjagt werden.

NICHTS ALS ASCHES?

von Christian Hellingner

Ort: eine abgelegene Ortschaft irgendwo im zentralen Mitteln Reich

Thema: Überleben im Chaos, Schicksal der eingelassenen Landbevölkerung, Räubertum, bedrohte Hoffnung auf einen Neubeginn

Helden: 3 bis 5 Helden von niedriger bis mittlerer Erfahrung, weniger Opportunisten und Söldlingsseelen als Helden mit dem Herz am rechten Fleck und dem Willen, etwas zu erschaffen: z. B. Heiler, Handwerker, Geweihte

Szenario: Die Helden kommen auf ihrer Reise durch das verheerte Mitteln Reich zu den Resten eines geplünderten und teils abgebrannten Dorfs. Der kleine Peraine-Schrein wurde entweiht, der Boronanger aufgewühlt. Es lassen sich aber Fußspuren vom letzten Tag, frisch gepflanzte Blumen u.a. entdecken. Zwischen den Trümmern versteckt sich eine junge Frau: Janna, die verängstigte Tochter des Schmiedes, die hofft, durch das Zurückbringen von Leben (die gepflanzten Blumen) bei den Göttern einen Neuanfang erbitten zu können. Sie wird erst versuchen zu fliehen, doch mit freundlichem Auftreten kann man von ihr von den rechtzeitig geflüchteten Dörflern erfahren und sie dazu überreden, die Gruppe zu dem Versteck zu führen.

Dort befinden sich gut drei hundert Personen aller Altersgruppen, die kaum das Nötigste retten konnten. Zuerst misstrauisch beäugt, werden die Helden doch bald mit Fragen bestürmt, ob die Welt untergegangen und der Letzte Tag

angebrochen sei. Es hegt an den Helden, ehe bald von den Dörflern als rettende Helfer angesehen werden, ob die Dörfler verwirrt, verzweifelt, niedergeschlagen, hoffnungsvoll oder zutiefst verängstigt sind.

Verlassen die Helden mit den Dörflern die Gegend und versuchen sie in einem langsamen Zug, der versorgt und vor Räubern geschützt werden muss, durch das erschütterte Land eine andere Bleibe zu erreichen: Eine neue Unterkunft für diese Menschen zu finden, ist gar nicht so leicht - zumal der örtliche Baron, sollte er noch leben, vom Verschwinden eines ganzen Dorfes nicht sehr begeistert ist.

Entscheiden sich die Helden zu bleiben und beim Wiederaufbau zu helfen, ist dies nicht einfacher: Baumaterial und neues Saatgut müssen besorgt, Äcker gepflügt, Kranke gepflegt und Trümmer beseitigt werden. Die Dörfler arbeiten hart, doch brauchen sie die Helden als Leitbilder- und als Schutz: Was, wenn ein marodierender Räubertrupp das Wenige plündern will, das den Dörflern geblieben ist? Oder wenn sich auf dem Boronanger noch Ghule herumtreiben? Wenn kein passender Geweihter unter den Helden ist, kann die Suche nach jemandem beginnen, der Schrein und Boronanger wieder einsegnen kann.

Dazu kommt die ganze Bandbreite an zwischenmenschlichen Beziehungen ins Spiel: Streit muss geschlichtet werden, ein einst angesehener Bauer will die Führungsrolle der Helden nicht akzeptieren. Ein hübscher Jüngling verliebt sich vielleicht in eine Heldin, doch irgendjemand ist eifersüchtig. Krankheiten und Unfälle zermürben die Gemeinschaft. Am Ende sollten die Helden das Gefühl haben, den Dörflern ein neues Zuhause gegeben zu haben. Vielleicht entschließt sich gar der ein oder andere Held, dort sesshaft zu werden.

Varianten:

- Die Helden stoßen nicht zufällig auf das Dorf, sondern werden während ihrer Reise von den verzweiferten Dörflern überfallen, die die Helden entweder für Feinde halten oder hoffen, an dringend benötigte Dinge wie Nahrung, Kleidung und Waffen zu gelangen.
- Unter den Dörflern versteckt sich ein ehemaliger Soldat. Dies kann entweder ein Fahnenflüchtiger des kaiserlichen Heerbanns sein oder ein Diener der Heptarchen, der sich als solcher ausgibt.

Wirrnis und Wahrheit

In dieser dunklen Zeit haben Gerüchte und Falschmeldungen oft die Wahrheit verdrängt. Sie bilden die Grundlage für Stimmung und Motivation von Meisterpersonen und ganzen Gemeinschaften.

- »Gareth ist gefallen und zerstört. Wir sind auf uns allein gestellt.« (teilweise wahr)
- »Die Götter haben sich von uns abgewandt und ihren Segen von uns genommen. Was bleibt uns noch?« (wer weiß?)

- »Das ist der Untergang der Welt!« (übertrieben)
- »Weiden wurde von den Orks überrannt und der Kopf Herzogin Walpurgas steckt aufgespießt auf den Mauern Trallops.« (falsch)
- »Im fernen Westen haben die Adligen einen neuen Regenten gekürt. Praios sei Dank!« (richtig)
- »Nach Wehrheim ist nun auch Rommilys in die Niederhöhlen gefahren. Alles bricht auseinander!« (übertrieben, Rommilys wird von Schergen der Heptarchen erobert)
- »In Gareth herrscht nun der Dämonenkaiser Galotta. Lasst uns Tribut sammeln, damit uns sein Zorn nicht trifft!« (falsch)
- »Dämonen sind über alle Städte des Kaiserreichs hergefallen. Nur die Wälder bieten Sicherheit.« (teilweise wahr)
- »Wer immer das verlorene Ewige Licht aus dem Praios Tempel Gareths findet, wird der neue Kaiser werden und die Menschen wieder zum Licht führen!« (wer weiß?)

Die Akten sind GESCHLOSSEN

von Elias Moussa

Ort: Gareth und innere Provinzen

Thema: Zerfall der KGIA in Splittergruppen und einzelne Spitzel

Helden: 3 bis 5 Helden mittlerer Erfahrungsstufe, die sich teils auf heimliche Aktivitäten verstehen.

Hintergrund: Die Kaiserlich Garetische Informations-Agentur, wie sie *Dexter Neurod* geleitet hat, existiert nicht mehr! Zahlreiche Splittergruppen verfolgen eigene Ziele oder lassen sich für gutes Gold anwerben. Eine dieser Gruppierungen besteht aus den wenigen überlebenden Mitgliedern der geheimnisumwitterten 11. Schwadron, der ehemaligen 'Eliteeingreiftruppe', die offiziell gar nicht existierte. Unter *Drego von Angenbruch* dem langjährigen Adjutanten Nemrods, versuchen sie, an wichtige Dokumente aus der halb verfallenen K.u.K. Garetische Central-Registratur zu gelangen (*Land der Stolzen Schlösser*, S. 40), wo etliche Ries Papier in der Schlacht in den Wolken verweht worden sind. Doch auch der neue Reichsregent Jast Gorsam vom Großen Fluss, große Adelshäuser des Reiches und ferne Staaten interessieren sich für die zahlreichen Geheimdokumente. In diesen unruhigen Zeiten werden Informationen über politische Gegner noch mehr als sonst mit purem Gold aufgewogen, so dass sehr schnell in den Gassen Gareths ein erbitterter Kampf um die Dokumente ausbricht und alte Rechnungen beglichen werden.

Szenario: Ein gejagter Ex-Agent überlässt den Melden ein wichtiges Dokument in einer magisch versiegelten, teuersten Iryanledertasche, um seinen Häschern zu entkommen und in der Hoffnung, es sich später von den Helden

wieder zurückzuholen. Schon befinden sich die Helden inmitten des tobenden Untergrundkrieges, aus dem sie nur mit viel Geschick lebend herauskommen. Werden sie das Schreiben lesen? Hier können sie den brisanten Inhalt nach Geschmack Ihrer Gruppe wählen: ein Dokument, aus dem hervorgeht, warum der einstige Markgraf von Beilunk, Hagen der Dunkle verschwunden ist? Das erklärt, wie die KGIA etliche mächtige Adlige mit pikantem Wissen erpresst hat? Das den geheimen Aufenthaltsort Answins von Rabenmunds nennt? Das von der Lage des legendären *Goldmacherfessels* spricht, der alle Gegenstände in Gold verwandelt? Das darauf schließen lässt, dass gewisse Kreise vom bevorstehenden Angriff der Dämonendienern auf Wehrheim und Gareth wussten."

Wie werden die Helden mit diesem Wissen umgehen? Oder ist das Dokument vielleicht nur gefälscht? Und wenn ja, wer könnte Nutzen daraus ziehen? Welche mysteriöse Partei nimmt da so tödlich und zielsicher die Spur der Helden auf, um ihnen wie ein Schatten zu folgen."

Variante:

- Die Helden werden direkt von einer der Parteien angeworben, ein Dokument oder ein Artefakt zu besorgen. Auch müssen, gewisse Mitwisser und Zeugen von alten KGIA-Aktivitäten im Reiche beseitigt werden. Dabei verfolgt von Angenbruchs 1. 1. Schwadron vorerst die neutralsten Ziele: Einzig und allein eine sichere Verwahrung der Dokumente, so dass sie nicht in falsche Hände gelangen. Mit Hilfe der Helden sollte es ihm gelingen, die wichtigsten und geheimsten Geheimakten an einem sicheren Ort zu verwahren. Doch der Kampf um das Erbe der KGIA und Nemrods ist damit erst eröffnet. Auch in den Reihen der 'Eliteagenten' gibt es Verräter und Verratene, so dass Drego von Angenbruch auch künftig Kontakt zu den I leiden suchen könnte. Und dann gäbe es da noch die Frage, weshalb Drego nicht dem neuen Reichsregenten dient ...

MADAS FLUCH

von Elias Moussa

Ort: innere Provinzen

Thema: Hexenjagd auf vermeintlich Schuldige der Katastrophen

Helden: beliebige Heldengruppen mit wenigstens einem offensichtlich Zauberkundigen

Hintergrund: Noch mehr als sonst ist das Reisen für einen als solchen erkennbaren Magier risikoreich. Für das einfache Volk ist er der Unglücksbringer, der die Schuld am ganzen Unglück trägt ('Schon eigenartig, dass die ganzen Zauberer genau dann in Gareth ihr unheiliges Treffen abhielten ...'). Oder aber man wirft ihm vor, das Unheil trotz der überlegenen Kräfte der Magie nicht aufgehalten zu haben.

In Adelskreisen wiederum ist ein Zauberkundiger gefragter denn je - sei es als Leibwache,

sei es als Agent. Denn jetzt, wo gewisse Adelsstreitereien offener ausgetragen werden können, möchte niemand auf die speziellen Fähigkeiten eines Zaubersers verzichten, um sein Leben zu verlängern oder dasjenige des Gegenspielers zu verkürzen.

Szenario: Die Helden können einige Male beobachten, wie ein Zauberer mit Schimpf und Schande aus einer Gaststube gejagt wird oder wie ein einfacher Reisender mit einem Wanderstock als 'garstiger Druide' verschrien und aufgeklopft wird, wenn die Helden nicht eingreifen. Auch ein Spielermagier ist vor solchen Übergriffen nicht gefeit und selbst eine gewisse Reputation wird ihm da nicht weiterhelfen („Was, er ist Akademieleiter? Ja, wo waren er und seine Akademie denn vor Wehrheim?“). Kurzum, ein Zauberkundiger wird es schwer haben, durch die Lande zu reisen, um seinen Privatgeschäften nachzugehen, ohne vom Volke verjagt oder vom Adel in eine Intrige oder einen offenen Kampfeinbezogen zu werden.

FANGT DIE SAV!

von Magnus Herrmann

Ort: Darpatien und Rommilys

Thema: Sorgen der Rotpelze im Jahr des Feuers

Helden: 3 bis 6 Goblinhelden mittlerer Erfahrung oder Menschenhelden niedriger Erfahrung

Szenario: Während die schwarzen Horden in das Mittelreich einfallen, hat die Schamanin *Zooqa Suu(ram)*, eine bedeutende Goblinzauberin der Schwarzen Sichel, eine Vision: In den 'Glatthauthütten der Großen Gans' (Rommilys, wo der Haupttempel der Travia-Kirche steht) droht einem 'dreiköpfigen Borstenheiligtum der Großen Muttersau' (Mailam Rekdai) tödliche Gefahr. Sie beauftragt die Helden, diese Stadt zu finden und das nicht näher bezeichnete Heiligtum zu retten und zum Stamm zu bringen.

Nachdem die Helden herausgefunden haben, welcher Ort gemeint ist, kommen sie viele Missverständnisse und Gefahren später bei Rommilys an. Die Lage stellt sich als völlig chaotisch heraus: Die Stadt wird von den Schwarzen Horden belagert und ein mörderischer Kampf ist entbrannt (siehe auch Seite 17). *Iz'al* ob sie schon von den Finsterlingen erobert wurde¹ oder nicht: Innerhalb der Stadt können die Helden Zeuge der Nutzung der drei *Schweine des luvigen Schinkens* werden (*SRD 58*), von deren Fleisch immerzu gegessen werden kann, ohne dass sie sterben. Spätestens jetzt sollte dem letzten Goblin klar werden, was es aus der Stadt zu bergen gilt.

