

Aventurischer Bote

Der Bote erscheint regelmäßig nach Ablauf mehrerer Monde und unterliegt der redaktionellen Verantwortung berufener Schriftgelehrter, nimmt aber dankend Reise- und Erlebnisberichte fahrender Aventurienkundler entgegen.

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

Ansonsten gilt:

Wehrheim soll vernichtet sein,

Gareth rot im Feuerschein.

Alle tot, die wir kannten,

Leid und Furcht in unseren Landen.

Nichts ist mehr, wie es mal war –

Nur der Bote ist noch da!

2,50 EUR

Ausgabe

März/April 2005.

112

Albernia im Krieg

Während das Chaos über das zentrale Mittelreich hereingebrochen ist, geschieht in Albernia das Unfassbare – ehemalige Freunde erheben die Waffen gegeneinander, und die Garderegimenter des Reiches stellen sich gegen die königlich albernischen Ritter der Krone. Nur wenige Tage nach der Abkehr Invher ni Bennains, der Königin Alberbias, stellte Reichsregent Jast Gorsam vom Großen Fluss die Königin unter Reichsacht und ernannte Isora von Elenvina zur Fürstin Alberbias. Und die Kämpfer des Reiches Rauls setzten sich in Bewegung, um in Albernia um die Vorherrschaft zu ringen. Da der Aventurische Bote selbst kaum Nachrichten aus dem umkämpften Reich erhält, seien die Ereignisse hauptsächlich über die Regionalblätter wiedergegeben.



Harena-Fanfara zu Harena, Praios 1028 BF

Zeit des Blutes



Während der Osten des Reiches vom Schwarzen Feind bedroht wird, gar seine zentralen Provinzen in Bedrängnis geraten, erklingt nun auch aus dem äußersten Westen der hässliche Lärm des Krieges.

Viel Sichereres, werter Leser, gibt es indes nicht zu berichten. Was an Kunde zu uns drang ist spärlich, allzu oft aus dritter Hand und unbestätigt. Doch wollen wir Euch nicht vorenthalten, was wir in Erfahrung gebracht haben, und fassen getreulich alle Stimmen zusammen, die uns zugetragen wurden.

Dass der Krieg, von dem wir nun berichten wollen, nicht nur dem neuen Herrscher des Reiches, sondern auch Invher ni Bennain, der Königin des Westens, unvermeidlich schien, berichten die Zeilen eines albernischen Chronisten. Dieser, dem Heerzuge seiner Königin folgend, hat es sich zur Pflicht erhoben, ihre Worte und Taten der Nachwelt zu überliefern und diese auch unserem Hause zu überlassen.

Am Rodasch: 18. Ingerimm 1027 BF

»Gemächlich hatte Invher die Edlen ihres nun freien Reiches vom Kongress gen Westen geführt, Belemans Atem im Gesicht. Noch schützte sie der Burgfriede. Zwar war dem Herzog gewiss nicht zu trauen, doch solange das Auge des Reiches noch auf dem Westen ruhte, würde auch der unersättliche Spross des Hauses vom Großen Fluss es nicht wagen, sein eigenes Gesetz zu brechen. Der Burgfriede schützte sie – bis an die Grenze ...

Friedlich passierte der lange Zug den alten Grenzstein in Crumolds Osten. Im Süden glitzerte der Flussvater wie ein träger Strom flüssiger Juwelen, während sich im Norden die dunklen Hänge der Honinger Wälder erhoben. Ein Bild des Friedens. Die Ruhe vor dem Sturm!

Die Königin zügelte ihr Pferd und forderte mit erhobener Hand ihres Gefolges Aufmerksamkeit ein.

„Albernier“, übertönte ihre Stimme das Schnauben und Stampfen der Röser. „Ihr kennt den Herzog, so wie ich es tue. Seine Gier nach Macht lässt ihn seit Jahren gen Westen blicken. Nun wird er uns den Frieden weniger denn je gönnen. Das Reich Rauls ist sein, doch das sättigt seinen Hunger nicht. Und er wird niemals satt sein. Alle Reiche der Welt werden ihm nicht genügen. Doch ihm muss Einhalt geboten werden. Hinter uns liegt die Grenze Alberbias. Bis hierhin und nicht weiter, sage ich! Wir atmen albernische Luft, kein Friede schützt uns mehr. darum sage ich: Reitet, Albernier, reitet nach Hause. Ruft zu den Waffen, wer immer eine Waffe tragen kann. Bemannt Zinnen und Türme und entsendet zum Heerbann, wen ihr entbehren könnt. Die Mark Havena sammle sich zunächst zu Orbatal, auf Burg Abagund finde Bredenhag zusammen, Honinger nach Honingen unter der Gräfin Banner und Winhall zur Feste Weyringen. Reitet schnell und handelt entschlossen. Die Zeit drängt. Wen nach Bredenhag sein Ritt führt, dem sage ich: Hört nicht auf Herrn Jast von Crumold, Euer Graf ist

er nicht länger. Erschlagt ihn, oder legt ihn in Ketten, als Strafe für eine Heimat, die er verkaufte. Ihr Albernier – niemand wünscht den Krieg herbei, schon gar nicht in sein eigenes Land. Doch lasst uns vorbereitet sein. Der Krieg wird kommen. Denn wenn dieses Land unser bleiben soll, dann müssen wir kämpfen! Nun rasch und schnell wie der Wind, reitet!“

—aus den Aufzeichnungen des Barden Malachias ui Gial

In dieser Ausgabe

Krieg zwischen Albernia und den Nordmarken

Seiten 1 – 6

Hüter der Flamme beigesetzt

Seite 8

Zwergenrat in Ingrahall

Seite 22

Überfall auf Palmyramis

Seite 23

Blutige Ernte in Gorien

Seite 24

Versagen des aranischen Militärs?

Seite 25

In aller Kürze

Seiten 27 – 28

So begann also der Krieg im Westen. Doch noch während die Albertainer in alle sieben Winde ritten, um die ihren zu den Waffen zu sammeln, zeigte sich, dass der Herzog der Nordmarken den Krieg wohl erwartet haben musste. Denn noch bevor die Albertainer die Grenzen ihrer Heimat erreichten, hatte ein kleiner geflügelter Bote dies bereits getan. Auch hiervon weiß der Chronist zu berichten.

Honings: 17. Ingerimm 1027 BF

»Der Konvent des Reiches war noch nicht zu Ende, als eine Brieftaube mit dringenden Nachrichten Honings erreichte. Doch Grifo von Streitzig, der Marschall des Reiches, weilte nicht vor Ort. Der Ritter der Krone Albor von Hohenfels hingegen wusste schnell zu handeln, als er das kleine Stück Papier, das ihm die Gräfin von Honings gesandt hatte, in Händen hielt. Schnelle Boten suchten heimlich die Streiter des nahen Umlandes zusammen. Diese schlichen sich als gemeines Volk oder durch ein kleines Manntor herein. Bald schon überwältigten diese Kämpfer die Garde der Kaiserlichen, die zu Honings stationiert war. Der kaiserliche Oberst Alonso Eslam von Aranjuez starb. Honings war nun frei, doch das sollte es nur für fünf Tage bleiben. In all dieser Zeit verteidigte Ritter Albor von Hohenfels die Stadt mit nicht mehr als 30 Kämpfern.

Doch als Marschall Grifo von Streitzig zurückkehrte, ritten auf den schnellsten Pferden kaiserliche Boten nach Süden gen Abilacht und Crumold zu seinen beiden Obristen. Wyndor von Firunslacht sicherte Abilacht, Lupold von Greifenberg saß sicher auf Burg Crumold.«

—aus den Aufzeichnungen des Barden Malachias ui Gial

Der reichen und schönen Stadt Honings war es so bestimmt, zum ersten Schlachtfeld des Krieges zu werden. Dieser sollte schon bald zeigen, dass Krieg immer ein schmutziges Geschäft ist, gleich ob ihn Schwarz gegen Weiß oder Bruder gegen Bruder führt.

Im Kampf gegen den größeren Feind war Zeit die größte Not. Denn nur mit einer Vielzahl von Waffen würde sich das Heer des Reiches bezwingen lassen – einer Vielzahl von Waffen, die Albertainia nicht zu bieten hatte. Schon rüsteten des gierigen Herzogs Truppen zum Marsch, den sie seit Monaten vorbereitet hatten. Unterdessen war noch nicht einmal die Nachricht des Krieges in alle Teile des westlichen Königreiches gedrungen.

»Während es im Inneren der Stadt die Ritter der Krone unter Albor von Hohenfels gelungen war, eine Verteidigung aufzubauen und die Tore zu bemannen, waren draußen vor der Stadt die ersten Nordmärker aufmarschiert. Die Ritter lachten ob ihrer Zahl, denn es waren zu wenige, um eine Stadt einzunehmen, und zu viele, um ohne Verlust des Gesichtes wieder abzuweichen.«

—aus den Aufzeichnungen des Barden Malachias ui Gial

Nun begannen beide Seiten, sich auf einen langen und schweren Kampf vorzubereiten. Jeden Tag verkündete das Schlagen von Stahl in Holz den Bau eines neuen Belagerungsgerätes. Zur selben Zeit versammelten sich die Bürger der Stadt zum Gebet vor dem Tempel der Peraine und baten die Schutzherrin ihrer Stadt, sie vor allzu schlimmem Unheil zu bewahren. Dann aber sollte erneut eine List das Schicksal Honings besiegeln und die frommen Gebete vergebens machen.

Honings: 21. Ingerimm 1027 BF

»Durch einen Handsreich hatte Marschall Grifo Honings verloren. Durch einen ebensolchen nahm er es wieder. Will man Phex oder Rondra im Kampf auf seiner Seite wissen? Dies ist eine Frage, die sich ein jeder wackere Streiter täglich erneut stellen muss.«

—aus den Aufzeichnungen des Barden Malachias ui Gial

»Zunächst entsandten die Feinde aus den Nordmarken einen Geweihten des Herrn Praios, der

sich mit ihnen gemein gemacht haben muss, und forderten die Herausgabe der Stadt. Darauf ließ es sich die hohe Geweihte des Tempels der Rondra nicht nehmen, diesem daselbst zu antworten, dass in Honings Mauern nur tapfere und freie Männer und Frauen wohnen, die sich mitnichten in fremde Knechtschaft zu begeben trachteten.