Die Schweine zu retten und samt ihrer alten Hüterin (einer Travia-Priesterin, die sich beharrlich weigert, die Tiere zu verlassen) unerkannt aus der Stadt zu bringen, ist wahrlich eine heldenhafte Aufgabe. Der Weg zurück durch Darpatien und über den Muss Dergel stellt sich mit den Schweinen nicht leichter dar.

Varianten:

9 Die Schamanin beschließt, dass diese Aufgabe zu groß" für ihre Krieger ist. Sie zwingt einige Menschen mittels ZAUBERZWANG (EC 189) / Gefangennahme der Familie/ Belagerung eines Dorfes im Gebirge, ihr zu helfen. Wie werden die Helden reagieren, wenn sie Rommilys erreichen und durch einen Traum die Schweine als Zielobjekt gewiesen bekommen?

men? Gehören diese Tiere wirklich in die Hand der Goblins? Und wie begegnen sie der Bedrohung durch die Schamanin?

• Ein Gjalskerländer Tierkrieger, der dem Odün 'Wildschwein' folgt, bekommt auf einer Queste in die Geisterwelt den Auftrag, in die Stadt von 'Gans' zu reisen und 'Schwein' dort zu retten. Bei seiner Reise nach Süden sollte der Meister dem Krieger klar machen, dass

'Wildschwein' immer nur in der Rotte erfolgreich ist, kurz: Er braucht Gefährten, um erfolgreich zu sein. Kann er die Schweine bergen, um sie mit sich in den Norden zu führen? Und wie regieren die Goblins auf ihn? Wird er gar zum neuen Idol für sie, der Madam Rei'dai wie OvaiKitmi in gleichem Maße dient?



Die Herdfeuer sind erloschen



ROMMILYS/DARPATIEN. Eine Schneise der Zerstörung findet sich entlang der Reichsstraße, auf der das Heer der Verdammnis nach Wehrheim zog. Wehrheim, das 'Eiserne Herz des Neuen Reiches' selbst, ist zerschmettert und vom Erdboden getilgt. Der Norden Darpatis verfällt unter dem Ansturm der feindlichen Truppen, von Deserteuren beider Seiten und versprengten magischen Monstrositäten in Chaos und Anarchie. Und doch sollte es noch schlimmer kommen ...

Anfang Ingerimm jagten Boten auf der östlichen Seite des Ochsenwassers nach Rommilys hinab und brachten entsetzliche Kunde: Truppen unter dem Banner des Dämonenkaiserreiches näherten sich der Fürststadt. Ob es nur ein versprengter Haufen war oder ein reguläres Heer der Feinde, konnte nicht festgestellt werden, aber schon brachen überall Tumulte aus, Plünderer drangen in Bürgerhäuser ein und viele Städter versuchten, auf dem Darpat nach Perricum zu fliehen. Im aufkommenden Chaos brachen hier und da Brände aus, die die Panik der Stadtbürger zusätzlich schürten. Während Stadtgarde und Ritter des 'Ordens zur Mahnung an die Blutnacht' Rommilys mit harter Hand für Ordnung sorgten, wurden umgehend Boten auf der westlichen Seeseite nach Norden entsandt, denn die Fürstin und ihr zuvor bei Rommilys versammeltes Heer waren hier bereits das Ochsenwasser entlang marschiert, um den verheerten Baronien im Norden beizustehen. Bei Eintreffen dieser Nachricht befahl Fürstin Irmegunde von Rabenmund sofort den Gewaltmarsch zurück in die Heimatstadt: Niemals dürfe Rommilys, fürstliche Residenz und Sitz des Erhabenen Paares der 'Travia-Kirche, in die Hände der Feinde fallen!

Kundschafter brachten in der Zwischenzeit die Kunde, dass Asmodeus von Andergast Fleerführer der Feinde war. Der Paktierer Eolgrathos war angetreten, um den Hort der Gütigen Göttin auszumerzen.

In den langen Stunden, als niemand wusste, welches Heer zuerst vor der Stadt aufmarschieren würde, war der Darpat voll mit Booten, auf denen Flüchtlinge nach Osten zu entkom-

men suchten. Entsetzliche Tragödien spielten sich ab, wenn Kinder aus den überladenen Booten ins Wasser stürzten und vor den Augen der hilflosen Eltern von den Fluten hinweggenommen wurden.

Die Schlacht beginnt

Gewaltig war der Jubel in der Stadt, als das Heer tatsächlich rechtzeitig eintraf, um die Feinde vor den Toren zu erwarten. Doch im Stab der Fürstin war die Zuversicht deutlich geringer. Das Heer war vom Gewaltmarsch erschöpft, zudem bestand es größtenteils aus Männern und Frauen der Landwehr, aber nur zu kleinen Teilen aus regulären fürstlichen Soldaten.

Eisiger Nachtwind fegte über die Felder, als der Feind herannahte. Unter dem Irrhalkenbann sah man die Standarten der 'Todesdiener der Taubrimora', der 'Karmanthi von Sokramor' und nicht zuletzt der gefürchteten 'Schwarzen Reiter'. Gerade unter Letzteren würde mancher verschollen geglaubte Verwandte zu finden sein, der der eigenen Heimat nun Hass und Tod bringen wollte, dazu unzählige Söldner und viele abstoßende Chimären.

Auf der linken Flanke zogen die 'Schwarzen Reiter' auf, womit die Fürstin keine andere Wahl hatte, als ihnen hier die Reiter der Ulanenbrigade, der Grenzgarde und der Landritter gegenüberzustellen. Hier postierte sie auch die viele Ritter, Edlen und Junker, die sich um sie gesammelt hatten. An der rechten Flanke, die der Stadt am nächsten war, stellte sie den 'Todesdienern der Taubrimora' und den 'Karmanthi von Sokramor' die Truppen der fürstlichen Güter gegenüber. In der Mitte stritten die Landwehren gegen die restlichen Söldner und (Chimären der Angreifer.

Die Schlacht tobte heftig, doch an keiner Stelle gelang den Truppen des Dämonenkaiserreiches der Durchbruch. Auf der linken Flanke wurden die 'Schwarzen Reiter' gar zunehmend zurückgetrieben, und schon schallten die ersten Siegesrufe über das Schlachtfeld: "Gloria Darpatia!"

Miseria Darpatia

Dunkle Hornstöße waren vom Feldherrnhügel der Angreifer zu hören: Nun war die Zeit der Irrhalkengardisten gekommen. Ausgeruht und bestens ausgerüstet schlugen sie eine blutige Schneise durch die Truppen der fürstlichen Hausgüter. Bald war der Boden getränkt vom Blut der Darpatier. Doch Fürstin Irmegunde, Streiterin in der Dritten Dämonenschlacht, hatte diese Elite des Feindheeres nicht vergessen. Auf der linken Flanke war der Feind schon weit zurückgedrängt, auf der rechten sollte dies nun auch geschehen. An der Spitze ihrer Leibgarde, der 'Goldenen Raben' und der beiden fürstlichen Hausorden, brach die Fürstin tief in die Reihen der Irrhalkengarde ein. Auf den Mauern der Stadt begannen die Menschen zu jubeln und sangen Lieder zu Ehren Travia, während sich die Irrhalkengardisten immer weiter zurückzogen.

Ein Kreischen und Dröhnen aus den Tiefen der Sphären war zu hören, als Tore durch sie hindurchgeschlagen wurden, die nie hätten aufgestoßen werden sollen. Um den Feldherrnhügel der Feinde flimmerte die Luft, als die verdammten Paktierer ihre Bündnisse mit den Niederhöhlen erneuerten und die Zauberer Yoghurmaks ihre Kräfte fließen ließen. Bleich soll die Miene der Fürstin gewesen sein, als sie der unzähligen Kreaturen aus dem Chaos der Siebten Sphäre ansichtig wurde: Irrhalken, Heshtotim, Zantim ...

Der letzte Kampf begann. Die Krallen der Monstren durchschlugen die dickste Rüstung, bluttriefende Schnäbel zerbissen die Menschen und dämonische Schwerter tranken das Blut der Kämpfer. Wie ein Sturm fegten sie heran und trieben die Truppen um die Fürstin vor sich her. Nach kurzer Zeit hatten sie den rechten Flügel zersprengt, zurück blieben menschliche Gliedmaßen, Blutseen und das Stöhnen der Sterbenden. Das Ziel der Feinde war erreicht: Zwischen das darpatische Heer und die Stadt war ein Keil getrieben, den die erschöpften Soldaten nicht mehr durchdringen konnten. Es war klar, dass sich die Dämonen nun auf die Landwehr stürzen würden. Mit bitlerer

Miene gab die Fürstin deshalb den Befehl zum Rückzug. Das Heer war nicht vernichtet worden, doch die Niederlage war deutlich.

Der Fall

Die verbliebenen fürstlichen Truppen zogen auf die Festung Hohenstein und mussten ohnmächtig mit ansehen, was nun geschah: Verlässliche Kunde aus Rommilys ist nicht mehr zu erhalten, denn die Stadt fiel bald nach der Niederlage des Heeres.

In den Straßen der heiligen Stadt Traviar richteten die Söldner ein Blutbad ohnegleichen an. Vielfache Schändungen von Frauen, Männern und Kindern wurden begleitet von Plünderungen und dem Entweihen der Tempel, möglichst mit dem Blut der dortigen Geweihten. In der Gosse floss das Blut von den höher geleg-

nen Stadtteilen hinab, während die abgeschlagenen Schädel der Menschen auf den Mauern aufgepflanzt wurden. Vor Angst schier wahnsinnige Bürger rannten kreischend durch die (Tassen, gejagt von blutgierigen Söldnern und dämonischen Monstren.

Was aus dem Stadtteil Friedensstadt mit dem Friedenskaiser-Yulag-Tempel geworden ist, weiß man nicht. Einmal heißt es, der Tempel sei gefallen und mit dem Blut der Erhabenen für alle Zeit geschändet worden. Dann wieder heißt es, im Wunder der Göttin hätte allem Widernatürlichen den Einlass auf den Tempelbezirk verwehrt, woraufhin die Ritter des Mahnerordens und andere Verteidiger den Feinden standhalten konnten. Und letztlich hört man auch, dass die Magier des Informationsinstituts von Rommilys in den Tempel geflohen seien und mit ihrer Macht alle Dämo-

nen und Monstren abgewehrt hätten, während die anderen Verteidiger gegen die Söldlinge standhielten.

Nur Eines ist sicher: Das Aufziehen der Flagge des Dämonenkaiserreiches über dem Fürstenpalast läutete die dunkelste Zeit für Rommilys seit Menschengedenken ein. In der Stunde, als die Stadt fiel, sollen in allen Tempeln des Kultes die heiligen Herdfeuer aufgefackelt sein, während sie im Umkreis von Rommilys von den verderbten Feinden ausgetreten wurden. Nur in Rommilys soll, so der Tempel noch tatsächlich unversehrt ist, das Feuer heller lodern als jemals zuvor, den Menschen als Zeichen der Hoffnung in dunkelster Stunde.

Robin Fehwer
mit Dank an Lena Fallenhagen,
Mail Wachholz und Anton Weste

Zu den Waffen, Thorwaler!

Jurgas Flotte rüstet sich zur Heerfahrt

Wichtige Kunde erreicht uns aus Thorwal. Dort hat sich im Ingerimm eine stattliche Anzahl Drachenschiffe auf den Weg gemacht - auf Heerfahrt. Mag das an und für sich noch nichts Ungewöhnliches sein, so wird jedoch berichtet, dass Jurga Trondesdottir höchstselbst die Flotte anführt.

Zunächst hieß es aus Thorwal lediglich, dass sich die Oberste Hetfrau nach einem harten und langen Winter nach irischem Seewind sehne: Für sie und ihren frisch angetrauten Gemahl — Jurga Trondesdottir und Finnwulf Dhaenkirsson hatten sich im Phex in Thorwal das Eheversprechen gegeben — sei es an der Zeit, auf einer gemeinsamen Fahrt zu sehen, was man aneinander habe. Auch sollten die Leute landaul; landab eine Gelegenheit bekommen, Jurgas Gemahl und den Vater ihrer künftigen Kinder in Augenschein zu nehmen. Auf meine Nachfrage, ob es denn üblich in Thorwal sei, zu so einer Hochzeitsfahrt viele Dutzend waffenstarrer Männer und Frauen mitzunehmen, schmunzelte man nur vielsagend.

Damit indes mochte ich mich nicht zufrieden geben. Doch mit den widersprüchlichen Gerüchten, die mir zu Ohren kamen, ließ sich wenig anfangen. Nach Süden sollte die Heerfahrt gehen, behaupteten die einen, während wieder andere berichteten, Jurga wolle Marada ein für alle Mal zeigen, wer Herrin in der Halla sei. Endlich aber wurde ich Zeuge, wie ein Skalde seine Eandsleute um sich scharte, um ihnen von Jurgas großer Heerfahrt zu berichten. Ins Eismeer wolle sie ihre Schiffe führen, nach Gloranien, um der Eishexe den Krieg zu erklären!

Augenblicklich mietete ich ein schnelles Pferd

an, um in die Stadt Thorwal zu reisen. Dort hatten sich bereits ein gutes Dutzend Langschiffe zusammengefunden, darunter die *Windsbraut* der Gischtreiter-Ottajasko und die *Sturmreiter* der Windzwinger-Ottajasko aus Thorwal, aber auch die *Angrawurm*, das Schiff Helgi Eldhildassons, des Neffen von Eldgrimm dem Weisen, und das Runen-Langschiff *Runjadral* der Jar.

Die Unerschrockenheit der thorwalschen Krieger in allen Ehren - aber dennoch konnte ich nicht glauben, dass man sich so bald nach dem jüngsten Krieg in einen neuen Kampf werfen wollte, gegen einen ungleich mächtigeren und finsternerer Gegner. Schließlich nahm ich allen Mut zusammen und klopfte an die Pforte der hohen Hetmannshalle, um mehr über Jurgas Heerfahrt zu erfahren. Zu meiner Überraschung empfing man mich überaus freundlich, obwohl doch alle mit der Vorbereitung der Heerfahrt beschäftigt waren. Jurga Trondesdottir bot mir gar an, an Bord ihres Schiffes, der *Güllen* der Jar, bis Olport mitzufahren, damit ich getreulich über das berichten könne, was bis dahin geschehen werde.

Ich will nicht zu viele Worte über die Fahrt an Bord der prächtigen Otta verlieren. Mit stolzeschwellter Brust, die Schilde frisch beinahe und die Waffen blitzend poliert, ruderten uns Jurgas Frauen und Mannen an der Spitze der Thorwaler Flotte hinaus aufs Meer. Bndgera Karvsolmfara, die Oberste Swafnir-Gewalt, hatte die Schiffe gesegnet und begleitete uns bis Olport. Ein jeder sollte wissen, dass dieser Zug swafnirgefällig sei. Sie hoffte darauf, dass sich recht viele Gefolgsleute des Walgots dem Zuy, anschließen würden - und sie wurde nicht enttäuscht. Prem und Hjaltingor hießen die

ersten Orte, die wir anliefen. Dort erwarteten uns bereits hunderte Menschen aus dem Umland, um die Oberste Hetfrau und ihre Gefährten mit einem Fest willkommen zu heißen und ihre Flotte durch weitere Schiffe zu verstärken.

First in Muryt fiel ein düsterer Schatten auf eins Vorhaben: Zwar ließen viele Jurga hochleben, doch in den Jubel mischten sich auch die unzufriedenen Stimmen derer, denen die Oberste Hetfrau zu zögerlich agiert hatte, als ein Friedloser die Stadt in seine Gewalt gebracht hatte (siehe AB 110). Hier in Muryt, so schien es mir, spiegelte sich die ganze Zerrissenheit Thorwals wieder.

Nichtsdestotrotz gestaltete sich die Ausfahrt als Triumphzug: Dutzende Fischerboote gaben der Güllen Drakkar ein Ehrengeläute. Ihnen gesellten sich etliche Nachen und eine Hand voll Flöße hinzu, deren Besatzungen junge Draufgänger, die gegen Gloranien zu Felde ziehen wollten, aber auch Muryter, die während der Besetzung durch die Friedlosen alles verloren hatten - uns um jeden Preis begleiten wollten. Sie wurden auf die anderen Schiffe verteilt.

Kurz vor Olport wartete eine ganz besondere Überraschung auf Jurga. Als man Ottasheim passierte, hielt ein Snekkarauf unseren Konvoi zu. Jurga mochte ihren Augen kaum trauen, denn im Bug stand Tevil Karvensson aus Uddahjal dem Heimatdorf von Jurgas schärfster Konkurrentin Marada. Sein Kommen machte deutlich, dass nicht jeder mit Maradas Ansichten einverstanden war, und er sollte nicht der einzige Nordthorwaler bleiben, der sich uns anschloss. Jurga war im Hochstimmung.

Schließlich liefen wir in den Hafen von Olport ein und passierten ehrfurchtsvoll den Efferdspfeiler, jenen mächtigen Felszahn, der die Hafeneinfahrt von Olport behütet. Am Hafen hatten sich die Menschen versammelt und empfingen uns fröhlich winkend. Wohlgemut sprang Jurga an Land und setzte ihren Fuß auf traditionsreichen Boden. Begleitet von ihren Hetrekkern betrat die Oberste Hetfrau den Jurgaplatz. Torgal Raskirsson, der Hetmann vom Nader, trat ihr entgegen, die Hand zum Gruß erhoben, als mit einem Mal ein Tumult ausbrach und sich die Menge widerwillig teilte. Dort stand Iskir Ingibjarsson, ein eingeschworener Feind der Obersten Hetfrau.

"Seht an", rief er spöttisch seinen Gerührten zu, einer Horde meist junger Frauen und Männer, die sich dicht um ihn geschart hatten, die Hände an den Waffen, "unsere kleine Königin gibt sich die Ehre, uns ihren Besuch abzustatten. Na, kleine Königin", fuhr er in Jurgas Richtung fort, "bist du hergekommen, um huldvoll unseren demütigen Gruß entgegenzunehmen? Dann lass dir gesagt sein, dass es im Norden Thorwals noch aufrichtige Frauen und Männer gibt, die nicht gewillt sind, vor dir im Staub zu kriechen." Er warf der Obersten Hetfrau einen verächtlichen Blick zu. Torgal lief vor Zorn rot an, er wollte nicht dulden, dass Iskir vor seinen Augen das Gastrecht mit Füßen trat. Doch Jurga hielt ihn mit einer knappen Handbewegung zurück. Sie lächelte, aber ihre Stimme klang schneidend scharf: "Wohlan Iskir, es betrübt mich zutiefst, dass du nicht einmal dann von unserem persönlichen Streit lassen

kannst, wenn es um ungleich größere Dinge geht als unsere Querelen. Ich bin nach Olport gekommen, um wackere Streiter gegen Glorana und ihre Hexenbrut zu den Wäiten zu rufen, nicht um mich in kleinlichem Gezänk zu verstricken."

Die Menge jubelte. "Wenn du also darauf bestehst, deinen Zank mit mir auf der Stelle auszutragen, dann wirst du mir wohl oder übel mit deinem Schiff folgen müssen — oder aber warten, bis du an der Reihe bist."

Dem sonst so wortgewandten Iskir verschlug es ob dieser unabsehbaren Wendung glatt die Sprache. Er konnte diesen Streit nicht fortsetzen, ohne als engstirniger Pfefferkornzähler zu gelten; zugleich aber wollte er sicher nicht an Jurgas Seite segeln und ihren Ruhm mehren, denn nicht anders würde es kommen, wenn diese Heerfahrt erfolgreich ausging. Doch was tun, ohne das Gesicht zu verlieren? Schwer wie Blei fühlte er die erwartungsvollen Blicke der Umstehenden auf sich lasten. Nach einer Weile nickte er schließlich knapp und brummte: "Nun gut, Jurga Trondesdottir, für diese Fahrt gehört mein Schwert dir."

Er war wohl zu dem Schluss gekommen, dass es seinem Ruf allzu sehr schaden würde, wenn er sich der Heerfahrt gegen Glorana verwehre. Die Menge jubelte, als Jurga Iskir die Hand reichte: "Sei mir willkommen."

Sie wandte sich an seine Gefährten: "Seid mir alle willkommen."

Diese senkten den Kopf zu einem mürrischen Gruß. Doch da hatte sich Jurga bereits wieder von ihnen abgewandt und trat zu Torgal hin,

um ihn freundlich zu umarmen. Ich indes fragte mich, ob die Oberste Hetfrau mit diesen Gefährten gut beraten sein würde.

Am ersten Abend war Jurga mit ihrer Ottajasko Gast des Hetmanns vom Nader, am zweiten Tag jedoch wurde uns eine besondere Ehre zuteil, denn Haldrunir Windweiser bot uns Gastung in der Runajasko. Selbst mir gewährte man Zugang, wenn ich mir auch sicher war, dass mindestens einer der Zauberer allzeit ein Auge auf mich hatte — wenn nicht gar einer der Windgeister, die einen dort alleweil umtanzen. Die Runajasko, so erfuhr ich, würde eines ihrer Runenschiffe entsenden, zudem hatte Haldrunir es jedem Runajaski freigestellt, sich dem Zug anzuschließen. Viele wollten dies tun, Magier und Skalden und auch einige der Flandwerker und selbstverständlich weitere Swafnir-Geweihte, die dem Ruf ihrer Hochgeweihten folgen mochten. Damit nicht genug, Swaflind Swafgardsdottir vom Itrn-Tempel zu Olport Schloss sich dem Zug ebenfalls an und verkündete, dass man einer guten Sache folge, die der sanften Ifirn zum Gefallen sei. Ich selbst indes seufzte tief, denn ich sollte den Heerzug in Olport verlassen.

Und so hieß es schließlich Abschied nehmen, als die Thorwaler am Morgen des dritten Tages in See stachen. Schweren Herzens blickte ich der Flotte nach. Mein Herz aber ist bei den tapferen Männern und Frauen auf ihrer Fahrt ins Ungewisse. Mögen die Götter mit ihnen sein.

Cyberian Viersteinen
Michelle Schwefel

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, Friedrich-Naumann-Straße 14, 99423 Weimar, eMail: kanzler@garetien.de
Änderungen des Croncalendariums werden ebenfalls bitte schriftlich oder per Mail ausschließlich an Björn Berghausen weitergegeben.

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

Kanzleranschriften:

Albernia:

Robert Albrecht, Stegemannstraße 27, 56068 Koblenz, eMail: ambrosius.aurelianus@gmx.de

Almada:

Niklas Reinke, Koblenzer Str. 9, 53173 Bonn, eMail: Niklas.Reinke@t-online.de

Darpatien:

Robin Fehmer, Bussenstr. 23, 70184 Stuttgart, eMail: kanzler@darpatia.de

Garetien / Greifenfurt:

Björn Berghausen, Friedrich-Naumann-Straße 14, 99423 Weimar, eMail: kanzler@garetien.de

Horasreich:

Frank Bartels, Rappoldstr. 18, 33613 Bielefeld, eMail: horas@arcor.de

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

Kosch:

Martin Lorber, Grafensteinstraße 29, 96052 Bamberg, eMail: kanzler@angbar.de

Nordmarken:

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

Tobrien:

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

Weiden:

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

Spielerbetreuung Bornland:

Oliver Baeck, Aitpieschen 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



Dramen aus Perricum

– Flüchtende auf dem Darpat



Wie der Botenredaktion aus dem Briefeiner verehrten Leserin zugetragen wurde, scheint die bislang von Verheerung verschonte Grafschaft Perricum durch darpatische Flüchtlinge gelähmt zu werden:

»Verehrte Mutter,

die Menschen leiden hier. Bedauerlicherweise vermag ich Euch keine besseren Kunde zu schreiben. Aufheitern wollte ich Euch, doch als überaus bedrohlich beschrieb ich Euch bereits in meinem letzten Brief die Schatten, die sich über das istsliche Perricum ausbreiten. Und nun wird man hier schrecklicher Szenarien ansichtig, die auch einem gestandenen Menschen schier die Sprache verschlagen vor Entsetzen.

Nur vereinzelt dringt derzeit eine Nachricht aus dem Rest des Reiches zu uns vor. Zwar machen hin und wieder einige Boten in der Ortschaft Rast, doch verlässliche Kunde vermögen auch diese nicht zu bringen, außerdem Wenigen, was sie in den Küchen und Vorzimmer der Hohen aufgeschnappt haben, als sie in den edlen Häusern ihre Botenmappen übergaben.

So mache ich jeden Morgen das, was mir das Einleuchtendste deutet, um Neuigkeiten zu erfahren: Ich begeben mich zum Darpat, um von den Flussschiffen neue Kunde zu erhalten. Ihr, verehrte Mutter, könnt Euch nicht denken, was ich dabei letzten Windstag mit ansehen musste.

Ich mache mich am Morgen auf den Weg zum Darpat, um jeden neuerlichen Anfang zu beginnen pflege: Ich bot den mürrisch dreinblickenden Eiferdletiten ein wenig von meinem Tabak an, was ihnen offenbar schon zur Gewohnheit geworden ist. Nicht einmal ein 'den Göttern zum Gruße' kann ihnen diese freundliche Geste mehr entlocken, denn solche Höflichkeiten kommen ihnen allenfalls in den Sinn, wenn sie einen Fremden vor sich haben.