»Beugt Euch dem Herrscher des Raulschen Reiches«, kreischte lauthals der Praiot.

»Nicht diesem Herrscher«, erklang die Stimme Ritter Albors von Hohenfels zur Antwort. »Unser Herrin ist die Gräfin von Honings, und deren Herrin die Königin Albertainias. Ihr habt hier nichts zu befehlen.«

Dann rüsteten die Nordmärker zum Sturm auf die Mauern der Stadt.«

—Bericht eines Honinger Bürgers, im Exil zu Havena

»Wir sahen sie von weitem durch die Linien der Nordmärker brechen. Gold-schwarz ihr Rock und eilig der Ritt.

»Fenwasian«, schoss es uns durch den Kopf. Sie kamen als Entsatz aus Winhall, um uns zu ver-

Gedanken einer Gräfin

Blut rann zwischen die Dielen des Bauernhauses, troff von den hölzernen Wänden, lief die Treppenstufen in breiten Strömen herab. Blut klebte an ihren Händen.

Franka Salva Galahan blickte sich auf dem Schlachtfeld um, das einmal ein Bauernhaus gewesen war. Der Hinterhalt hatte sich ausgezahlt. Die Gesichter der Toten waren gezeichnet von Schmerz, die Körper wiesen grässliche Wunden auf. Das Banner Soldaten und die Hauptfrau lagen erschlagen in dem kleinen unbedeutenden Ort, der noch bis vor wenigen Stunden so friedlich gewesen war und dessen Namen, Calladün, niemand gekannt hatte. Bis heute.

Grimmig wanderte Frankas Blick über die Abzeichen der Nordmärker Soldaten, die als Havener Flusgarde für Kontrolle des Herzogs der Nordmarken in Albertainia hatten sorgen sollen. Auch sie waren nur Menschen, Männer und Frauen, die für ihr Reich kämpften, Befehlen gehorchten. Sie hatten Mütter, die um sie klagen würden, Väter, die die Götter anbrüllen würden, um eine Erklärung für den frühen Tod ihrer Kinder zu erhalten, Geliebte, deren Zukunft zerbarst, vielleicht Kinder, die nun eines Elternteils beraubt waren ...

Die Männer und Frauen von Frankas Renegaten jubelten und feierten den Sieg, den sie errungen hatten. Und Recht so! schalt sich die Gräfin selbst. Krieg bedeutet Blut und Leid – hast du gedacht, der Kampf würde so heldenmutig und heroisch ablaufen, wie die Wandteppiche in den Albertainischen Burgen und die Illustrationen in den Geschichtsbüchern es uns glauben machen wollen?

Doch die düstere Ahnung der Gräfin blieb. Heute und hier hatte es begonnen. Wie auf einem Ball hatte sie den Takt vorgegeben, nach dem getanzt werden würde. Dieser Krieg gehorchte nicht Rondras Gesetzen. Vielleicht Phexens, wenn ein Gott einem Gemetzel wie diesem seinen Segen geben konnte.

Franka Salva Galahan zwang sich, den Blick nicht von den Toten abzuwenden. Halb abgetrennte Köpfe hingen noch an Sehnen und Knochen, Bäuche waren aufgeschlitzt, Menschen von vielen langen Pfeilen gespickt oder an die Wände genagelt ...

Doch die Grausamkeit dieses Krieges vermochte ihre Entschlossenheit nicht zu mindern. Was immer es kosten würde, Albertainia würde nicht fallen. Sie hatte sich stets für den Wohlstand und die Sicherheit ihrer schönen Heimat eingesetzt. Nun hatte sich das Reich gegen diese Heimat gewandt. Doch Albertainia würde bestehen.

Dafür würde noch viel Blut fließen. Das Blut des Feindes, aber auch das Blut ihrer Mitstreiter. Gegen die Übermacht der Nordmärker hätte Albertainia in direkter Feldschlacht keine Chance. Also würde sie mit ihren Renegaten weiter wie die Bienen gegen den Honigdieb kämpfen: Mit kleinen und brutalen Stichen.

Noch vor zwei Monden hatte die Gräfin sich in Gareth in den Rondra gefälligen Disziplinen des Frühlingsturnieres gemessen. Wenn dies alles vorbei wäre, würde sie die Göttin um Vergebung anflehen. Vielleicht würde ihr irgendwann Verzeihung zuteil werden.

falk

stärken. Wir schossen unsere Pfeile, bis die Finger bluteten, um die Nordmärker zurückzuhalten, die zur Verfolgung angesetzt hatten. Mit Mühe und Not hoben wir das Fallgitter und stießen die Torflügel auf, um die Hilfe hineinzulassen. Wie törricht waren wir! Die Reiter waren rasch in der Stadt und blieben am Tor. Dann nahm ihr erster den Helm ab und ein hässliches Gesicht lachte mir höhnisch entgegen. Fenwasian?

„Niamorer, Verrat!“, erschallte der Schreckensruf. Die Wappenröcke waren falsch, wir hatten den Feind hereingelassen!

—ein aus Honingen entkommener Kämpfer

»Sie strömten in die Stadt wie die Flut. Wir kämpften um jede Barrikade und um jedes Haus, doch für einen, der starb, kamen drei andere nach. Feuer flammte auf. Soldaten rafften das Hab und Gut der Honinger zusammen. Und wehrten sich die Hausbewohner gegen die Plünderer, so wurden sie als 'Aufständische' erschlagen. Unter allen, die dort wüteten, war einer von besonderer Grausamkeit. Meinhardt, den sie nun 'den Mordbrenner' nennen. Tot am Boden sah ich eine Mutter liegen, die mit dem Küchenmesser ihre Kinder schützen wollte. Sie habe 'die Waffe gegen das Reich erhoben', hieß es. Auch ihr Sohn, der neben ihr lag? Meinhardt war es auch, der die Gräfin gefangen nahm und die Ritter, die ihr geholfen hatten. Wahrscheinlich sind sie alle tot.

Honingen ist nun verloren. Doch bei den Zwölfen, in diesem Kampf ist das letzte Wort noch nicht gesprochen.«

—ein Überlebender der Honinger Bürgerwehr

So wurde Honingen von den kaiserlichen Truppen zurückgenommen. Die Streiter der Königin aber gaben die Lage nicht auf und mühten sich um neue Kämpfer. Doch kaum drei Tage gingen ins Land, da erschienen schon die Banner des Feindes vor den Mauern. Und wie groß war ihre Zahl? Hunderte standen da in Reih und Glied, fein herausgeputzt, als ginge es zur Parade. Mitnichten konnte es da um das Reich Rauls so schlecht bestellt sein, wenn sein Tyrann so viele seiner Streiter entsenden konnte, um den Westen zu knechten, wo doch der schlimme Feind im Osten stand.

Honingen: 23. Ingerimm 1027 BF

»Als wenige Tage später die Gräfin Franka Salva Galahan vor ihrer Stadt erschien, fand sie die Tore zu ihrem eigenen Haus in Feindeshand. Sie suchte, die Stadt zu umrunden und einen geeigneten Ort zum Lagern zu finden, doch der Feind fand sie. Marshall Grifos Truppen machten ihre dünne Leibgarde nieder und setzten Franka Salva Galahan die Klinge auf die Brust: „Lasst Eure Waffe fallen oder sterbt hier und jetzt als Verräterin!“ Die Gräfin senkte die Klinge. „Als Verräterin will ich nicht fallen. Und als Verräterin werde ich nicht fallen. Die Götter wissen, dass Albernia im Recht ist!“ Doch die schöne Gräfin ergab sich den Truppen der Kaiserlichen.«

—aus den Aufzeichnungen des Barden Malachias ui Gial

Vairningen: 29. Ingerimm 1027 BF

»Die Gräfin von Honingen wurde in Eisen geschlagen und fortgebracht. Nach Honingen aber wagte man nicht, sie zu bringen, denn dort vermutete man noch immer Aufständische. Stattdessen sollte sie auf dem Tommel nach Gratenfels verschifft werden. Doch auf dem Fluss gelang es Unbekannten, die Gräfin zu befreien, so dass sie zu den Aufständischen, von Isegunde von Brüllenbösen 'Renegaten' getauft, zurückkehren konnte und somit zu einem Symbol des Kampfes für die Freiheit wurde.«

—aus den Aufzeichnungen des Barden Malachias ui Gial

Honingen: Rahja 1027 BF

Während Honingen fiel, sammelte sich in Orbatal, Weidenau und Abagund das Heer des Königreiches. Viele Adlige waren im Schatten der beiden Burgen zusammengekommen. Doch war auch nicht zu übersehen, wer dort fehlte.

So hatten sowohl Niamor, Niederhoningen, Seshwick als auch Crumold es mit dem Feinde gehalten. Das Haus Stephan sammelte sich unter eigenem Banner. Die Gräfin Rhianna Conchobair hatte sich ebenfalls zum Verrat entschieden und hielt nun ganz Winhall in ihrer Hand, von wo kaum Nachrichten kamen. Honingens Kräfte waren bereits zerschlagen, wie eben zu lesen war. Auch aus den nördlichen Grenzgebieten kam keine Hilfe. Aiwiallsfest, Gemhar, Gemharsbusch – die Baronien waren bar einer praisosgefälligen Herrschaft. Während ersteres bereits vom Farindel verschlungen wurde, stritten sich in den letztgenannten Ländereien Erben, Räuber und Briganten um das Land der toten Barone. Wie es um die Truppen in den Heerlagern bestellt war, berichtet uns ein Brief eines Händlers, der beide bereiste.

Calladûn: Rahja 1027 BF

»Und so schlugen wir in Calladûn den ersten Sieg gegen die Nordmärker. Mit nur zwanzig Rittern, zwanzig Waffenknechten und zehn Langbogenschilden gelang es der Gräfin von Honingen, ein schwer gerüstetes Banner der so genannten Havener Flusssgarde niederzuringen, die sich von Honingen aus aufgemacht hatten, die ganze Grafenschaft zu unterwerfen.