Zuerst versprach der Tag, von dem ich Euch berichten möchte, wie alle anderen zu werden, die ins Fand gezogen sind, während ich auf Nachricht harrend im letzten Morgennebel die angeschwellenen Fluten betrachtete. Doch dann teilte plötzlich draußen auf dem Strom der schmale Steven eines Ruderboots den Dunst und schälte sich allmählich aus den grauen Schleiern.

Das Boot schien zu treiben, weder Paddel noch Ruder berührten das Wasser. Misstrauisch banden die Schiffer eine Barke los, um in dem scheinbar herrenlosen Kahn nach dem Rechten zu sehen.

Man mag sich nicht vorstellen, welches Bild sich mir bald darauf bot. Denn als die Flus-

leute den Kahn fast erreicht hatten, lichtete sich der Nebel mit einem Mal, als ob ein Vorhang beiseite gezogen würde, und enthüllte weitere Boote. Anfangs nur vereinzelt, dann wurden es immer mehr, bis wir erkannten, dass der Darpat mit Booten, Flößen und Lastkähnen derart dicht befahren war, dass ich mich unwillkürlich — man verzeihe mir den makaberen Vergleich — an die unzähligen Lampignons erinnert fühlte, die man zum Lichterfest über den Fluss ins Meer entlässt.

Am nördlichen Ufer war die Böschung gesäumt von aberhundert Menschen, die mit orangefarbenen Tüchern winkten. Auf perricumscher Seite indes waren die Weiber, die am Ufer die Wäsche machten, mit wehenden Röcken davongelaufen, um die Büttel zu rufen. Schon wurden die großen Triangeln geschlagen, als nahten Feinde heran — doch war dies einzig das Zeichen, um alle, die helfen konnten, am Ufer zu sammeln. Die eilends herbeigelaufenen Schulzen sehnten den Bewohnern zu, Decken bereit zu halten und heißes Gebräu aufzusetzen. [...]

Es vergingen Stunden, in denen ich rastlos meine Hände reichte, wie es Menschenpflicht war und das Gastrecht gebot, nachdem der erste Kahn im Uferschlamm aufgesessen war und sich die Insassen erschöpft ans Ufer warfen, mit kaum mehr Gepäck als dem, was sie am Leib trugen. Doch ihnen folgten so viele, dass ich irgendwann bemerkte, wie ich meine Arbeit nur noch mechanisch verrichtete. Willenlos wie eine Mirhamionette fuhr ich auch dann fort, Boote an Land zu ziehen und Menschen aus dem Wasser zu heben, als meine Kraft schon seit Stunden erloschen war.

Blau gefrorene Kinder, leblose Alte, halb vom Wahn ergriffene Bauern, Versehrte Krieger und geschändete Menschen aller Stände waren vereint in der endlosen grausamen Flucht.

Immer wieder musste man Streiter der Fürstin beruhigen, die — offenbar völlig verwirrt — auf der Stelle den Gratzen sprechen wollten. Zornig verlangten sie nach Booten, um weiter nach Perricum zu fahren, doch jedes entladene Boot wurde zu sehr von den gefährdeten Menschen am Nordufer benötigt, um ihnen die Flucht nach Süden zu ermöglichen. Handgemenge und Rangeleien waren die Folge. Bauern und Gemeine stellten sich gegen die Hohen, bereit, ein jedes Boot mit ihrem Leben zu verteidigen. Schreiend und stöhnend lagen die Verletzten in den Häusern, deren Bewohner mit dem Waschen der Wunden und dem Lakenkochen nicht mehr nachkamen. [...] Das Leid war Unermesslich, der Name des Verursachers lag wie ein Fluch auf den Lippen der Darpatier: Asmodeus von Andergast, der Heerführer

des tot geglaubten Dämonenkaisers [...] Eine nebachotische Magd wurde von einer Edlen blutig geprügelt, als sie dieser ein totes Kind aus den Armen hatte heben wollen, das die offenbar Umnachtete starsinnig für schlafend erklärte. Eine Peraine-Geweihte stand schlotternd am Ufer, zu keiner weiteren Bewegung fähig, nachdem sie den mehr als hundertsten Rock über das Haupt eines Verstorbenen gezogen hatte. Ein Golgarit mit blutig schwarzen Krusten in den leeren Augenhöhlen stand im Find in Hand mit seinem Bruder in Fiferd im Fluss, um das Wasser zu segnen, in dem immer mehr Tote trieben, die kaum einer mehr zu bergen vermochte [...]

Dann endlich, am Nachmittag, traf die Hilfe des Adels ein. Pferde preschten zum Ufer, ankommende Boote¹ wurden von Milizionären flott entladen. Alles, was Mann und Pferd zu tragen vermochte, blieb vorerst am Südufer, bis die Reiter lanzenweise übersetzten, um am Nordufer, an welchem es nicht besser schien, für Ordnung und eventuell auch für Schutz vor anrückenden Feinden zu sorgen. In Bannerstärke eilte gräfliche und eilig zusammengerufene Soldateska herbei. Wagen polterten heran, um Geweihte und Novizen verschiedenster Kirchen zu entladen, die sogleich dort mit anpackten, wo es ihnen am sinnvollsten schien. Zelte wurden errichtet und Knaben rekrutiert, die das Vieh aus den Ställen auf die nächtlichen Weiden treiben sollten, damit die Menschen ein Dach über dem Kopf hatten. Man sammelte Brennholz, brachte Fleisch herbei, kochte Brühe. Und langsam wichen die ersten wohlgemeinten, aber chaotischen Hilfsversuche einem mehr und mehr planmäßigen Vorgehen, das dem einen oder anderen ein vages Gefühl der Beruhigung schenkte.

Wer von den Darpatiern weiter reisen konnte, machte sich auf den Weg nach Perricum, wo, wie man mittlerweile berichtete, vor den Mauern eine Zeltstadt errichtet worden war. Mehr als Zehntausend sollen es sein, die sich nach dem Fall von Rommils von den starken Mauern Perricums und dem Hauptsitz der Rondra-Kirche Schutz versprechen.

Derweil teilen die Menschen hier das, was immer weniger wird — und das, obwohl viele Darpatier Zeit ihres Lebens die Perricumer Tulamiden geringgeschätzt hatten, weil sie ihnen fehlenden Travia-Glauhen nachsagten. Eine Ironie des Schicksals, das man in dieser schweren Stunde ausgerechnet auf die (Kistfreundschaft jener 'Ungläubigen'¹ angewiesen war!

-Irimian zu Belsenstock an Jette zu Belsenstock«

Stefan Trautmann

Praios spricht durch hundert Zungen!

Sensation beim Jahresorakel – Große Verkündigung durch den Lichtboten –
Beginn der Suche nach dem Licht

GARETH UND VIELE ANDERE ORTE. Das Folgende ist eine dürftige Zusammenstellung der wundersamen Ereignisse, die sich im Zusammenhang mit dem Jahresorakel der Gemeinschaft des Lichts, der Kirche des Götterfürsten Praios, im beginnenden Jahr 1028 BF zugetragen haben und die bereits jetzt landauf, landab für Spekulationen und Debatten sorgen.

Eine lodernde Morgenröte begrüßte den ersten Tag des Jahres. Als ob der Weltenrand selbst in Flammen stände, glühte der Himmel über Gareth in hellem Rot, während feurige Wolkenbahnen über das Firmament zogen. Bereits am frühen Morgen hatten sich viele Gläubige ehrfürchtig versammelt, um dem Orakel des 1. Praios 1028 BF zu lauschen. Viele waren noch gezeichnet von den Schrecken der *Schlacht in den Wolken*, und so mancher humpelte auf Krücken gestützt. Wohl jeder von ihnen erinnerte sich noch der letzten Prophezeiung, als der Lichtbote so jäh das Orakel unterbrach, um die Ohren der Sterblichen vor Wahrheiten zu schützen, die nur ihren Geist verwirren mochten (siehe AB 105, S. 1-2). Wieder war ein Verkünder für das Orakel gewählt worden, wieder waren das altbosparanische Siegel des Praios mit Goldstaub und Kreide auf den Boden gezeichnet und die Sonnenspiegel und Weihrauchschalen ringsum aufgestellt worden, diesmal jedoch nicht in der Stadt des Lichts, sondern auf dem Platz vor der Priesterkaiser-Noralec-Sakrale in Alt-Gareth. Doch als der Verkünder ins Rund trat, war es nicht seine eigene Stimme, die den weiten Raum erfüllte, sondern eine andere: Tief war sie, voll und hallend wie der Klang von tausend Glocken. Ihr überderischer Ton brachte die Becken, Gongs und selbst die goldglänzenden Türflügel des Tempels dergestalt zum Vibrieren, dass diese wie ein wundersamer Chor in die Melodie des Sprechenden einstimmten. Sprachlos, furchtsam erstaunt und im Herzen erschüttert blickte der Verkünder auf, und mit ihm die Menge: Am Ran-

de der Tribüne, die für die Hochgeweihten des Kultes errichtet worden war, stand hoch aufgerichtet Seine Erhabene Weisheit *Hilberian Praiogriff II.* *Heliodon*, umgeben von einer



Seine Erhabene Weisheit
Hilberian Praiogriff II. Heliodon

Aureole gleißenden Lichts. Unverkennbar waren es die Lippen des Lichtboten selbst, des obersten Geweihten Praios' auf Deren, die die Worte des Orakelspruches formten, doch ebenso unverkennbar stammte die Kraft der Stimme nicht aus dem Inneren seines zerbrechlichen Körpers. Der sterbliche Diener des Götterfürsten schien nicht mehr Herr seiner selbst zu sein, sondern nur noch das Gefäß eines größeren Willens. Seit Menschengedenken ist es nicht mehr vor-

gekommen, dass ein amtierender Lichtbote zum Verkünder des Jahresorakels bestimmt wurde, und niemals war darin das Wirken des Lichtgottes selbst so deutlich zu spüren. An-dächtig lauschte die Menge den geheiligten Worten, doch war da kaum jemand, der ihren Sinn verstand. Denn die Sprache der diesjährigen Botschaft war ein ertümeltes Aureliani, die Zunge der ersten Siedler aus dem fernen Gildenland. Als der letzte Laut der letzten Silbe verklungen war, verschwanden die alveranischen Schwingungen ebenso wie die strahlende Aureole, und der Bote des Lichts brach erschöpft zusammen. Unruhe machte sich unter den Zuhörern breit, die sich gleichermaßen um die Gesundheit des höchsten Geweihten sorgten als auch um den Inhalt der Prophezeiung rätselten. Allen, jedoch war gewiss, dass sie gerade eines erhabenen Moments teilhaftig geworden waren.

Das Vielfache Wunder

Während aus dem Domizil des Lichtboten verlaute, Seine Erhabene Weisheit sei entkräftet, aber wohl-auf, und das Volk noch einer offiziellen Auslegung des Geschehenen harrete, wurde klar, dass die wunder-same Erscheinung von Gareth kein Einzelfall war. Mitnichten: In jeder Stadt mit bedeutendem Praios-Tempel war es, soweit man hören konnte, zu der gleichen Offenbarung gekommen. Mal ergriff es einen Geweihten im stillen Tempelgebet, dann wieder einen Novizen vor der versammelten Gläubigenschar. Stets wurde die Stimme als "überderisch", "tief" und "bewegend" beschrieben, die — an anderen Orten in der allgemeinen Überraschung meist zur Hälfte untergegangene — Prophezeiung als "geheimnisvoll und unverstänlich" oder (so Gelehrte anwesend waren) "in der Sprache der Alten gehalten". Hundert Erwählte, hundert Zungen! Hat man so etwas je gehört? Niemand auf dem Derenrund kann nunmehr leugnen, dass der Fürst der Götter den Menschen ein Zeichen gab. Jedoch: Was mag es bedeuten?

Die Große Verkündigung

Zweimal zwölf Tage nach dem Tag des Orakels, am 25. Praios 1028 BF, trat der oberste Praios-Geweihte Aventuriens erneut vor das Volk. Nicht weniger denn zwölfmal schlug der Große Gong des Heiligen Owilmar, um anzuzeigen, dass der versammelten Gemeinschaft und der ganzen Kirche des Praios eine *Große Versündigung* durch den Boten des Lichts bevorstand. In der Geschichte des Kultes haben nur wenige Kirchenführer von diesem Privileg Gebrauch gemacht, um wahrlich weitrtragende Entscheide kundzutun (z.B. als die Ära der Priesterkaiser vorüber war oder als der zwölfgöttliche Bannfluch wider Borbarad gesprochen wurde).

In seiner Ansprache, deren Text als Bulle an alle Tempel des Kultes gesandt wurde (und deren Wortlaut darum dort in ihrer Gesamtheit eingesehen werden kann), eröffnete Seine Erhabene Weisheit Hilberian Praiogriff II. Heliodon den Gläubigen die schwierige, aber doch hoffnungsvolle Lage, in der sich die Kirche befindet. Es sei wahr, dass das Ewige Licht des Heiligen Quanion aus der Stadt des Lichts verschwunden sei. Und es sei darum ebenso wahr, dass dem Götterfürsten derzeit keine neuen Tempel gemäß dem althergebrachten Ritus geweiht werden könnten (da das ihnen eigene Tempellicht mit der Heiligen Monstranz des Haupttempels entzündet werden müsste). Doch sei dies keineswegs das Ende,

sondern ein Anfang. "Praios prüft uns. Wenn wir vor dem Auge Alverans bestehen, wird sich uns das entrückte Licht erneut offenbaren. Und mehr noch: Die Suche nach dem Licht wird zur heiligen Pflicht, denn das Auffinden wird die Antwort auf all unsere gegenwärtigen Fragen sein. Der Götterfürst hat uns diese Aufgabe gestellt, damit wir uns an ihr bewähren. So gehet mit mir den Pfad des Lichts und folget der Sonne!"

Als dann führte der Lichtbote aus, dass die Queste Sanct Quanions nach dem Ewigen Licht sowohl eine materielle als auch eine spirituelle Suche war. Darum müsse die Kirche nun die Worte der Offenbarung "wohl wägen und den steinigen Weg zur Erleuchtung antreten". Die Geweihtenschaft müsse in sich gehen und in der Schriftdeutung, in der Kontemplation und auch im Disput herausfinden, wie sich die neue "Quanionsqueste" auf den Gläubigen, den Geweihten und die Kirche als Ganzes auswir-

ken solle. Ohne sich auf eine verbindliche Deutung der anderen Aspekte des Jahresorakels festzulegen, Schloss der Lichtbote die Verkündigung mit dem 141. Spruch aus dem Gerbaldspalter der Heiligen Praiolill: 'Das Licht der Wahrheit sei mein Lotse, es leuchtet mir auch in finst'rer Nacht.'

Reaktionen

Obwohl ein Gutteil der Gläubigen sich durch die unübersehbaren Zeichen - erst das wundersame Überleben fast aller Personen in der zusammenstürzenden Stadt des Lichts (siehe

niemand verstehen könnte? Auch die Große Verkündigung Seiner Erhabenen Weisheit legt eine solche Haltung nahe, nach der die Kirche zunächst in sich selbst eine Lösung finden müsse, bevor diese nach außen getragen werden könne. Andere dagegen meinen, dass gerade nun die Stunde des "einfachen Menschen reinen Herzens" gekommen sei, sich zu beweisen.

Weitverbreitet (außerhalb Garetiens) ist außerdem die Ansicht, dass Gareth nicht mehr als erwählter Ort gelten dürfe und ein neuer Platz für den Haupttempel gefunden werden müsse. Denn warum habe Praios sonst seinen pracht-

vollen Sonnenpalast der Vernichtung preisgegeben, aber die Geweihtenschaft gerettet? Gerne wird hier die Legende von der 'Dritten Hauptstadt' angeführt: 1000 Jahre herrschte Bosparan und beherbergte den obersten Tempel des Sonnengottés, dann 1000 Jahre Gareth. Es sei offenkundig ein neues Zeitalter angebrochen - und dieses bedürfe eines neuen Zentrums.

Dieser Interpretation Schloss sich auch der Wahrer der Ordnung Bosparan, Seine Eminenz *Staryun Loriano*, an. Der Kirchenfürst verkündete zu Vinsalt, sichtlich bewegt von der unerwarteten Offenbarung des Götterfürsten auf dem Tempelberg, dies sei ein Zeichen, dass das

Herz der Gemeinschaft des Lichts in die Ursprungslande zurückkehren werde: ins Liebliche Feld, dorthin, wo die Ahnen aus dem Gildenland das erste Mal aventurischen Boden betraten.

Sein Amtsbruder Eminenz *Pagol Greifax von Gratenfels*, Wahrer der Ordnung Mittellande, erklärte dagegen in Elenvina, man müsse um jeden Preis an der Einheit von Reich und Kir-

Der Orakelspruch

Dies sind die Worte des Lichtboten, wie sie von einem Sekretär aus seinem Gefolge aufgeschrieben wurden, übertragen ins zeitgemäße Garethi durch Seine Erhabene Weisheit höchstselbst:

**"Wenn die Welt sich wandelt und die Schatten länger werden,
ergreift Angst Besitz von den Herzen der Gläubigen.
Es wird Mitternacht im Garten von Gut und Böse.
Doch seht: Ein neuer Morgen dämmt schon!"**

**"Wohlverborgen ist der Keim, der Funke, der die Flamme neu entfacht.
Der Bogen des Lichts führt hinauf zum Paradies,
doch erst müsst ihr hinabsteigen in die dunkle Nacht der Seele,
auf dass in eurem Innerem Raum sei für das Leuchten."
"Suchet das Licht, das alle Farben auslöscht und in sich vereint.
Schemen vergehen in der Sonne wie die falsche Schlangenbrut,
und wo Licht ins Mark der Erde dringt, fliehen die Geschöpfe der Tiefe.
Doch niemals darf der Götter Glanz vor der Finsternis weichen."**

**"Eine neue Sonne wird das Firmament überstrahlen,
sie wird sein, wie sie war, bevor sie war, wo sie ist.
Dreifach ist ihre Herrlichkeit, und dreifach wird sie den Menschen wieder erscheinen.
Sumyrdalun."**

**"Aus den Trümmern der alten Ordnung wird eine neue erstehen.
Dies ist das Los der Gläubigen, und dies ist das Los der Geweihten.
Aufrichtig lernend, vom Rechten nicht abkommend:
Auf diesem Weg werdet ihr sicher schreiten."**

AB 110, S. 8), nun die Umstände des Jahresorakels — ermutigt fühlt, herrscht große Verwirrung hinsichtlich der Art und Weise, wie Praios' Wille am besten umzusetzen sei. Viele vertreten die Auffassung, die Aufforderung zum Handeln sei allein an die Geweihtenschaft des Götterfürsten ergangen. Denn warum habe der Lichtgott sonst die Sprache der ältesten Kirchenliturgien gewählt, die vom gemeinen Volk

Das Ewige Licht

Das Allerheiligste der Stadt des Lichts zu Neu-Gareth war eine vollkommene, gleißend weiße Kugel aus reinem Licht, die im Zentrum des Tempels schwebte. Der Überlieferung nach wurde sie von den ersten Gildenländern nach Aventurien gebracht und zunächst in Bosparan verwahrt. Die Ketzerkaiserin Hela-Horas ließ sie jedoch aus ihrer Hauptstadt fortschaffen, da sie ihren Dämonenpakten im Wege stand. Erst zur Zeit der Klugen Kaiser wurde die *Phaosphäre* (aurel.: Lichtkugel) von dem Heiligen Quanion wiedergefunden und unter großem Triumph nach Gareth gebracht, wo nunmehr das Oberhaupt der Praios-Kirche residierte.

Dem Ewigen Licht wird eine magiebannende Aura nachgesagt, die für Zauberkundige unerträglich ist. Geweihte Monstranzen können einen Funken des Lichts aufnehmen, phne es zu vermindern, und so die Macht Praios' an andere Orte tragen.

Ein Kommentar zum Orakelspruch von Ihro Gnaden Usebia da Pontrecco, Doctorin beiderlei Rechts, Dozentin für Göttergefällige Lebenslehre, Weltweisheit und Moral an der Universalschule von Methumis (Auszug):

(...) Der erste Part erinnert — wenn auch mit düsteren Vorzeichen — an die Weisheit der Heiligen Lichtbotin Linai Praiosmin I. (um das Jahr 20 BF): "Auch wenn Wolken dir die Sicht auf die Sonne nehmen, ist sie nicht untergegangen, sondern immer noch dort." Eine Lebensregel, deren Beachtung wir nur anraten können!

Der zweite Part bietet bereits Raum für Spekulationen: Weist uns der *Keim* (II, 1. Vers) den Weg zu dem Ort, an den das Ewige Licht von Neu-Gareth entrückt wurde? Oder ist dies eine Bezugnahme auf wesentlich ältere Mysterien (cf. Hekaschanes *Tmnsalvemne Manifestationen des Göttlichen* oder das apokryphe *Von dero Saatkörnern des Bösen*)? Auch der Fortgang ist schwer deubar: Wohl kennt die *Communio Luminis* (die Kirche des Praios, Anm. der Red.) eine „dunkle Nacht der Sinne“, das ist die Entsagung fleischlicher Genüsse zum Behufe der Erleuchtung. Der Weg des Asketen soll die Sinne für das Wunder der Wahrheit schärfen. Bedeutet uns der Götterfürst (Lobpreis sei ihm!) mit der *dunklen Nacht der Seele* (II, 3. Vers) eine Entrückung von allem Weltlichen, um die Welt zu gewinnen?

Der dritte Part beginnt mit der eindeutigen Aufforderung, nach dem Licht zu suchen, wie von Seiner Erhabenen Weisheit dem Lichtboten verkündigt. Im Weiteren bleibt jedoch unklar, ob die gewählten Bilder allgemeinen Charakters sind (und somit der Veranschaulichung dienen) oder ob sie sich auf bestimmte Aufgaben beziehen, die die Streiter des Lichts auf ihrer Queste zu bestehen haben. Allein über die Interpretation des Ausdrucks "*die falsche Schlangenbrut*" (III, 2. Vers) ließe sich gewiss trefflich streiten.

Der vierte ist zweifellos der rätselhafteste Part der Prophezeiung. Wird hier ein konkreter Fingerzeig auf den Aufenthaltsort des Lichts gegeben oder ist die Kontemplation über dem Mysterium bereits das Ziel? Sowohl die Passage "*sie wird sein, wie sie war, bevor sie war, wo sie ist*" (iy 2. Vers) als auch die darauffolgende Zeile weisen in die Vergangenheit. Steht uns eine Rückbesinnung auf frühere Zeiten bevor? Wenn ja, auf welche? Dem Gelehrten fallen die Überlieferungen von den drei Völkerscharen des Praios ein, von den drei Inkarnationen der Göttlichen Wahrheit (Praios, Ucuri und Horas), von den drei Hauptstädten der Gerechten (Bosparan, Gareth und die Große Unbekannte) und viele mehr. Aberdutzende Weisheiten sind in Triaden abgefasst, dreimal offenbarte sich der Götterfürst auch in Baltrea. Der letzte Vers: *Sumyrdalun* — ein unbekanntes Aureliani-Wort, ein unentzifferbares Arcanum. Wir wagen die These, dass dieses Enigma den Schlüssel zum vollständigen Verständnis des Orakelspruchs darstellt.

Auf den ersten Blick scheint der finale Part eine Wiederholung der vorangegangenen Bilder zu sein, verbunden mit einer Ermahnung der Gläubigen, sich den Glaubensgrundsätzen gemäß zu verhalten. Unter der Oberfläche liegt allerdings das Problem: Ist der Abschnitt eine Aufforderung zur Orthodoxie, sprich: der strengen Befolgung der überlieferten Glaubensregeln und Aufrechterhaltung der bisherigen Strukturen, oder aber zur Erneuerung? (...)

Am bedenkllichsten scheint mir aber, dass die Gliederung und Interpunktion der Willkür des jeweiligen Schreibers entsprungen ist, der Kommata, Zeilenwechsel und Punkte nach seinem Ermessen verteilte. So wird wohl noch viel Wasser den Yaquir hinabfließen, bis durch Vergleich und Analyse der im Dutzend kursierenden Überlieferungen ein kanonischer Textkörper des Orakelspruchs gefunden wurde!

ehe festhalten. Darum sei es mehr als weise, den aufwändigen Verwaltungsapparat des Praios-Kultes in die nordmärkische Residenzstadt des Reichsregenten zu verlegen (auch wenn

der Lichtbote, seine Inquisitoren, Orakelpriester und Greifenreiter in Gareth blieben, um Wacht zu halten).

Aus dem fernen Meridiana ließ Seine Emi-

nenz Amosh Tiljaff, Hochgeweihter des Götterfürsten in Al'Anfa und oberster Richter der Stadt, übermitteln, dass er "die Botschaft der Heiligen Gurvan und Quanon verstanden habe und gemäß dem göttlichen Gebot handeln werde", was immer das bedeuten mag. Doch nicht nur die Amtskirche meldet sich zu Wort, auch Wanderpriester und Laienprediger. Bei Greifenfurt versammelte sich ein Kreis um die für ihre flammenden Reden berühmte Praios-Geweihte *Lechmin Lucina von Hartsteen*. Das Volk gewann sie dabei nicht nur mit erhellenden Gleichnissen ("Während die Sonne bei den Himmlischen ist, so sind Praios' Wärme und sein Licht bei den Derischen"), sondern auch mit der Behauptung, die Gemeinschaft des Lichts habe viel zu oft nur "die Herrschaften von Stand" unterstützt, anstatt über die einfachen Menschen zu wachen. Hierüber habe Praios nun sein Urteil gefällt — die neue Ordnung müsse eine der universellen Gerechtigkeit sein.

Nicht einmal die Aufregung um die Konsequenzen der Prophezeiung, sondern die Strapazen des Orakels selbst sollen für den Wahrer der Ordnung Tulamidenlande zuviel gewesen sein: Gerüchten zufolge ringt Seine Eminenz *Lazio Fitz Stratzburg* in Fasar mit dem Tode, seit das Licht von ihm Besitz ergriff.