Noch klingen die Worte Gräfin Franka Salva Galahans im Ohr: „Rondra ist mit den Mutigen. Doch wir sind keine Priester. Der Feind ist übermächtig und wird uns wie eine Fliege zerquetschen. Also lasst ihn uns mit unseren Mitteln schlagen: eher mit Phexens List denn mit Rondras Opfermut.“

Stattdessen haben wir sie zerquetscht. In Calladûn haben wir den Nordmärkern gezeigt, dass Albernia keine leichte Beute ist.«

—ein Bogenschütze aus Seshwick

Albernia: Mitte Rahja 1027 BF

»In Havena hieß ich meine Schwester, die Sorge um das Geschäft zu tragen und sich unermüdlich

um weitere Fuhrwerke und Maultiere zu kümmern, derweil ich im Osten die Heerlager aufsuchen und Lager und Wege erkunden wollte. So brach ich in den Morgenstunden auf und wandte mich zuerst gen Orbatal, wo sich die Stadtmark versammelte. Wohl an die 250 Männer und Frauen traten dort unter dem Banner der Königin zusammen, und alles war wohl versorgt. In Weidenau wohnt die Baronin Macha Arodon, bei deren Burg Dun Maraban in vielen Zelten wohl noch einmal 100 in Waffen standen und sich noch einmal die Hälfte dieser Zahl an Gesinde findet. Weil es hier auch einen Hafen hat, fand ich alles gut und rasch und machte mich nur einen Tag später wieder auf.

Doch kaum fünf Meilen im Osten stieß ich schon auf die ersten Spuren des Krieges. Hier hatte nämlich ein Oberst des Reiches, der Lupold heißt, versucht, die Baronin in Ketten zu schlagen. Die hatte zuvor einen ihrer Ritter, der der Desertion von seinem Regimente angeklagt war, aus seiner Gerichtsbarkeit des Reiches mit Waffen befreit und dem Oberst dabei ein Auge ausgeschlagen.

In Niriansee fand ich alles gut befestigt. Der Baron dort hatte einen Streit mit anderen Adligen auszutragen, die nicht sofort auf der Königin Seite kämpfen wollten. Es hatte erst Mauern und Waffen bedurft, diese Wankelmütigen zu überzeugen.

Von hier dann kam ich nach Burg Abagund. Bei dieser sehr großen Burg fand ich abermals so viele unter Waffen wie schon in Weidenau. Doch hörte ich auch vom Heer des Herzogs, welches im Westen eingefallen sei und Honingen berenne. Mindestens dreimaltausend Waffenträger habe Jast der Gierige, und um Honingen sei es schlecht bestellt. Schlechter aber noch um Winhall.

Dort habe auch die Gräfin Rhianna die ihren verraten und bedränge nun das Haus Fenwasian, das allein ihr in Winhall die Stirn böte. Auch sonst sei im Norden alles sehr unsicher, weil Niamor, Niederhoningen und Seshwick alles Verräter seien und Crumold auch, von denen man es schon länger wusste.«

—aus dem Bericht des Troschändlers Caol ui Harm

Mit solchermaßen geschwächten Kräften schickte sich die Königin an, sich dem Feind entgegenzustellen. Schon war die Nachricht vom Einmarsch plündernder Söldner unter dem Banner der Schlange Isora nach Westen gedrungen. Ein kleines Heer nur folgte ihr, doch es war groß für die angeschlagenen Albernier. Einzig ein Zeichen der Hoffnung trug der Westwind herbei. Mitte Rahja liefen zwölf Schiffe aus den Nordlanden an Havenas Gestade. Eine große Anzahl kräftiger Männer und Frauen mit blondem Haar und wildem Blick stellte sich unter das Banner der Königin. Thorwal war gekommen!

Solchermaßen an Mut und Waffenmacht gestärkt marschierte Albernias Heer nach Osten, seine Freiheit zu wehren.

Robert Björn Albrecht/falk



Zwischen Freundschaft und Loyalität – die Schlacht am Großen Fluss

Aufmarsch in Crumold

ALBERNIA/BURG CRUMOLD. Dem Rat der Hel-den in die Stadt Gareth sei aus Alberrnia be-richtet, wie es gefordert wurde. Es begab sich am 27. Tage des Rahja, dass sich am Flusse Rodasch, zu Füßen der Burg Crumold an Al-bernniens Grenzen zu den Nordmarken die Farben der albernischen Häuser zur Schlacht versammelt hatten. In der Burg aber hatte sich die Familie des dem Reichsregenten loyalen Grafen Jast Irian Crumold und drei Banner des dem Reiche ergebenden Regimentes 'Have-ner Flussgarde' verschanzt.

Einstige Kampfgefährten stehen sich als Feinde gegenüber

Am fernen Horizont im Osten klang schon der Trommelschlag des Heers Isoras, wie sie zum Schlachtfeld zog.

Da trat zum letzten Mal ein Reiter der Alber-nier vor Crumolds Tore. Es war Macha Aro-don, die Baronin von Weidenau, die erst vor wenigen Monden mit dem Oberst der Fluss-garde die Waffen gekreuzt hatte, und sie erhob das Wort im Namen ihrer Königin. Sie war allein und ohne eine Waffe vor die Burg gerit-ten.

"Im Namen Eurer Königin Invher ni Bennain, vergießt nicht Eures Volkes Blut! Gedenket Eurer Herkunft und schließt Euch dem Kampf für ein freies Alberrnia an!"

Zwei Männer standen auf den Zinnen, der eine der kaiserliche Oberst, der zweite der Baron Ilaen von Crumold.

"Unsere Treue", erwiderte der Baron, "gilt vor allem anderen unserem Hause. Das Haupt

unserer Familie, der Graf von Bredenhag, hat sich für das Reich entschieden."

"Ist dies Euer letztes Wort?", fragte die Botin noch einmal und Bedauern schwang in ihrer Stimme mit, denn in früheren Zeiten war sie dem Haus Crumold eine Freundin gewesen. "Dies ist unser letztes Wort. Crumold hält alte Bünde in Ehren."

"Ich höre Euch", sprach die Botin. "So seid Ihr und Euer Haus unter die Acht des König-reiches gestellt. Vogelfrei seid Ihr und sollt nicht Schutz noch Gnade finden. Wer Eurer hab-haft wird, mag Euch erschlagen. So ist es das Wort der Königin."

Wie sie nun geendet hatte, erhob der Mann das Wort, der bisher geschwiegen hatte: "Ich, Lupold von Greifenberg, Obrist der Havener Flussgarde, Edler von Greifenfurt und Vogt von Weidenau unter Eurer Fürstin Isora Ula-man von Elenvina, fordere Euch auf, die Waf-fen niederzulegen. Ihr seid Aufrührer und führt Aufständische, die das Reich in seiner dunkel-sten Stunde verraten."

"Verrat?", rief hohnlachend die Baronin. "Ver-rat an wem? An jenem machtversessenen alten Mann, dessen Scherge Ihr seid, der seine Hand still hielt, wenn es in der Vergangenheit galt, die Seele des Reiches zu retten? Den Ursurpa-tor Answin ließ er gewähren, an der Trollpor-te blieb er fern und Gareth wie Wehrheim hat er auch nicht geholfen."

"Der Aufruhr muss befriedet werden. Gemein-sam haben wir für das Reich gestritten – Seite an Seite. Ihr macht Euch zum Werkzeug des Bösen, indem Ihr die Grundfesten des Reiches untergrabt. Ihr spielt dem Feind in die Hände: Nachbarn, die aufeinander ziehen, können sich nicht gegen Angriffe von außen verteidigen!"

"Alberrnia weiß sich zu wehren. Doch sagt mir, warum ein fremdes Heer durch Alberrnia mar-schiiert, wo es doch im Osten viel Kriegwerk gibt. Wir haben das Reich nicht angegriffen, haben es mehr als einmal verteidigt. Doch das Reich hat uns im Stich gelassen, während wir an jeder Front dafür geblutet haben!"

Die einstigen Kampfgefährten und heutigen Gegner trennten sich ohne Einigung. Mit Be-dauern im Herzen griffen sie zu den Waffen.

Die Schlacht am Großen Fluss

Während unter der Burg Crumold und im Westen des Flusses Rodasch die Königin von Alberrnia ihr Heer versammelte, zog das Heer der Isora von Elenvina von Südosten den Gro-ßen Fluss hinauf. Auf jeder Seite waren nicht viel weniger als tausend Männer und Frauen unter Waffen. Auf Seiten der Albernier stritten viele der wilden Kriegsleute aus Thorwal, die herbeigekommen waren, um ihren Waffenbrü-dern beizustehen.

Während die Albernier sich von Nordwesten her näherten, zog Isoras Heer von Süden her-bei zu einer Furt. Ihre Kämpfer waren fast aus-schließlich Söldlinge aus allen Himmelsrich-tungen, während der albernischen Königin die Aufgebote ihrer hohen Häuser folgten. Am Ufer waren vom Baron von Crumold bereits Palisa-den errichtet worden, die ein Übersetzen er-leichterten.

In dieser Deckung befahl der Heerführer Iso-ras, Parinor della Camerano, die Überquerung und hieß das Heer, sich gleichmäßig zur rech-ten und zur linken Seite aufzustellen. Seine besten Soldaten mit dem Hauptmann Vardo-nes scharte er um Isora, die Fürstin Alberrnias. Doch die Albernier hatten ihre wenigen Schüt-zen in Windeseile in Stellung gebracht und begrüßten den Feind mit Pfeilen. Viele jener, die als erste ihren Fuß auf albernischen Boden setzen wollten, trieben den Großen Fluss hin-ab. Doch es gelang den Söldnern, sich hinter den Palisaden in Deckung zu bringen.

Beide Lager brachten ihre Truppen in ordent-liche Positionen, bevor die Heere schließlich zusammenprallten. Die Thorwaler griffen Iso-ras Truppen an der Flanke an, die dem An-sturm nicht standhalten konnte. So hart dro-schen die Nordleute mit ihren Äxten auf die Söldlinge ein, dass die Reihen wankten und zu fallen drohten. Um ein Debakel zu verhin-dern, schickte Herr Palinor Hauptmann Var-dones und dessen beste Kämpfer zur Verstär-kung. So gelang es, den Angriff abzuwehren und die Thorwaler zurückzutreiben – doch dies offenbarte sich als List der Königin Invher.