Von so abgelegenen Kirchenprovinzen wie Höt-Alem, Balträa, Jilaskan oder Glyndhaven hat uns leider noch keinerlei Kunde erreicht, obschon die dortigen Reaktionen gewiss außerordentlich waren.

In diesem Zusammenhang wurde allerdings ein Orakel bekannt, das der Greif Garafan 1026 BF im Orkland verkündete.¹ Auch wenn noch niemand seinen Sinn erriet, so mag sich doch eines Tages sein Sinn erhellen: "*Hütet euch vor den Fährnissen und finsternen Plänen, die da am Horizont dräuen, denn niemals ruhen jene, die danach trachten, zu zerstören, was die Götter gut geschaffen. Seid wachsam und bereit, eure ganze Kraft immer wieder gegen die Versuchungen zu stellen, dies süß lochendeuren Ohrenschmeichelt. Seht euch vor: Wenn eines Greifen Sohnes Schicksal sich erfüllt, wird der Blutige Stier nach rubinenem Blut dürsten.*"

FWB/SK

¹ Siehe hierzu das Abenteuer Das vergessene Volk.

Diener zweier Herren

Markgrafschaft Windhag neu belehnt – Grötzsche Lande in einer Hand vereint –

Nah! das Ende des Harbener Aufstands?

GRANGOR/HARBEN/ELENVINA. Nachdem sich der Markgraf des Windhag offen auf die Seite der aufständischen Seeleute von Harben stellte, ging er seines Titels verlustig. In einer geschichternachenden Übereinkunft wurde die Provinz am Meer der Sieben Winde hiernach an den Herzog von Grangorien

vergeben – einen Adligen aus dem horasischen Ausland!

Sah es vor wenigen Monaten noch so aus, als würde der Herzog von Grangorien ohne weiteres Federlesen seine Heerhaufen in den Windhag schicken, um dem Piratenunwesen dort den Garaus zu machen (siehe AB 110, S.

26-27), hat sich nun die Lage grundlegend verändert. Seine Hoheit *Cusimo Garlichgrötz* nutzte den verkündeten Reichsfrieden und das zugesicherte freie Geleit, um höchstselbst auf dem Hoftag zu Elenvina zu erscheinen und dort sein Recht vor dem versammelten Adel des Neuen Reiches einzuklagen. Man mag aller

dings kaum ermessen, wie der Zorn des lieb-
feldischen Herzogs ins Bodenlose wuchs, als
das Ziel seines Unmuts nicht einmal erschien:
Seine Erlaucht Radulf Eran Galahan, der Mark-
graf des Windhag und Admiral der im Auf-
stand befindlichen Westflotte, ließ sich mit fa-
denscheinigen Gründen von seinen Baronen
entschuldigen. Einige wussten wohl selbst
nicht, wie es um ihren Lehnsherrn bestellt war,
andere behaupteten, der Markgraf habe dem
Reichskongress geradeheraus eine Absage er-
teilt, und zwar mit den Worten: "Erst einmal
schuldet das Reich uns noch einen Besuch —
und wir bitten, die Gastgeschenke nicht zu
vergessen."

Dies ist offenbar als Anspielung auf die ausste-
henden Soldzahlungen und den ehemaligen
Reichsgroßadmiral Rudon von Mendena zu
verstehen, der auf dem Weg nach Harben ver-
schwand und nie dort anlangte, um die aufstän-
dischen Matrosen zu beruhigen (AB 108, S. 7).
Diesen bedenklichen Gerüchten nachzu-
gehen war die erste Aufgabe von Rudons
Amtsnachfolger, dem (in der hinlänglich
bekannten Notlage des Reiches) neu er-
korenen Großadmiral Avon Nordfalk von
Moosgrund. Wie um ihm die Bürde zu
erleichtern, richtete sich der in Verdacht
geratene Markgraf selbst. Nur zwei Wo-
chen nach dem dramatischen Schluss des
Reichskongresses (siehe S. 2 in diesem Bo-
ten) traf eine Depesche mit der silbernen
Bireme des Windhag im blauen Siegel-
wachs auf der nordmärkischen Herrscher-
burg Eilenwid-über-den-Wassern ein, in
der Radulf Eran Galahan (den wir von da
ab nicht mehr 'Markgraf oder 'Erlaucht'
nennen können) verkünden ließ: "Wie Ihr
meiner lieben Schwägerin [gemeint ist In-
vher ni Bennain von Albernia, Anm. d.
Red.] mitgespielt habt, lässt den letzten
Funken Stolz auf dieses Reich in mir erlö-
schen. Steigt hinunter von Eurem Thron
und legt die Krone ab, die Euch nicht
zusteht, Ihr Schmierenkomödiant und gold-
gieriger Grabräuber, Mordmörder, fahrlässiger
Bastard ..." (der Rest mit Rücksicht auf das
Haus vom Großen Fluss gekürzt). Es darf je-
doch bezweifelt werden, ob die harschen Worte
des abtrünnigen Windhagers nicht nur einen
dürftigen Versuch darstellen, die Plünderereien,
Raubzüge und Gräueltaten der Harbener Pi-
ratenflotte in den letzten Monaten nachträg-
lich zu rechtfertigen. Die Replik folgte auf dem
Fuße: Radulf Eran Galahan wurde unter
Reichsacht gestellt und seiner Titel, Ämter und
Würden entkleidet.

Allein, damit war den Problemen, die aus der
Meuterei der Westflotte resultierten, noch kei-
ne Abhilfe geschaffen. Insbesondere drohte ein
Waffengang mit dem südlichen Nachbarreich,
das den Friedensvertrag von Weidleth durch
die unentwegten Überfälle gebrochen sah (sie-
he auch dazu AB 110). Dabei verfügte das Mit-
telreich über gar keine Reserven, um den Auf-
stand in Harben niederzuschlagen und dem

Reichsrecht wieder Geltung zu verschaffen. Es
ist wohl dem Einfallsreichtum des nordmärki-
schen Erbprinzen und Reichserzkanzlers Har-
tuwal Gorwin vom Großen Fluss zu verdan-
ken, dass in dieser schwierigen Lage eine glei-
chermaßen ungewöhnliche wie verblüffend
einfache Lösung gefunden wurde. Die mitt-
lerweile vakante Provinz Windhag sollte mit
allen Rechten und Pflichten - wozu vorrangig
gehören würde, die Piraterie zu bekämpfen -
an denjenigen vergeben werden, der sich in
der Vergangenheit am stärksten darum bemüht
hatte: den bereits zuvor erwähnten Herzog
Cusimo Garlichgrötz von Grangorien.

Dieser erhob nämlich von seiner Erblinie her
Anspruch auf die sogenannten *Grötzschen Gü-
ter*, die Stammlande und Besitzungen derer von
Grötz zu Windehag. Selbiges Adelsgeschlecht
verband sich zur Zeit Rohals des Weisen mit
der liebfeldischen Grafenfamilie *Garlish von
Phecadien*, woraus schließlich der Name *Gar-*



lichgrötz verschliffen wurde. Mit dem Kusli-
ker Frieden und der Unabhängigkeit des Lieb-
lichen Feldes 751 BF wurde eine Grenzzie-
hung entlang der Windhag-Berge und mitten
durch das Tal des Phecadi vereinbart - dem
Grafen Leomar Garlichgrötz blieben von sei-
nen mittnächtlichen Ländereien nur die Burg
Windhag bei Grangor und ein paar Edlengü-
ter. Schon damals waren es die reichen Kauf-
leute der Handelsmetropole Grangor, die den
Ton angaben — ohne ihre Einflussnahme hätte
sich der Graf vermutlich gar nicht erst auf die
Seite der Freiheitskämpfer gestellt. (Auch beim
berühmten *Baliiri-Schwur* waren nur Abge-
sande der Stadt Grangor, aber kein Mitglied
des Hauses Garlichgrötz zugegen; ein pikan-
tes Detail der Familiengeschichte, das gerne
verschwiegen wird.) Eine Bedingung für den
neuerlichen Friedensvertrag zwischen den bei-
den Kaiserreichen 1020 BF (den *Frieden von
Weidleth*) war die Prüfung der Erbansprüche
der Familie Garlichgrötz, die Sichtung und

Rückgabe des seinerzeit konfiszierten Besit-
zes. Dieses Vorhaben gestaltete sich (offenbar)
so kompliziert und langwierig, dass in sieben
Jahren immer noch keine für beide Seiten an-
nehmbare Einigung gefunden worden war.

Der Konflikt ist nun — um einen Begriff aus der
Rechtssprache zu entlehnen — durch einen
Vergleich beigelegt und die Sache damit end-
gültig entschieden worden. In einem am Grei-
fenfest dieses Jahres, also dem 3. Praios 1028
BF, in Elenvina unterzeichneten Vertrag wird
dem Hause Garlichgrötz das Anrecht auf die
Markgrafschaft Windhag (allerdings vermin-
dert um die Baronien Grenzmarken und Fux-
wälden, die dem Fürstentum Albernia - unter
Kronverweserin Isora Ulanan von Elenvina —
zugeschlagen werden) und die Vogtei Kaiser-
lich Phecadien zugesichert. Im Gegenzug ver-
zichten die Liebfelder auf alle Ansprüche auf
andere Titel und Besitzungen. Besiegelt wurde
dieses politische Abkommen wie in Adelskrei-
sen üblich mit einer Heirat: In diesem

Fall war es Prinzessin Heldora Grim-
berta vom Großen Fluss, drittes Kind
und einzige Tochter des Reichserzkanz-
lers Hartuwal Gorwin, die in die Ehe
ging. Ebenfalls am 3. Praios, einen Tag
nach ihrem 16. Tsafest, wurde die junge
Eldedame dem fast vierzig Jahre älteren
Herzog Cusimo angetraut. Die pracht-
volle Zeremonie, der unter anderem der
Großvater der Braut und frischerkorene
Reichsregent Jast Gorsam vom Großen
Fluss und der Wahrer der Ordnung Mit-
tellande, Seine Eminenz Pagol Greifax
von Gratenfels, beiwohnten, wurde mit
der Belehnung des Herzogs mit den be-
reits genannten Gebieten beschlossen.
Damit leistete er den zweiten Lehnseid
seines Lebens: Einen hat er bereits der
Horaskaiserin und Königin des Lieb-
lichen Feldes geschworen, der andere gilt
nun dem Reiche Rauls und seinen Re-
genten. Will er nicht einen der Treue-
schwüre oder gar beide brechen, muss Frieden
zwischen den beiden Kaiserreichen herrschen
— Grangor ist fortan Garant für Eintracht, Han-
del und Wandel.

Zunächst wird Seine Hoheit Cusimo Garlich-
grötz, Herzog von Grangorien, Markgraf des
Windhag und Graf von Phecadien, jedoch in
seinen Neuerwerbungen für Ruhe und Ord-
nung sorgen müssen. Dass dies kein leichtes
Unterfangen würde, zeigte sich schon bald.
Als der Herzog samt Vertrag und Ehefrau von
Elenvina nach Grangor zurückreisen wollte,
suchte er unterwegs Gastung auf allen Burgen
und Landgütern, die ihm soeben zugefallen
waren. Nur Josmina von Bregelsaum, die
Hauptfrau der kaiserlichen Grenzfestung Es-
lamsberge, verweigerte dem Herzog die Her-
ausgabe des Schlüssels und ließ ihn in der
Abenddämmerung vor verschlossenem Tore
stehen, so dass er unter Zurücklassung der
Kutschen im Dunkeln über den Phecadi set-
zen musste, um auf der anderen Flussseite auf

Burg Phecanostein Unterkunft zu nehmen. Und das war gerade angesichts des umfangreichen Gefolges der nordmärkischen Prinzessin — darunter ihre dem Praios geweihte Tante Grimmhilda vom Großen Fluss zur 'moralischen Festigung' — kein leichtes Unterfangen. Der Grund für die freche Befehlsverweigerung der Hauptfrau liegt fast auf den Tag genau zehn Jahre zurück: Im Praios 1018 BF hatte der liebe-feldische Graf Kaiman von Phecadien die Festung Eslamsberge angegriffen (siehe AB 58 und 60) und war von Frau von Bregelsaum zurückgeschlagen worden. Offenbar hegt sie immer noch einen Groll gegen die Grangorier und mag keinen von ihnen als Herrn über sich akzeptieren: 'Kommt ruhig mit Waffen wieder — Ihr werdet Euch wie damals die Zähne ausbeißen!'