Zitate des Widerstandes gegen die Nordmärker und das Reich:

»Alberrnia dient keinem Reich von Nordmärker Gnaden. Unter Jast Gorsam kam aus den Nordmar-ken nur Habgier und Missgunst in das Königreich am Großen Fluss.«

– Königin Invher ni Bennain

»Rondra, vergib mir!«

– Gräfin Franka Salva Galahan von Honingen

»Zehn rechts, zehn links, die Bogenschützen mit freiem Schussfeld vor beiden Ausgängen. Keinen Laut beim Reingehen – ich will, dass keiner entkommt!«

– Albor von Hohenfels, Ritter der Krone Alberrnias und Maraskan-Veteran

»Wie einst Isora von Elenvina will Jast Gorsam heute die Macht über Alberrnia an sich reißen. Doch wie einst Isora von Elenvina wird auch Jast Gorsam scheitern.«

– Aedan ui Bennain, Kanzler Alberrnias

»Es kann der Friedlichste nicht in Frieden leben, wenn es dem lieben Nachbarn nicht gefällt.«

– der Barde Malachias Ui Gial

Isora stand schlecht geschützt in der Mitte des Schlachtfeldes und glaubte vor sich nur eine schwache Linie Infanteristen. Da galoppierten die albernischen Ritter mit erhobenen Feldzeichen aus ihrer Deckung und griffen im Herzen des Schlachtfeldes an.

Während also die Lage an der Flanke für Fürstin Isora zu ihren Gunsten verlief, drohte die Mitte zu wanken, denn viele suchten ihr Heil in der Flucht. Doch der Fürstin gelang es, ihr Feldheer in einen halbwegs geordneten Rückzug hinter die Palisaden zu ziehen. Dort wurde es eingeholt und musste sich zum Kampf stellen. Im blutigen Gemetzel um die Palisaden von Crumold aber brach der Ansturm der albernischen Reiterleute, die Vorteile von Pferd und Lanze waren vertan und sie fanden sich im Handgefecht mit den Söldnern wieder, die gnadenlos mit Speießen und Sensen auf Pferd und Reiter eindroschen. Doch auch die

Rittersleute gaben keinen Boden preis, und so verwandelten sich die Auen des Großen Flusses in ein Meer aus Blut und Stahl, während das Söldnerheer langsam zurückfiel und in den Fluss gedrängt zu werden drohte.

So wäre Isora wohl bald in die Hand des Feindes gefallen, hätten nicht von der Burg aus Crumolds Ritter und die 'Havener Flussgarde' in einem Ausfall den ausgedünnten Belagerungsring der Albernier dort durchbrochen, wo Königin Invher Fürstin Isora just zum Kampf stellen wollte. Wie ein Keil drangen sie tief in die Reihen der Angreifer auf Königin Invher zu, die eben ihre Feindin zum Kampf stellen wollte. Isora gelang während der folgenden Gefechte die Flucht, doch einige Albernier konnten den Feldherrn Palinor della Camera und seine Doppelsöldner stellen. Abgeschnitten von den Seinen sprang der alte Haudogen in seinem letzten Gefecht auf seine Fein-

de wie ein Panther. Doch unter den Schwertern seiner Gegner suchte ihn Boron heim, und das Feldzeichen der Söldner war in albernischen Händen.

In der Unordnung gelang es Isora, sich mit den Ihren über den Rodasch zurückzuziehen, wohin ihr die Albernier nicht folgten. Ohne Führung zauderten die Söldlinge, und viele Hauptleute zogen ihre Leute unter schweren Verlusten über den Fluss zurück, um sich neu zu ordnen.

So verlor Isora die Schlacht, wenn auch ihr Heer nicht ganz vernichtet wurde. Es heißt, Oberst Lupold von Greifenberg trete nun als neuer Heerführer Fürstin Isoras auf.

Die vom Reichsregenten Jast ernannte Fürstin Albernias wird sich so schnell nicht geschlagen geben, um ihren Thron zu erringen.

falk / Phillipe Mindach

Nordmärker Nachrichten, Ausgabe Praios/Rondra 1028 BF

Unter dem Banner des Reichs gen Albernias



Schwer leidet das Reich in diesen finsternen Tagen. Gefallen ist das starke Wehrheim und geschlagen das einstmals strahlende Gareth. Doch zeigt sich ein Hoffnungsschimmer für das Reich Rauls: Mit starker Hand hält der Reichsregent Jast Gorsam vom Großen Fluss die Zügel und verwehrt es der abtrünnigen Provinz, sich vom Reiche zu lösen.

Überraschend kam selbst für viele Edle der Nordmarken der Ruf seiner Kaiserlichen Hoheit zur Heerschau nach Gratenfels. Der Regent blickte stolz auf diese Ansammlung leuin-gefälliger nordmärkischer Kampfkraft.

Eingefunden hatten sich die Hellebardiere des I. Kaiserlich-Nordmärker Garderegiments unter dem Kommando von Hauptmann Hagbrecht von Berg-Berg zum Berg sowie die Pikiniere des II. Kaiserlich-Nordmärker Garderegiments, auch als Gratenfelder Koschwacht-Garderegiment bekannt, unter dem Kommando der fast neuneinhalb Spann großen, dünnen und strengen Obristin Isegunde von Brüllenfels. Das III. Kaiserlich-Nordmärker Garderegiment, die Bergköniglich Eisenwalder oder auch 'Ingerimms Hammer' geheißen, wurde vollzählig zur Sicherung von Kosch und Eisenwald zurückgehalten. Ebenfalls ins Feld führten die Grafen von Isenhag, Gratenfels und Albenhus ihre Truppen, wie auch die herzogliche Flussgarde unter dem Kommando von Hauptmann Edelfried von Streitzig und von Orgils Heim zu großen Teilen zum Heerbann gerufen wurde. Nebst diesen Truppen fanden sich noch viele wackere Ritter und Streiter der Barone, viele Junker und Edle, in Gratenfels ein, so dass die Wiesen vor den Toren der Stadt bald einem Meer aus Zelten und bunten Bannern glichen.

Zur Mittagsstunde des 21. Ingerimms sprach

Seine kaiserliche Hoheit, der Reichsregent, zu seinem versammelten Heer: "Dieser Heerbann führt uns gegen die Frau, die einst Königin Albernias war und die sich weigerte, den vor Praios und Seinen elf Geschwistern geforderten Eid auf die Gerbaltskrone und den Regenten zu leisten. Dieser Heerbann richtet sich gegen all jene, die wider besseres Wissen dem falschen Wort ihrer einstigen Herrin gehorchen. All jene, die das von Praios gegebene Recht des Reiches Rauls des Großen missachten, werden wir zurück auf den rechten Weg führen oder aber gebührend bestrafen.

Wir ziehen nicht gegen Unschuldige, gegen Bauern, Greise oder Kinder, und wir ziehen nicht gegen Albernias. Jeder Krieg ist blutig, ob wir ihn gegen Ketzer und Ungläubige führen oder gegen abtrünnige Brüder.

Wir ziehen gegen die verräterische Königin und all jene, die sich für sie und gegen Reich und Recht entschieden haben. Wir werden manchen tödlichen Streich führen, doch wir haben das Recht der Götter auf unserer Seite. Verschont jene, die reinen Herzens sind, doch

bestraft die, die sich gegen uns stellen! So werden wir für die Einheit und die Ehre unserer Banner obsiegen."

Die Adligen und die Soldaten jubelten bei diesen Worten und schworen, dem Reichsregenten zu folgen, wohin er sie auch führen möge. Bald darauf brach der Heerbann über die Reichstraße nach Albernias und gen Honingen.

In Niederhoningen, der Grenzbaronie Albernias zu den Nordmarken, bot sich ein erbärmliches Bild: Die hiesige Baronin hatte in verachtenswerter Verleugnung ihrer Pflichten dem Reiche gegenüber zugelassen, dass die Straße in argen Verfall geriet und als Steinbruch missbraucht wurde. Voll Grimm sah sich das Nordmärker Heer einer aufgerissenen und aufgebrochenen Straße gegenüber, die das Vorankommen für die Fuß- und Reitertruppen deutlich erschwerte.

Mit finsterner Miene setzten die Reichstruppen in strömendem Regen ihren Marsch gen Honingen fort, nicht wissend, welches Schicksal die Streiter des Reiches dort erwarten würde.

Nils Mehl



Honingen ist frei!



Über der Grafenstadt an der Reichsstraße weht das Banner des Reiches! Nachdem schon alles auf eine lange Belagerung der strategisch wichtigen Stadt eingerichtet war, gelang es den Streikern des Regenten Jast Gorsam vom Großen Fluss, Honingen in kurzem, effektivem Handstreich zu nehmen.

Späher hatten die Umgebung erkundet und dafür gesorgt, dass die Truppen des Reichsregenten unbehelligt vor der Stadt zu lagern ver-

mochten. Eine große Übermacht der Honinger hatte der Herr vom Großen Fluss ins Feld gesandt, deren Vortrupp nun vor Honingen stand. Eine zweite große Streitmacht aus gedungenen Söldlingen zog den Großen Fluss entlang, geführt von der rechtmäßigen Fürstin Albernias, Isora von Elenvina.

Ein Parlamentär, von den Reichischen gen Honingen ausgesandt, um über die kampflose Übergabe der Stadt zu verhandeln, kehrte un-

verrichteter Dinge zurück. Daraufhin trat, prächtig in rot-guldenem Ornat, ein Geweihter des Praios vor die Tore Honingens und befahl den Einwohnern, dem Willen des unter des Götterfürsten Segen gekrönten Regenten des Raulschen Reiches zu gehorchen, welcher das derische Szepter von Recht und Ordnung führe, dem Herrn Praios zum Wohlgefallen. Der wolkenverhangene Himmel öffnete sich alsbald und ein Strahl hellen Sonnenlichts badete den frommen Prediger.

Doch ach – verstockt zeigten sich die Honinger, und geschlossen blieben die Tore! Hohn-gelächter antwortete dem Priester und nur knapp verfehlte ihn ein Geschoss von den Mauern Honingens. Voll des Grimms zogen sich die Nordmärker zurück, und mit harter Stimme befahl die Obristin Isegunde von Brüllenfels die Belagerung.

An mehreren Stellen der Mauer wurden Breschhütten¹ und Mauerhaken angesetzt, und ein Sturmbock² rückte dem Tor zu Leibe. Bald

schon fiel in Honingen ein Tor, geöffnet, so sagen manche, von einem Freund des Reiches; von einem wackeren Streiter, den die Schmähung des Praios-Dieners durch die Städter dauerte, reden andere.

Wie eine machtvolle Woge ergossen sich die Streiter des Reiches in die Stadt, überwand den Fallgatter der Befestigungen und erschlugen, was sich ihnen in den Weg stellen wollte, in gerechtem Zorn. Kaum einer der Aufständischen sollte diesen Tag überleben, der den Beginn des Feldzuges des Reiches gegen das abtrünnige Albernia in rotem Blute schrieb. Viel könnte berichtet werden: von dem mutigen Einsatz des Leihenhofers, der eine Hand voll Kaiserlicher aus üblem Getümmel rettete, von dem Mut der Flussgarde und den Isenhager Jägern, welche die Verteidiger von den Mauern holten, ehe diese die Reichstruppen schädigten.

Nicht Kind noch Knecht, die sich mit Waffen gegen die Streiter des Regenten stellten, wurden verschont. Wohl aber hatte Seine kaiserliche Hoheit in seiner Gnade befohlen, dass jedem, der sich den Reichstruppen ergebe, kein Haar gekrümmt werden solle, ein Befehl, auf dessen Einhaltung die Heerführer mit scharfem Blick und harter Hand achteten.

Und so geschah es, dass Honingen wieder für das Reich Rauls erobert wurde, nachdem einige verblendete Abtrünnige die Stadt unter ihre leidvolle Knute gezwungen hatten. Der kluge Reichsregent hieß seine getreuen Streiter, die Stadt gut zu sichern, als Zeichen, dass das Raulsche Reich eines sei – auch und vor allem in diesen Tagen, da Finsternis allerorten dräue.

Tina Hagner

Zitate zum Feldzug wider Albernia

»Wir ziehen einzig gegen die Reichsverräterin Invher ni Bennain und ihre Schergen. Die Stände Albernias sind nicht Unser Feind.«

— Reichsregent Jast Gorsam vom Großen Fluss

»Was maßt sich die Reichsverräterin an, dass sie selbst – gegen den Spruch der Wahrer der Ordnung – bestimmen wolle, was Recht und was Unrecht ist? Ihr Platz ist dort, wo ihn der Herr Praios bestimmt – nicht dort, wohin sie sich in ihrem Wahn setzt.«

— Isewine von Weiseprein, Landhauptfrau der Nordmarken

»Sie wird nicht aufgeben – da schlägt sie ganz nach ihrem Vater. Doch wie konnte sie ihm das antun?«

— Idra Bennain von Elenvina, Baronin von Elenvina, über ihre Tochter Invher ni Bennain

»Es ist bedauerlich, aber in der Geschichte nicht ohne Beispiel, dass ein Geschwister des Regenten widerrechtlich Teile dessen Erbes an sich zu bringen trachtet – wie nun geschehen mit Albernia im Falle der verbliebenen Reichsregentin Emer und ihrer Schwester, Frau Invher.«

— Bernhelm von Sturmfels m.H., Baron zu Dohlenfelde, Reichskammerrichter

»Haben Aufstellung genommen, folgen den Befehlen und halten Disziplin in den Reihen.«

— Isegunde von Brüllenfels-Schleiffenröchte, Obristin des II. Kaiserlich Nordmärker Garderegiments

»Warum wir hier in Albernia streiten? Was für eine Frage! Rondra zur Ehr' natürlich!«

— Seine Gnaden Leuenhard von Wolfsstein, Feldkaplan im Orden des Donners

»Jo, und dann sinn' mer halt druff – durch die Tor' und wie der Rondrikan durch de Uffständische, wie mir's im Manöver immer g'übt hen.«

— Pikenier Heldebrecht aus Elenvina

»Ich habe gehört, die Pfeffersäcke in Havena speisen von Tellern aus dem Gildenland. Wie viele Dukaten ist so einer wert?«

— Elwene, Söldnerin in Gratenfelder Diensten

¹Breschhütten: auch 'Schildkröten' oder 'Katz' – eine tragbare Abdeckung, die den Mauerarbeitern Schutz vor der Besatzung der Wehrmauer bietet.

²Sturmbock: auch 'Widder' genannt – eine teils zur Abwehr von Wurfobjekten überdachte, tragbare Ramme, die vor allem gegen Tore eingesetzt wird.



Das Massaker von Calladûn

Feiger Hinterhalt wider die Truppen des Reichs!



Es scheint, als habe sich die unter Reichsacht stehende Invher ni Bennain mit dem Verrat ihres Schwurs gegenüber der Raulskrone auch vom zwölfgöttergefälligen Verhalten abgewandt. Nicht anders lässt sich das Geschehen Mitte Rahja im Weiler Calladûn erklären. Die als sehr zuverlässig bekannte Hauptfrau Wilsa von Zackenholz ließ ihre Abteilung der Flussgarde in dem befestigten Meierhof Calladûns nahe der Reichsstraße Nachtlager nehmen, nachdem Späher keine feindlichen Einheiten vermeldet hatten. Doch unvermittelt tauschten vermeintliche Bauern und Knechte

Holzaxt und Heukiepen gegen blanke Schwerter und Armbrüste und drangen auf die Gardisten ein, derweil ein gutes Dutzend weiterer Schützen die Truppen vom Dach des Haupthauses und der Scheune unter Beschuss nahm. Die als Bauern verummten Aufständischen hielten blutige Ernte unter den Streitern des Reiches, auch wenn diese ihre Haut teuer und für noch mehr Blut und Kampf verkauften. Ein Späher, der das Gemetzel überstand, berichtete, dass es sich bei den Anführern um die Honinger Gräfin und einige örtliche albernische Adlige gehandelt habe.

Der Kommandant der Flussgarde in Albernia, Hauptmann Edelfried von Streitig und von Orgils Heim, ordnete an, die Bauern des Weilers, welche dem Mummenschanz Vorschub geleistet, am nächsten Baume aufzuknüpfen, und versprach künftig härteres Durchgreifen gegen solche Taten.

Armes Albernia, wenn die Blüte deines Rittertums solcherlei Meuchelspiel nicht nur gut heißt, sondern mit eigener Hand ausführt!

Tina Hagner,

mit Dank an Lena Falkenhagen



Söldlinge gen Crumold



Der Heerzug der Isora von Elenvina, Fürstin von Albernia

Wenige Meilen vor den Stadttoren Elenvina hatte sich ein ansehnliches Heer versammelt. Doch nicht kaiserliche oder nordmärkische Regimenter waren zu erblicken, sondern buntes Volk – rund tausend Männer und Frauen, die dem Ruf des Goldes und Isoras von Elenvina gefolgt waren. Zumeist waren es erfahrene Söldlinge aus Grangorien, aber auch Banner der 'Almadaner Hakenspieße' stachen unter ihnen hervor.

Isora von Elenvina hatte ihre Zeit im Exil genutzt und sich ihrer Kontakte ins Horasreich bedient, um diese eindrucksvolle Armee auszuheben. Eine Rivalität schien jedoch bereits zwischen einigen horasischen und almadanischen Bannern zu brodeln, wem von ihnen in den kommenden Schlachten der meiste Ruhm zuteil werden würde. Doch der Aufbruch der Armee hatte sich erheblich verspätet, einige Einheiten und manches Kriegsgesetz waren mit großer Verzögerung eingetroffen.

Isora hatte den horasischen Offizier Parinor della Camerano zu ihrem Kommandanten bestellt, was zu einigen Differenzen innerhalb des Stabes geführt hatte.

Anfang Rahja, das Heer nun endlich abmarschbereit, begab es sich endlich, dass sich auch Ihre Wohlgeborenen Isora von Elenvina diesem anschloss und eine Heerschau abhalten ließ. Camerano hatte die Soldaten in Reih und Glied Aufstellung nehmen lassen. Ein jeder hatte seine Brünne auf Hochglanz poliert und jedes Gewand musste ordentlich geflickt sein. Isora selbst hatte eine prächtige Rüstung angelegt, eines der edelsten Pferde aus dem Gestüt des Hauses vom Großen Fluss ausgewählt und besah sich ihre Truppen in Begleitung ihrer persönlichen Vertrauten.

Von Elenvina bis zur albernischen Grenzfeste Crumold entlang des Stromes auf der gut befestigten und ausgebauten Straße des Reiches würde die Armee marschieren. Die Herrschaften des Landes hatten viel vollbracht. Lediglich seltene Übergriffe von Räuberbanden und den Großen Fluss heraufziehenden Piraten waren noch ein Ärgernis. Vor solchen Gefahren ließ sich eine derartige Schar Bewaffneter aber kaum schrecken.

Zu einem unschönen Zwischenfall kam es unweit der Grafenstadt Turehall, was zur Hin-

richtung zweier Söldlinge der Almadaner Hakenspieße führte. Sie hatten sich unerlaubt aus dem Lager entfernt und mit einigen Bauern Streit begonnen. Camerano beschloss, an ihnen ein Exempel zu statuieren, um derartige Ausschweifungen seiner Soldaten für die Zukunft zu unterbinden.

In Taindoch ließ sich Ihre Wohlgeborenen durch die Oberen der Stadt willkommen heißen. Nur noch wenige Tage würde sich das Heer auf Nordmärker Land bewegen.

Zu Ehren der lieblichen Göttin Rahja und um ihre Untergebenen zu versöhnen, sollte nun ein Fest gegeben werden, bei dem einige Ochsen geschlachtet und zubereitet wurden. Doch es wurde nur eine kurze Ruhepause. Der Kampfhunger der Schwerter sollte nur gar zu bald gestillt werden.

*Sandrad Algerein, Korrespondent
der Nordmärker Nachrichten
(Salvador Arenas)*

Dem Leser sei Dank:

Es gibt wieder Hoffnung für den Aventurischen Boten!

Wir waren tief gerührt, wie viele Zuversicht spendende Rückmeldungen unser Hilferuf im AB 111 ausgelöst hat. Euch, liebe Leser, haben wir es zu verdanken, wenn diese unsere dunkelste Stunde nicht auch zugleich unsere letzte war. Darum ein herzliches Dankeschön an alle, die sich bislang auf unseren Spendenaufruf gemeldet haben! Aus der Flut der Ermunterungen und Geldspenden seien hier einige der wichtigsten genannt:

Der Aventurische Bote dankt ...