Die meisten Kleinadligen der Gegend, vor allem aber die Kaufleute waren freilich froh über die Entscheidung aus Elenvina, bringt doch der nunmehr unbeschwerte Handel mit Grangor endlich wieder Gold in ihre Kassen. Es steht zu erwarten, dass die Phecadistraße zwischen den beiden Herzogenstädten, zwischen dem Flusshafen von Elenvina am einen und der Lagune von Grangor am anderen Ende, in Zukunft noch stärker an Bedeutung gewinnen

wird. Ähnlich verhält es sich im Windhag, wo die grenznahen Baronien ohnehin Grangor näher standen als dem kargen Hinterland. Dennoch unterstehen dem Herzog aus dem Hause Garlischgrötz nun zwei Gebiete mit teilweise erheblichen Unterschieden, von denen die lästigsten sicherlich in der Rechtsprechung liegen. So gilt auf den mittelreichischen Gütern das *Garethar Pamphlet*, das den Anspruch von Geweihten und Magiebegabten auf die Lehensnachfolge erheblich beschränkt, in den liebe-feldischen Landesteilen jedoch nicht, um nur ein prominentes Beispiel zu nennen. Aber auch Zölle, Steuern, Bodenrechte, Ständesprivilegien und vielerlei mehr sind in den einzelnen Gebieten verschiedenen Regelungen unterworfen, so dass in den kommenden Jahren ein weites Feld für findige Advokaten (und die wohl unausweichlichen Betrüger) aufgetan ist. Eingedenk dessen könnte es eine weise Entscheidung des Herzogs und neuen Markgrafen gewesen sein, Kühnbrecht von Grötz, den bisherigen Hafenkommandanten von Triveth, einen Einheimischen also, zu seinem Statthalter für den Windhag zu ernennen.

Und Lharben? Herzog Cusirno sandte dem Geächteten Radulf Eran Galahan ein Ultimatum, die Stadt dem rechtmäßigen Lehnsherrn

zu übergeben, das dieser auf blutige Weise beantwortete. Er übersandte dem Grangorier die abgeschlagenen Häupter seiner beiden Unterhändler und zog sich mit seinen Getreuen vollständig in die als uneinnehmbar geltende Hafenfestung Harben zurück. Gerüchten zufolge handelt es sich hierbei um ein noch von Radulfs Amtsvorgänger, Markgraf-Admiral Rateral Sanin XII., erdachtes Manöver, das unter dem Namen *Plan Muräne* firmierte, seinerzeit aber in Gareth auf wenig Gegenliebe stieß, sah es doch einzig und allein die Störung feindlicher Seebewegung aus einer sicheren Basis heraus vor, nicht aber glorreiche Seeschlachten oder wagemutige Anlandungen. Um den Unverfrorenheiten des Herrn Galahan zu begegnen und den fortwährenden Überfällen ein Ende zu setzen, hat der Grangorier nun sein in Venga versammeltes Heer nach Harben in Marsch gesetzt. Zwar verfügen die Mercenari- os der *Goldenen Legion*, die der Herzog in Sold genommen hat, über hochqualifizierte Geschützbaumeister und Artilleristen, doch rechnen alle Strategen mit einer langen und mühseligen Belagerung.

FWB

Piraten allenthalben?

Ein Gespräch mit Admiral a.D. Gilmon Quent

geführt von Orsino Freybrekker für die Zeitung *Seewind*

Seewind

Freybrekker: Exzellenz, wenn man die Nachrichten aus den verschiedenen Teilen Aventuriens studiert, könnte man den Eindruck gewinnen, auf allen Weltmeeren seien nur noch Piraten unterwegs. Wie soll sich ein ehrlicher Kauffahrer da noch behaupten können?

Quent: Das darf man nicht so verstanden sehen. Piraten gab es immer schon und wird es immer geben, das ist eine leidige Weisheit.

Freybrekker: Aber dieser Tage haben wir Seeräuber von Mengbilla bis Selem, einen Kaperkrieg um die Südmeerkolonien, tulamidische Piraten, maraskanische Korsaren, plündernde Thorwaler, die sich nicht einmal davor scheuen, Klöster zu überfallen (wie jüngst in Nostria), von den gänzlich götterlosen Gesellen in der Blutigen See ganz zu schweigen ...

Quent: Bei Efferds Rauschbart, da sind sogar noch viel mehr. Ihr habt die räudigen Huride vergessen, die von den Zyklopeninseln aus unsere heimatlichen Küsten unsicher machen, oder die Strandpiraten, die es überall gibt, wo man von 'nem Stück Sand aus ins Meer spucken kann.

Freybrekker: Und natürlich die marodierenden Matrosen von Harben, der jüngste Schrecken der Meere.

Quent: Junger Herr, nehmt gefälligst Wind aus den Segeln! Wenn Ihr erst einmal Aug' in Auge mit dem Dekapus gestanden habt oder von einer Seeschlange verschlungen und wieder ausgespien wurdet, dann kriegt Ihr eine Ahnung davon, was ein 'Schrecken der Meere' ist. Oder schaut Euch einmal Holzschnitte von diesen zwölfmalverfluchten Dämonenarchen an! Was glaubt Ihr eigentlich, wie unsere beiden Segler, die bei der Operation Perlbeißer im Tobrischen dabei waren, auf der Rückfahrt abgeoffen sind?

Freybrekker: Verzeiht, Exzellenz. Aber Eure Ausführungen schildern das Problem nur noch eindringlicher. Warum fährt eine vernünftige Frau oder ein kluger Kerl angesichts all dieser Ungeheuer noch zur See?

Quent: Arr! Das kann auch nur eine elende Landratte fragen! Selbstverständlich ist das Handwerk des Seefahrers ein gefährliches, um wer immer diesen Beruf



C Staatsadmiral a.D. Exzellenz Gilmon Quent

ergreift, muss wissen, worauf er sich einlässt. Aber das ist ein Leben für Helden, nicht für Rotpüschel. Der Lockruf des Meeres ist stark, und wer einmal da draußen in Efferds Hand war, wird immer wieder hinausfahren. Außerdem — bei den Backen des Beleman — können wir die Wellen ja nicht allein den Bestien und Halunken überlassen!

Freybrekker: Natürlich nicht, Exzellenz. Bereitet Euch die rapide Zunahme von Piratenbanden in den letzten Jahren dann nicht Sorge?

Quent: Sorgen, sicher, aber nicht so viele, dass ich mich davon nach Setokan jagen lassen würde. Ihr müsst lernen zu unterscheiden, junger Mann. Mit den Räufern zur See ist es doch genauso wie mit den Räufern zu Lande: Es gibt sie überall dort, wo sie Profit aus Handelsreisenden schlagen können. In der Regel handelt es sich dabei aber um ein paar Halsabschneider, die am Strand falsche Lichter setzen, eine Havarie vortäuschen, Schiffe im Hafen überfallen, sich als Lotsen oder Händler tarnen oder mit einem Kutter bei Nacht vor der Küste ankernde Schiffe entern und die Freiwache niedermetzeln. Immer sind das kleine, aber zu allem entschlossene Banden übelsten Charakters, die brutal und entschlossen vorgehen und dadurch friedliche Seeleute überrumpeln. Dieses Gelichter gibt es — zu Praios' Leidwesen — in jedem fünften Fischerdorf. Die Korsaren mit eigenem Großschiff, die Ihr meint, sind schon seltener, und auch diese setzen eher auf Heimlichkeit und Schnelligkeit denn auf überlegene Schlagkraft. Und dann sind da noch Piratenflotten, so wie ein Haufen Thorwaler, der sich zusammentut, um eine Stadt zu überfallen. Das sind zeitlich begrenzte und höchst labile Kontingente. Selbst in den Staaten, die große Freibeuterverbände unterhalten, gehen die einzelnen Schiffe ihre eigenen Wege und können nur mit Mühe und Not für eine Seeschlacht versammelt werden.

Freybrekker: Glaubt Ihr, auch die Piraten von Harben sind von diesem Schlag? Immerhin waren sie bis vor kurzem noch reguläre Matrosen und Seesoldaten einer großen Kriegsflotte.

Quent: Wisst Ihr, ich kann mir nicht vorstellen, dass dieser 'großen Flotte' noch ein langes Leben beschieden ist. Da sind zu viele Leute, die an einem Tau herumzerren. Es hat eine Meuterei gegeben, es hat Kämpfe zwischen den Matrosen gegeben. Wem sollen die Seeleute denn vertrauen? Ohne Respekt lässt sich ein Schiff nicht führen und erst recht kein so großer Schiffsverband zusammenhalten. Nein, die Truppe wird sich über kurz oder lang auflösen, und wenn ich mich irre, soll mich der Rondrikan holen. Einige gute und ehrliche Seelen haben sich auch bereits abgesetzt, wenn die Gerüchte stimmen.

Freybrekker: Haltet Ihr dann die Maßnahmen, die wider das Piratenunwesen ergriffen werden, für ausreichend? Dorian ter Broock, der Admiral der in Grangor stationierten Heimatflotte, hat Herzog Cusimo bereits seine volle Unterstützung bei der Bekämpfung der Seeräuber zugesagt.

Quent: Zum Glück bin ich im Ruhestand und muss mich mit solchen Erwägungen nicht mehr plagen. Der neue Staats-Admiral wird sicher wissen, was er tut, wenn er gewissen Dingen ihren Lauf lässt.

Freybrekker: Mögt Ihr das ein wenig ausführen?

Quent: Seht Ihr, der Herr ter Broock ist Grangor's Patrizierssohn und fühlt sich allein deswegen verpflichtet, alles für seine Vaterstadt zu tun. Prai'okles Aleistos [der Staats-Admiral, Anm. d. Red.] ist dagegen Zyklopäer und baut vor allem Stützpunkte auf den Inseln aus. Im Südmeer haben wir eine Methumierin als Admiralin, und der Kaperkrieg im Süden scheint mehr und mehr zu einer Angelegenheit der

Kolonialhäfen Methumis und Belhanka zu werden. In Belhanka ist jüngst eine ehemalige Admiralin zum Stadtoberhaupt gewählt worden. Auch das wird bestimmte Konsequenzen haben. Was ich damit sagen will: Nicht nur die Matrosen, sondern auch die Kapitäne und Flottenführer fühlen sich mehr ihrem jeweiligen Heimathafen verbunden als früher. Das muss jedoch nichts Schlechtes sein.

Zur Person:

Gilmon Quent, Marchese von Mhoremis

Seit einigen Jahren (siehe AB 88) lenkt er nicht mehr die schlagkräftigste Flotte Aventuriens, doch ist sein Name immer noch in aller Munde: Gilmon Quent, ehemals Staats-Admiral der Horasreiches. Der heute 76-jährige Quent (geb. 951 BF) hat eine außerordentliche Karriere hinter sich, die ihn vom Bethaner Kapitänssohn über den alanfanischen Sklaven und den Festumer Navigator bis zum Gildenlandfahrer führte, bevor er mit stolzen 45 Jahren als Offizier der Kriegsmarine des Lieblichen Feldes beitrug. Aufgrund seiner Lebenserfahrung und seiner ruhigen, entschlossenen Art war er gerade bei den einfachen Seeleuten sehr beliebt. Im Ruhestand ist sein Ruf zur Legende gewachsen, und es mehren sich die Stimmen (allerdings eher in der Bevölkerung denn bei Hofe), die angesichts der unruhigen Zeiten Quents Rückkehr an das Steuerrad der Horasflotte fordern. Der alte Seeheld scheint davon nichts wissen zu wollen: Er verbringt die Tage auf seinem Landgut bei Bethana oder in den Gassen des beschaulichen Hafenstädtchens, wo er gerade die zweite Gildenlandexpedition von seiner umfangreichen Pension ausrüstet.

FWB

Schwert der Schwerter umversehrt! - Neuer Heermeister bestimmt -

PERRICUM. Noch vor Jahreswechsel ist das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund auf der Löwenburg eingetroffen. Wenige Tage später zog sie an der Spitze eines Trupps eilends gesammelter Geweihter in die umkämpften Gebiete.

Zudem ist aus der Löwenburg zu vernehmen, dass Ihre Erhabenheit Ehrwürden Gundar Donnerfaust von Greifenfels zum neuen Heermeister des Schwertbundes bestellt hat. Der Komtur des Ordens der Hohen Wacht galt seit

vielen Jahren als rechte Hand seines gefallenen Vorgängers Rondrasil Löwenbrand. Mit der Bestellung eines Heermeisters ohne Ausrichtung der Heiligen Zwölfgöttertjoste greift das Schwert der Schwerter auf das rondrianische Kriegerrecht zurück, das in Kriegzeiten eine Ernennung durch die Erhabene gebietet, um die Wehrfähigkeit des Schwertbundes zu erhalten.

Susi Michels, Walter Scholger

Der Rat der Helden bittet um Unterstützung!

Bei den Räumarbeiten an der Neuen Residenz und der Stadt des Lichts sowie allen Großen Tempeln werden händeringend weitere Helfer gesucht!

Wer sich imstande fühlt, bei der Trümmerbeseitigung oder der Suche nach Vermissten zu helfen, möge sich umgehend in der Alten Residenz zu Gareth einfinden. Ansprechpartner für alle hilfsbereiten Kräfte ist Melcher Dragendot.

Verzweifelt, mutlos, zu Tode betrübt?