... der Handelsherrin **Aylina saba Mhukkadin** für die in Aussicht gestellte "nicht unbedeutende Summe", die – so geht es aus dem Anschreiben hervor –, "für ein neues Druckhaus, die neuesten Pressen und neue Mitarbeiter" verwendet werden könnte. *[Werte Dame saba Mhukkadin, wir werden auch Euer Angebot, überhaupt gleich die ganze Gazette zu übernehmen, wohlwollend prüfen. Bis wir zu einer Entscheidung gelangt sind, freuen wir uns über jede Form der monetären Zuwendung unserer großzügigen Mäzenin. Wir sind selbstredend gerne gewillt, diese gegebenenfalls auf den Kaufpreis anzurechnen. Die Red.]*

... **Reichsoberst Wallbrord von Löwenhaupt-Berg j. H.**, Stabsbefehliger der kaiserlichen Truppen Darpatiens, für das Leseexemplar von 'Kaiser Hals Kaisersprüchen' samt der beiliegenden selbstlosen Summe von 12 Hellern: Ihr

habt Recht, die Aussicht auf geistige Erbauung ist dieser Tage mit Gold nicht aufzuwiegen.

... **Kitiara Rabenklau von Ankh'Aves** für die großzügige Unterstützung von 25 Dukaten und die wohlthuenden Worte. Seid versichert, unser Kampf für die hesindegefällige Verbreitung der wichtigsten Neuigkeiten Aventuriens geht weiter.

... **Kuja Corrado von Silkweisen** für die versprochene vierstellige Summe an Dukaten sowie die Queste, für die er mit folgenden Worten Mitstreiter sucht: "Rüstet Euch! Gürtet Schwerter und Geldbeutel, Brüder und Schwestern! Denn es gilt, den Boten zu bewahren!" Ziel ist es, sich auf der Suche nach fähigen Handwerkern, die Druckerpressen herstellen oder bedienen können, oder nach Exemplaren eben dieser Maschinen bis in die

entlegensten Winkel Aventuriens zu begeben. Oder um es mit den feurigen Worten unseres Wohltäters zu sagen: "Ganz gleich wie weit, wie waghalsig und gefährlich – für den Boten bis durch die Niederhöhlen!"

... **Bäuerin Mareka, der alten Janda, Hundan dem Wirt und all den anderen Bewohnern des Dorfes Guttweiler**, die im Angedenken an die verstorbene Hesinde-Geweihte Nadiana ihren letzten Heller zur Rettung des Boten gaben. Ebenso gilt unser Dank Euer Hochgeboren, dem örtlichen Baron, der aus der Zehntschatulle gar einen ganzen Dukaten beigetragen hat. Möge Nadiana von Hesindes göttlichem Paradies aus stolz auf ihre Schützlinge herabschauen.

... **Landuin Conchobair zu Winhall**, einem Neffen des Schwertkönigs Raidri Conchobair,

der uns nebst der stolzen Summe von 180 Dukaten, 1 Silbertaler, 7 Hellern und 2 Kreuzern das verlockende Angebot offerierte, ein Gebäude in seiner Heimatstadt Winhall zu nutzen.

... dem geschätzten Herrn **A. Wolffwaldt**, seines Zeichens Baumeister aus Gareth, der uns mit gut ausgebildeten Handwerkern und Meistern dabei helfen möchte, eine neue Unterkunft in Gareth zu errichten. Möge die Göttin Tsa, der Ihr Euch so nahe fühlt, auch den Neubeginn nach der Zerstörung Eures eigenen Domizils unterstützen!

... **Magus Alrik Nebular** von der Insel Manrek, der am Tag des Grauens selbst in Gareth weilte und zwei seiner besten Freunde verlor, für seine swafnirgefällige Gabe von 100 Dukaten.

... der **Dozentin Jadwine** aus der Dunklen Halle der Geister zu Brabak: Ihr verdanken wir die überaus großzügige Gabe von 3.500 Dukaten nebst dem Angebot, dem Boten ein kleines Häuschen in der Nähe des Marktplatzes von Havena zur Verfügung zu stellen. Um die Worte unserer Retterin zu zitieren: "Ich hoffe, dass Euch dies weiterhelfen wird und wir bald wieder einen Kaiser auf dem Greifen-thron wissen, der nicht nur auf Grund politischer Intrigen und Wirrungen dort sitzen wird. Möge die Finsternis weichen und endlich wieder Ruhe und Frieden in den Ländern Rauls des Großen herrschen."

... Herrn **Wolfhardt Leuenfels von Rüsterau** für die Gabe von zehn Dukaten und die Unterstützung, die uns **Tulef ibn Jachmann al-Alam ay Baburin**, Gelehrter in der Kunst des Buchdrucks, gewähren wird.

... **Bodar Sfindini**, dem Zunftmeisters der Puniner Drucker und Buchbinder, der unserem Journal auch im Namen der Büttneri Guridi hochwertigsten Druck zu günstigen Konditionen im Druckhaus Sfindini Erben & Cie offeriert. Wörtlich heißt es in dem beiliegenden Anschreiben: "Wir würden uns sehr freuen, wenn die Botenredaktion gar in Betracht ziehen würde, sich dauerhaft hier in Punin niederzulassen, um aus erster Hand vom Hofe des zukünftigen Königs SKH Selindian Hal zu berichten." *[Hoch geschätzter Herr Sfindini, auch dieses Angebot haben wir mit heller Freude zur Kenntnis genommen. Wir werden nach sorgfältiger Abwägung der ... nun, sagen wir vielschichtigen Problematik unserer Lage darauf zurückkommen. Die Red.]*

... **Dwarusch Sohn des Xasch**, der seine großzügige Spende von 20 Dukaten mit den Worten unterstrich: "Wer einen Feind hat, hat eine Aufgabe, und eine Aufgabe belebt. Zugegeben ist die Not der Bevölkerung groß und so möchte auch ich, schließlich bin ich nicht grundlos zu meinen Reichtümern gekommen, eine Unterstützung leisten." Die Botenredaktion ist aufrichtig erfreut, auch von Seiten der Angroschim Unterstützung in Wort und Tat zu erfahren!

... **Magistra Nilrem von Kuslik** (derzeit an der Akademie zu Punin) für die Spende von 5 Dukaten, die uns dieser Tage erreichte. Auch geizte die ehrenwerte Magistra nicht mit Lob, bezeichnete sie uns doch als die "treue, publizistische Stimme des einen Reiches von Praios' und Hesindes Gnaden".

Danksagung

Lieber Bote, sei dir gewahr
meines Dankes immerdar.

Die Göttin selbst würd' es beklagen,
wärest du zerstört in diesen Tagen.

Ob Orkenhorde, Hexenmeister,
die Hjaldinger oder alte Geister:

Der Bote stets direkt vor Ort,
egal ob Feuer, Seuche, Mord.

Nicht zu vergessen die schönen Zeiten,
sehe Hochzeit, Bündnis, Friedenszeiten.

Wie oft hab ich beherzt gelacht,
weil auch der Adel Fehler Macht.

Nun gut, genug der vielen Worte,
ich selbst zieh nun zum nächsten Orte.

Als dann, auf viele weit're Jahre,
hierzu von mir eine kleine Gabe!

Hochachtungsvoll,

Phileas Schneidewind,

Musicus und Lebemann

Erloschen ist die Esse Der Erhabene Meister der Ingerimm-Kirche ist tot!

ANGBAR. "Die Kraft hat seinen Arm verlassen und das Feuer sein Herz." – Hilpertion Asgareol, das Oberhaupt der Flammenden und Erz-Kirche, ist tot. Er opferte sein Leben in der Schlacht von Angbar, um das fürchterliche Flammenwesen Alagrimm zu bändigen, das weite Teile des Kosch verwüstet hatte (siehe AB 111).

In tiefer Trauer nahmen Hunderte, ja, Tausende, Menschen wie Zwerge, Abschied von dem Patriarchen, der über drei Jahrzehnte die Geschicke der Ingerimm-Kirche weise und besonnen geleitet hatte. Nach einem feierlichen Gottesdienst auf dem Platz der Ewigen Flamme wurde die sterbliche Hülle des Erhabenen dem Feuerschacht in den Gewölben des Tempels übergeben – denn so hatte es Meister Hilpertion in seinem Testament verfügt. Damit ist er der erste Hüter der Flamme, der nach zwergischem Ritus bestattet wurde; und noch im Tode wirkte er so an seinem großen Werk, die Kulte des Herrn Ingerimm und Vater Angroschs zu verbinden.

Verwaist ist nun die *Ragroscha*, der Erzene Sitz des Patriarchen, erloschen steht die Esse in seiner Werkstatt. Doch schon sind Boten in alle Himmelsrichtungen entsandt, die den Tempeln die traurige Kunde überbringen und die Geweihten zum Konvent nach Angbar rufen sollen. Es wird noch viele Monde dauern, bis ein Nachfolger gefunden werden kann – bis zum *Tag der Meisterschmiede* (21. Ingerimm) nämlich, an dem nach altem Brauch die Anwärter auf das Amt ein gottgefälliges Werkstück vorlegen müssen. Bis dahin versehen die Gehilfen des Hüters, Ibralosch Sohn des Igen und Lorthax Sohn des Loin, die heiligen Pflichten, zu denen derzeit vor allem die Sorge um den Wiederaufbau der verbrannten Stadtviertel und die Einsegnung neuer Häuser und Heimsteine gehören.

Kai Rohlinger

Aventurische Kleinanzeigen

Anmerkung der Redaktion: Für alle Fanzine- und sonstige Verkaufsanzeigen gilt, dass Lieferung nur gegen Vorkasse erfolgt. Bei Überweisung bitte deutlich den Absender auf dem Vordruck angeben. Bei Bezahlung in Briefmarken bitte nur Marken bis zu einem Wert von EUR 0,55 verwenden.

HorasWiki / DSA-Index

Das HorasWiki ist eine freie Datenbank in der Daten und Fakten zum Horasreich nachgeschlagen werden können. Der DSA-Index bietet eine Auflistung der DSA-Geschichte, mit einem Schwerpunkt auf der aktuellen Geschichte. Bei beiden Projekten kann jeder, der es wünscht, sofort selber mitmachen und durch seine Artikel dazu beitragen, dass immer mehr Artikel zur Verfügung stehen. Durch die Verwendung des Wiki-Konzeptes, welches sich schon bei der Wikipedia bewährt, wird dafür gesorgt, dass die Nutzer möglichst einfach nicht nur das HorasWiki bzw. den DSA-Index passiv nutzen können, sondern sich auch selber aktiv beteiligen können.

DSA-Index: <http://www.dsa-lexikon.de/Hauptseite/>
HorasWiki: <http://www.horaswiki.de/Hauptseite/>

DSA-Material zu verkaufen

Für alle Sammler und Rollenspieler der ersten Stunde: Ich verkaufe (fast) alle Abenteuer (bis ca. A 100), auch die ganz alten. Ab 10 EUR... Eine genaue Liste der Abenteuer und der Preise könnt Ihr bei mir anfragen. MatthiasResch@gmx.de

Box „Al'Anfa und der tiefe Süden“, alle Bücher und Karten; man sieht, dass es gebraucht ist, aber guter Zustand ohne Eintragungen. Der Karton fehlt. 14 Euro, Porto schon incl. eMail: ankewitt@web.de. Meine Adresse ist: Anke Witt, Stader Str. 78, 21614 Buxtehude. Tel.: 04161 - 500 07 59.

DSA-Material gesucht

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

Aventurische Kleinanzeigen

BELEMAN

Er weht wieder durch die Lande!

Der BELEMAN, das gemeinsame Fanzine der Regionen Albarnia, Windhag, Thorwal, Nostris und Andergast im Nordwesten des Kontinents Aventurien, weht wieder durch die Lande!

Die zweite Ausgabe des neuen Fanzines ist nun erhältlich und beruht auf prallen 68 Seiten von der Seuche in Nostris über das thoralische Hjaldring der Hettleute bis hin zu den Orkgefahren in weiten Teilen des Nordwestens.

Was geht im albernischen Farindelwald vor?

Die Antwort auf dies und vieles mehr findet ihr ab sofort im BELEMAN – die Nummer #2 ist für nur 4,20 Euro (Porto inklusive) erhältlich bei: Johannes Beier, Römerstr. 11, 86859 Igling, Tel.: 08248-9019604, eMail: vertrieb@beleman.de

Bei Interesse an einem regelmäßigen Abonnement, bei dem man zudem bare Cents spart, besucht die Website www.beleman.de oder wendet euch ebenfalls an den Vertrieb, wo euch gerne Auskunft zu allen Fragen des Bezugs gegeben wird. Macht euch bereit!

Das Jahr des Feuers, das Jahr, in dem sich alles verändert, beginnt im BELEMAN Nr. 3.

Forenstadt Orkenfurt

Orkenfurt, eine kleines Städtchen an der Breite, wenige Meilen südlich des Finsterkamms. Eine Stadt wie jede andere?

Ein buntes Gemisch aus Menschen, Elfen und Zwergen hat sich hier versammelt, um ihr Glück zu suchen. Viele Familien tragen schon seit Generationen zum Wohl und Wehe der Stadt bei, doch ist ein jeder willkommen, der bereit ist, sein Leben in die eigene Hand zu nehmen und sich durch der eigenen Hände Arbeit etwas aufzubauen. Die Zeiten sind nicht einfach, aber zählen Taten nicht ebensoviel wie Herkunft oder Stand?

Doch Orkenfurt ist, so beschaulich und friedlich es auch erscheinen mag, nicht immer ruhig. Unter der Oberfläche sprudeln Gerüchte, wie sie in jeder aventurischen Stadt daheim sind. Anders als in vielen anderen Städten jedoch ist in Orkenfurt meist mehr Wahres daran, als den Bewohner lieb wäre ...

Orkenfurt ist eine Stadt, deren Leben in einem Forum ausgespielt wird.

Besucht uns: <http://orkenfurt.orkenspalter.de>

Rabenflug – die zweite CD von Amber

Nach dem Erfolg von *Bardensang* hat sich Martina Noth endlich wieder ins Studio begeben: Ab etwa Mitte des Jahres wird ihre neue CD im guten Fachhandel erhältlich sein.

Diesmal steht alles im Zeichen des Roten Raben. Neben den lyrischen Klängen der Balladen, wie sie auf der ersten CD zu hören war, wird es diesmal lauter und fetziger. 'Die Moorhexe', 'Brüderlein komm tanz mit mir' und 'Der Rattenfänger' sind nur drei der zehn neuen Songs.

Nähere Infos zu der neuen (und natürlich der alten) CD finden sich unter www.bardensang.de.



NACHBESTELLUNG

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

**Fantasy Productions,
Postfach 1517
40675 Erkrath**

3 oder mehr Ausgaben bei:

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

(Hier gelten die üblichen Regeln für den Versand und die Mindestbestellmenge des F-Shop. Details finden Sie unter www.f-shop.de)

FRAGEN ZUM ABO UND ÄNDERUNGEN

einzig und allein an die:

Verlagsunion

Tel.: 0180-530 14 12

(werktags 8-20 h; EUR 0,12/min)

Fax: 040-30198182

Mail:

abo-service@verlagsunion.de

REGELFRAGEN ZU DSA

telefonisch

einzig und allein an das:

**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-Str. 11
26180 Rastede**

oder per eMail an

Ulrich Kneiphof

avbote@fanpro.com

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

VKG Verlagsvertriebs KG; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086 Hamburg

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

Ja, ich bestelle ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (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; Abt. Verlagsunion; Brieffach 16306; 20077 Hamburg widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

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

Liebe Leserin, lieber Leser!

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

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

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

Aufbruch in Ingrahall,

Seite 20

Meisterinformationen:

Dieser Rat von Ingrahall markiert den Einstieg in eine spannende Phase der zwergischen Geschichte, von der viele glauben, dass an ihrem Ende die finale Prüfung aller Völker der Angroschim steht. Es wird ebenso euphorische Begeisterung und Anhänger von Hochkönig Albrax geben, wie hoffungslose Endzeitstimmung oder offene Ablehnung bis hin zum bewaffneten Kampf. Eine lebendigere und detailreichere Welt der Zwerge, geschildert in der Spielhilfe 'Angroschs Kinder'.

Martin Lorber

Überfall auf Palmyramis,

Seite 23

Meisterinformationen:

Diese Abschrift des Schreibers 'Irimian' sowie auch die anderen Berichte über ihn befassen sich mit den Hintergründen des Abenteuers 'Der Schwur des letzten Sultans', das in den kommenden Wochen erscheinen wird. Wie aus den Texten Irimians zu vernehmen ist, befasst sich das Abenteuer unter anderem mit den jüngsten, aber auch mit lange vergangenen Ereignissen in und um Baburin. So soll der Auf-

enthalt der Helden in der Region noch ein Nachspiel haben, nachdem sie zwischen große und kräftige Mühlsteine geraten sind.

Stefan Trautmann

Blutige Ernte in Gorien,

Seite 24

Meisterinformationen:

Die in diesem Aventurischen Boten präsentierten Artikel stellen den Auftakt zum 'Krieg der 35 Tage' dar, dessen Berichterstattung sich über die Ausgaben 112 bis 115 erstrecken wird. Um den Kriegsverlauf adäquat schildern zu können, wird der Reportagezeitraum auf mehrere Ausgaben gestreckt. Damit werden die künftigen Artikel mehrere Monate in der aventurischen Zeitrechnung zurückliegen, doch mit Aufhebung der Artikelbindung an den berichtenden Zeitraum des Boten (siehe auch Seite 11) wird diese Komponente irrelevant.

Die Artikel dieser Ausgabe sind als Appetitanregender zu verstehen, zu denen keine erläuterten Meisterinformationen präsentiert werden. In der kommenden Botenausgabe Nr. 113 werden Sie dann neben einer kompletten Zeitlinie des Kriegszuges umfangreiche Meisterinformationen und Spielvorschläge finden, mit denen Sie und Ihre Gruppe an den Veränderungen in Aranian und Oron teilnehmen können.

Zeitleiste der Ereignisse im Aventurischen Boten 112:

Ab Peraine 1027 BF: Der hohe Blutzoll unter Rondra-Geweihten hat die Kirche stark geschwächt.

Ingerimm 1027 BF: Jurga Trondesdottir kündigt einen Feldzug gegen Glorianen an.

Ingerimm 1027 bis Praios 1028 BF: Feldzug in Albernia, Eroberung Honingens und Vorrücken der Söldnertruppen Isoras

17. Ingerimm 1027 BF: Ritter der Krone Albernias sichern Honingen für die Gräfin Franka Salva Galahan.

21. Ingerimm 1027 BF: Der kaiserliche Marschall Grifo von Streitzig nimmt Honingen ein.

23. Ingerimm 1027 BF: Gräfin Franka Salva Galahan wird nahe Honingen von Kaiserlichen gefangen genommen.

29. Ingerimm 1027 BF: Die Gräfin von Honingen wird aus dem Gewahrsam des kaiserlichen Heeres befreit.

Ende Ingerimm 1027 BF: Der Hüter der Flamme, Hilpert von Asgareol, wird nach seinem Opfertod feierlich bestattet.

Mitte Rahja 1027 BF: Thorwal eilt Albernia zu Hilfe.

22. Rahja 1027 BF: Das Heer Invher ni Benna wendet sich nach Süden.

27. Rahja 1028 BF: Schlacht am Großen Fluss

Sommer bis Winter 1028 BF: Die Gilbe grassiert in Gareien und Darpatien.

11. Praios 1028 BF: Zum Fest des Heiligen Argelion wird im Pentagontempel Gareths der Erzmagister Erechthon zum Erzsiegelbewahrer des *Sacer Ordo Draconis* geweiht.

Rondra 1028 BF: Zwergenrat in Ingrahall – Hochkönig Albrax verkündet die Helldenzeit der Angroschim, der 'Bund auf Ewig' zwischen Zwerge und Kosch wird erneuert.

Rondra 1028 BF: Überfall auf Palmyramis
Rondra 1028 BF: Beginn der Belagerung Harbens

4. Efferd bis 9. Efferd 1028 BF: Blutige Ernte in Gorien

7. Efferd 1028 BF: Gefangen im Griff zweier Klauen

9. Efferd 1028 BF: Versagen des aranischen Militärs?

Mitte Efferd 1028 BF: Angriff der Shaz-Man-Yat auf König Arkos



Impressum

Herausgeber: Fantasy Productions GmbH,
Postfach 1517, 40675 Erkrath

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

Lektorat: Florian Don-Schauen, Momo Evers

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

Mitarbeiter dieser Ausgabe:
R.B. Albrecht, S. Arenas, St. Blanck, M. Friedrich, P. Fritz, F. Hagenhoff, T. Hagner, Ch. Hellinger, B. Hennen, M. Lorber, J. Matheuczik, Ph. Mindach, D.S. Richter, K. Rohlinger, St. Trautmann, J.v. Voss

Illustrationen: Caryad

Satz & Layout: ULK

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich.