Das Elend Gareths kann niemand ungeschehen machen — aber unter dem Schutz der heiligen Steine kann jeder seinen Weg finden, der ihn allmählich wieder zurück ans Licht bringt.

Lass dir helfen — ich erwarte dich schon!

Talismanhändlerin Stvafnild Olterson, Ross/Kuppel

Belhanka im Dichterrausch

BELHANKA. Das Fest der Freuden vom 1.-7. des Rahja-Mondes wird in der Stadt des Haupttempels der Schönen Göttin stets besonders prachtvoll zelebriert. Im letzten Jahr war eine selbst für Belhanka außerordentliche Zahl an Poeten, Bardinnen und Verseschmieden an die Mündung des Sikram gereist, um sich im Dichterwettstreit zu messen.

Grund war die großzügige Geste des stadtbekannten Patriziers Malrizio ya Duridanya, der ein Preisgeld von 500 Golddukaten ausgelobt hatte. Die gewaltige Summe sollte demjenigen zufallen, der es am besten verstünde, die Raubzüge der Thorwaler im Sikramtal in Verse zu fassen. (Über diese lange zurückliegende Epoche der liebevollen Geschichte hatte der *Aventurische Bote* ausführlich in seiner 108. Ausgabe berichtet.) Zu Juroren wurden die begehrtesten Kurtisanen Belhankas bestellt, eine gleichsam frivole wie kostspielige Entscheidung des Ausrichtenden.

Die Wahl der kunstsinnigen Preisrichterinnen fiel schließlich auf den bis dato unbekannten Poeten Torbenias della Frunda, der seine Horathi-Verse ganz *a la moda* mit Anleihen aus dem Bosparano der Alten ausstaffierte. Aus seinem Schaffen greifen wir hier die Sage der Rahja-Heiligen Galcana heraus, die wir an o.g. Stelle bereits erzählt und abgedruckt haben. Am sechsten Festtag im Rahja 1027 BF, vor einer jubelnden Menge, wurde Maestro della Frunda von den ihm gewogenen Schönheiten mit dem goldenen Siegeslorbeer gekrönt und empfing den Gewinn aus der Hand des Mäzens Malrizio. Mit diesem Spektakel vermochte Signor ya Duridanya sich vor dem Volk und seinen Standesgenossen so eindrucksvoll darzustellen, dass seine Niederlage bei den Wahlen zum Stadtoberhaupt im vergangenen Tsamond (siehe AB109) schon fast vergessen ist. Aufsehen erregte auch der Auftritt des Vinsalter Dichters Lessandro de Lerma, der mit dem Zyklus *Schwestern Satuaris* ein weiteres Kleinod aus seiner Feder vorstellte. Thematisch ganz anders gelagert als della Frundas Werk (und damit von der Teilnahme am Wettstreit leider ausgeschlossen), begeisterten die Gedichte doch zahlreiche Zuhörer, sogar aus den Reihen der *Ganeinschaft der Freude*. Dem Einfluss der Rahja-Geweihten aus dem fernen Tiefhosen ist es Gerüchten zufolge dann auch zu verdanken, dass der Belhanker Drucker und Verleger Caspare ya Scaprizzi die baldige Veröffentlichung einer Buchausgabe von Maestro de Lermas Zyklus in Aussicht stellte.

FWB
mit Danl{ an Tobias Fraund
und Nicola Mirfovic

"A furore Thorwalorum libera nos, domina!"

(bosp.: "Befreie uns von dem Wüten der Thorwaler, o Herrin!")

1.

Gleich dem Wind von Firun her
Kam wohl Giskar Bärensohn
Mit seinen Mannen übers Meer,
Um zu plündern und zu morden.
Und die Priester wie die Laien
Flehten zu den Guten Zwölfen,
Sie doch endlich zu befreien,
Ihnen aus der Not zu helfen.

2.

Nach Thorwal, Prem und nach Olport
Man sah sie zu den Schiffen wanken,
Sie trugen alles mit sich fort,
Ihre Gier war ohne Schranken.
Die Vermaledeiten, Schlechten!
Wie sie stets aufs Neue kamen,
Ihre Beute bald verzechten
Und sich gar das Saatgut nahmen.

3.

Doch in Beikram nahm's ein Ende,
Das lästerliche, böse Rauben.
Dankt den Götter, welche Wende:
Durch den süßen Saft der Trauben!
Nur ein Fass Wein, ihr guten Leute,
Von zarter Hand dem Feind gegeben,
Wird Beikram retten vor der Meute.
Wer riskiert darob sein Leben?

4.

Eine schöne, junge Dame!
Oh wie dulce et decorum*,
Galeana war ihr Name,
"A furore Thorwalorum"
Sprach sie in des Tempels Mitte,
"Libera nos, domina!
Rahja, höre meine Bitte!"
Sehet nun, was dann geschah.

5.

Giskar nämlich lachte hohl:
"Dies' Fass, es ist ein Fingerhut!
Und wenn's alle ist, das wohl,
Dann saufen wir halt euer Blut!"
Bis zur Ohnmacht soff die Meute.,
Doch das Fass, es ward nicht leer,
Da rief Galeana ihre Leute:
"Herbei! Mit Knüppel und mit Speer!"

6.

Die bezechte wilde Meute
Schmeckte darauf Praios' Lohn,
Bis Galeana es wohl reute,
Und sie sprach zu Bärensohn:
"Geh nach Haus und komm nie wieder!"
Und seit Kaiser Usims Tagen,
Herrin Rahja sei gepriesen,
Hjaldinger uns nicht mehr plagen
Auf der Heimat grünen Wiesen.

*bosp.: lieblich und anmutig

(Tobias Fraund)

Die Hexennacht

(aus dem Zyklus *Schwestern Satuaris*)

Zum ersten Mal ist sie dabei,
empfängt des Zirkels große Weih
und spürt den Boden sich bewegen,
wie ein Tier sich langsam regen.

Rauch steigt auf und Flammen knistern,
wollen einen Wunsch ihr wispern:
Oh, küss uns doch und fürcht' dich nicht,
denn unverehrt bleibt dein Gesicht.

Da glüht ihr Herz und kocht ihr Blut,
doch sie ist stark und fasst sich Mut.
Die Waldluft brennt vor Leidenschaft,
entfacht in ihr die Zauberkraft.

Und dann beginnt der wilde Tanz,
er fesselt sie, durchströmt sie ganz,
entführt sie in das Schwarz der Nacht,
vereint sie mit der dunklen Macht.

Und immer mehr vom Rausch beglückt,
fliegt sie jauchzend und verzückt;
ruft Levthan an, das halbe Tier,
ängstlich erst und dann voll Gier.

Sie schreit voll Lust! Bald wird sie fluchen!
O Götter! Lasst sie's nie versuchen!
Die dunklen Verse zischt ihr Mund,
nun zählt auch sie zum Schwesternbund.

(Nicola Mirl'ovic)

In aller Kürze



Ersteht Wehrheim wieder auf?

WEHRHEIM. Neu-Gareth liegt in Trümmern, und vorher schon wurde Wehrheim von der dämonischen fliegenden Festung Galottas in Schutt und Asche gelegt. Doch inzwischen gibt es zahlreiche Gerüchte und Augenzeugenberichte, dass das tote Land, das einst die Stadt Wehrheim war, des Nachts unter Beben und unmenschlichen Schreien ein neues Wehrheim gebiert, mit knöchernen Mauern aus den Gebeinen der Gestorbenen, Brunnen, aus denen das rote Blut der Toten sprudelt, und hohen Türmen, auf deren Zinnen die Köpfe der Gefallen aufgespießt wurden, die mit tausend Stimmen um Erlösung winseln. Auf den einsamen Straßen patrouillieren, so heißt es, Dämonen und Untote und erwarten Befehle von Galotta, die nie kommen werden. Von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang dauert diese dämonische Herrschaft über den Boden von Wehrheim. Niemand, der des Nachts auf dem Feld Zuflucht sucht, hat je den nächsten Tag erlebt, so heißt es.

Ralf D. Renz



Gareth's Schneidermeister ermordet!

GARETH. Die Wirren nach der Schlacht um Gareth wurden von einer Gruppe selbst ernannter 'Helden' dazu genutzt, den Schneidermeister Olwin Langgrund, dem sie Geld schuldig waren, zu ermorden. Bärbel Rad, Gesellin des nicht mehr ganz jungen Meisters, berichtete der Stadtgarde, dass vor dem kaiserlichen Turnier ein Ritter mit Gefolge in der Werkstatt aufgetaucht war und sich und seinen Leuten neue Umhänge schneiden ließ, da sie angeblich von IKH Emer ni Bennain von Gareth zum Turnier eingeladen worden waren. Aber diese 'Helden' bezahlten ihre Ware nicht gleich, sondern vertrösteten den Schneider, der es sich mit derlei hochstehenden Recken nicht verscherzen wollte, auf später. Während der

Schlacht nun kamen sie an der Schneiderei vorbei und wurden von Olwin Langgrund zur Rede gestellt. Durch ein Fenster konnte Bärbel sehen, wie schließlich ein Zwerg aus der Gruppe ihren Meister mit der Axt niederstreckte. Anschließend machten sich die feigen Mörder davon! Wer Näheres zu dieser Bluttat weiß, soll sich umgehend in der Schneiderstube melden — denn auch wenn dieser Tage alles ringsumher in Chaos versinkt, hat wohl jeder einzelne Totschläger seine praisorgerechte Strafe verdient.

Ralf D. Renz

Albernische Soldaten angegriffen!

WEIDHNAU. Ein Banner des kaiserlichen Regiments 'Havener Flusssgarde' geriet am 17. Ingerimm bei Weidenau in einen Hinterhalt. Die Soldaten waren auf der Jagd nach jenen Aufwühlern, die im Peraine 1027 BF während einer Verhandlung gegen albernische Deserteure einen Mordanschlag auf den kaiserlich-albernischen Marschall Grifo von Streitzig verübt hatten. Zwei weitere zu gleichem Behüte eingesetzte Banner wurden nach heftigen Gefechten mit Aufständischen auf Burg Crumold zurückberufen.

Philippe Mindach

Oron spinnt seine Netze

ZORGAN/KHUNCHOM. Im Maraskansund wurde in den letzten Wochen ein regerer Schiffsverkehr als üblich zwischen dem tulamidischen Reich Oron und dem 'Schwarzen Eiland' Maraskan beobachtet, darunter immer wieder auch Kurierdromonen oder Depeschensegler. Es kursiert eine Unzahl an Gerüchten darüber, was die Dämonenbuhle Dimiona, die selbsternannte Moghulin von Oron, im Schilde führen mag. Plausibel, aber recht belanglos wäre der massive Ankauf maraskanischer Sklaven für die berüchtigten oronischen Orgien. Noch wahrscheinlich zu nennen ist hingegen die Einberufung eines zweiten Treffens der Split-

terträger, bei dem die Nachfolger Borbarads oder ihre Abgesandten zu strategischen Beratungen zusammenkommen (und sich dabei gegenseitig hintergehen). Die veränderten Machtverhältnisse in Transysilien und der Warunkei könnten durchaus ein Thema sein, dass ein solches Treffen möglich macht. Phantasievolle Gemüter behaupten sogar, Dimiona habe dem Verräter Haffax, der auf Maraskan sein blutiges Regiment errichtet hat, auf höchst anrührende Weise ein Heiratsangebot unterbreitet, um so erstmals zwei der Schwarzen Lande unter einer Führung zu vereinen.

FWB

Flottille unter heißer Sonne

HÖT-ALHM. Im Frühsommer ist hat eine Flotte mittelreichischer Schiffe den Hafen von Höt-Alem angelaufen. Das Besondere daran ist: Die Schiffe haben nie einen offiziellen Befehl dazu erhalten. Es handelt sich dabei nämlich um 'Flüchtlinge' aus Harben, die die Umwandlung der Westflotte in eine Piratenarmada nicht mittragen wollten (siehe S. 23 in diesem Boten). Wenn wir den Nachrichten vertrauen schenken können, die uns aus dem Süden erreichen, besteht der Verband aus einer Schivone, zwei großen Triremen und sechs Biremen (ein weiteres altersschwaches Exemplar hat die weite Reise wohl nicht überstanden) mit mehreren hundert Matrosen und Seesoldaten. Sie sollen gezielt die Kommandantin der kaiserlichen Südflotte gesucht, ihr die Schiffe allerdings noch nicht unterstellt haben. Vizeadmiral Deirdre ni Sanin befiehlt dort unten ein wenig eindrucksvolles Strafgeschwader aus ausgemusterten Pötten, und es steht zu befürchten, dass der unerwartete Besuch weniger mit ihrem Amt zusammenhängt als mit ihren mutmaßlichen Beziehungen zu ihrem Vater Rateal Sanin XII. (der mit seiner *Seeadler von Beilun* auf eigene Rechnung die Blutige See durchkreuzt). Es bleibt zudem unklar, inwieweit sich die weitgereisten Seeleute zunächst an der Meuterei in Harben beteiligt haben, bevor sie die Stadt verließen.

FWB