Copyright © 2005 by Fantasy Productions GmbH, Germany

Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers.
Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt.

Abonnementbedingungen siehe Seite 9.

Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RP!):

Britta Neigel
Von-Humboldt-Straße 11
26180 Rastede
oder per eMail an:
avbote@fanpro.com

IN EIGENER SACHE

DSA Intern

Ein neues Gesicht für den Boten!

Liebe Leser,
die Zeiten ändern sich, und der Bote mit ihnen.
Wo in Aventurien nach dem Fall von Gareth in der Botenredaktion kein Stein mehr auf dem anderen steht, geht es der irdischen Redaktion – bis auf die üblichen Grippe-Wellen – hervorragend, und so haben wir keine Mühen gescheut, den neuen Umständen Rechnung zu tragen, die Wünsche unserer Leser zu berücksichtigen, und dem Boten ein neues Gewand zu schenken.
Im vorliegenden Magazin nehmen wir den ersten Schritt zum 'neuen' Boten in Angriff, und damit es zu keinen Irritationen kommt, sagen wir auch gleich, wohin die Reise gehen wird.
Folgender Missstände haben wir uns angenommen:
● Nicht nur während der Berichterstattung zum Jahr des Feuers bestand das halbe Magazin durch die chronologische und

mittelreich-zentrierte Darstellung notgedrungen aus Meisterinformationen und war für 'Alrik Normalheld' tabu. Derlei wird in Zukunft nicht mehr geschehen.

● Durch den Fokus auf das Mittelreich wurden etliche Regionen sträflich vernachlässigt. In Zukunft werden auch andere Landstriche vermehrt von aventurischen Berichterstatern bereist und beschrieben werden.

● Durch die zeitnahe chronologische Schilderung der Ereignisse entstand zunehmend der Eindruck, Aventurien verfüge über eine den irdischen Zuständen vergleichbare tagesaktuelle Presse. Natürlich ist dies nicht das Fall, denn auf Dere gibt es weder Fax noch Email. Nachrichten benötigen länger, um ihr Ziel zu erreichen; Botenreiter werden gerade in unruhigen Zeiten aufgehalten oder gar getötet, und manch eine Offenbarung weiß der Held eher als die Botenredaktion.

Daraus folgt:

Während der kommenden Ausgaben wird der Bote sich zusehends zu einer vielfältigen, gesamtaventurischen Gazette entwickeln. Artikel werden (wie in dieser Ausgabe bereits zu Teilen geschehen) aus regionalen Sichtweisen heraus gestaltet und das Datum der jeweiligen Ausgabe ist nicht mehr aventurisch festgelegt. So wird die Berichterstattungspflicht gelockert und entzerrt – sprich: den realen aventurischen Gegebenheiten angepasst. Zur besseren Recherchierbarkeit und Nutzbarkeit für Abenteurer und Abenteurer führen wir mit dieser Ausgabe eine übersichtliche Timeline aller Ereignisse ein, über die im jeweiligen Boten berichtet wird.

Natürlich finden sich jetzt und in Zukunft noch immer brandaktuelle Artikel. Nicht umsonst ist der Boten das schnellste und bestinformierte Magazin Deres. Doch es mag durchaus geschehen, dass der Reiter mit einer brandeiligen Neuigkeit zwei Monde Zeit benötigt, um sich zur Botenredaktion 'durchzuschlagen'. Für den Aventurier ist dies noch immer Journalismus in rasanter Geschwindigkeit. Denn mit Sicherheit weiß das Mütterchen in Weißtobrien bis heute nicht, dass Wehrheim gefallen ist. Außer dem Boten gibt es mit Sicherheit nur eine derische Fraktion, die stets besser informiert ist als der nandus- oder avesgefällige Reporter: die Helden.

In diesem Sinne wünschen wir uns allen, den Lesern und den Autoren, viel Freude mit dem tsa-gefälligen 'neuen' Boten.

Britta Neigel und Ulrich Kneiphof

LARP-AVENTURIEN -PROJEKT

präsentiert:

Nostria III – Die Entdeckung

Der neue Freiherr der Frankfreiherrschaft Elgern-Scharten Answin von Stüppwitz-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 Akademia und Gottheit sind herzlich eingeladen, an den verschiedensten Wettkämpfen teilzunehmen. Auch Gaukelvolk, Musikanten und Händler sind gern gesehene Gäste, um zum Zeitvertreib und zur 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!



FLAMMENSPUREN II



ABENTEUERVORSCHLÄGE FÜR DAS MITTELREICH IM JAHR DES FEVERS

IM БРЕПРУПКТ – ДІЕ ЗЕНТРАЛЕП ПРОВІНЗЕП

zusammengestellt von Anton Weste

Von 1027 BF bis 1028 BF herrscht im zentralen Aventurien eine Zeit von Chaos und Unordnung: *das Jahr des Fevers*. 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 Fevers.

Fortgesetzt aus dem **AB 111** finden Sie hier Vorschläge für typische Szenarien, die Sie im Jahr des Fevers ansiedeln können: 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.

INTER ARMA ENIM SILENT LEGES¹

von Marcus Friedrich

mit Dank an Ralf D. Renz

Ort: irgendwo an der Reichsstraße II zwischen Gareth und Ragath

Thema: Machtmissbrauch durch pflichtvergesene Führungskräfte

Helden: 3–6 Helden mittlerer Erfahrung, die zwölfgöttergläubig und/oder reichstreu sein sollten.

Hintergrund: Auf der Rückreise vom Reichskongress erkannte der kaiserliche Marschall Darpatiens, Baron *Fenn Weitenberg von Drölenhorst-Rabenmund m.H.*, dass der Zusammenbruch jedweder Ordnung im Reich ein idealer Nährboden ist, um sehr schnell sehr reich zu werden. Zusammen mit einigen ähnlich denkenden Reichssoldaten schröpft er nun alle Reisenden, derer er habhaft werden kann (siehe zum Marschall auch **AB 106**, S. 3 und 11, sowie **AB 111**, S. 4).

Szenario: Die Helden sind im chaotischen Garetien unterwegs und treffen immer wieder auf Reisende, die sich bitterlich über das Ge-

baren der Reichsarmee in dieser schweren Zeit beklagen und sie zum Namenlosen wünschen. Haken die Charaktere nach, erfahren sie, dass auf einem Wasserschloss südlich von Gareth ein kaiserlicher Marschall Quartier genommen hat und nun alle Durchreisenden ausplündert. Wenn die Helden das Schloss einige Zeit beobachten, können sie erkennen, dass sich der Marschall mit etwa zwei Dutzend Soldaten häuslich eingerichtet hat, sich mit Frauen und Gauklern vergnügt und reichlich Speis und Trank zuspricht. Wenn aber lohnende 'Beute' in Form von Händlern oder fliehenden Stadtbürgern das Schloss passiert, ändert sich das Verhalten der Soldaten schlagartig. Sie treten den Reisenden gegenüber sehr martialisch auf, halten sie an und fordern sie im Namen des Reichsregenten Jast Gorsam auf, eine aberwitzig hohe (und eigentlich nicht existierende) 'Sondersteuer' zum Wiederaufbau des Reichsheeres zu entrichten. Wenn Reisende besonders reiche Beute versprechen, wird alles Wertvolle ohne irgendwelche Begründungen von den Soldaten kurzerhand 'requiriert'. Wer Widerstand leistet, wird als 'Reichsverräter' arretiert, vor ein Standgericht gestellt und am nächsten Baum aufgeknüpft (an den Bäumen hängen derzeit sechs Leichen).

Wenn die Helden eingreifen wollen, so bieten sich ihnen folgende Möglichkeiten (von einer offenen Konfrontation abgesehen):

- Sie vertreiben des Nachts die abergläubischen Soldaten mittels Geister- oder Dämonen-Erscheinungen, wobei es einerlei ist, ob diese Erscheinungen magisch erzeugt oder von den Charakteren (etwa durch gute Verkleidungen) nur vorgetäuscht werden. Das alte Schloss bietet genug Vergangenheit und Requisiten, um eine Gruselatmosphäre zu schaffen. Marschall Fenn wird dann mit seinen Soldaten panisch das Weite suchen und dabei einen Teil der Beute zurücklassen.

- Alle Durchreisenden werden von den Helden vor dem Marschall und seinen Spießgesellen gewarnt und weichen nun entweder auf andere Routen aus oder schließen sich zu großen Zügen mit starker Bedeckung zusammen. Wenn die Soldaten bemerken, dass in dieser Gegend für sie nichts mehr zu holen ist, werden sie das Schloss aufgeben und weiterzie-

hen, um ihr Treiben dann anderswo fortzusetzen.

In der offiziellen DSA-Geschichtsschreibung wird der skrupellose Marschall Fenn mit einem Teil der 'Erträge' und einigen Getreuen entkommen. Er versucht erfolgreich, nicht rechtlich belangt werden zu können: Eine Sondersteuer gibt es nicht? Dann muss ihn wohl ein Bote falsch informiert oder ein Feind die Depesche an ihn gefälscht haben. Er bereichert sich an der Beute? Nein, nein, er hätte im allgemeinen Aufruhr des Landes nur noch nicht die Möglichkeit, die 'Steuereinnahmen' weiterzuleiten etc.

STEIN UM STEIN

von Christian Hellinger

Ort: eine kleine Baronie in Greifenfurt, Darpatien oder Garetien

Thema: Belagerung einer Burg, Neid, Missgunst, Raffgier; Richtig und Falsch verschwimmen; Egal, was man tut, es kann das Verkehrte sein.

Helden: 3–5 erfahrenere Helden, möglichst keine hohen Adligen oder Geweihte von Praios oder Rondra

Szenario: Die Helden geraten in ein Unwetter und finden Unterschlupf in einer kleinen Baronsburg, deren Hausherrn ein paar bewaffnete durchaus willkommen zu sein scheinen. Im Burghof herrscht geschäftiges Treiben von bewaffnetem Volk. Pfeilmacher, Schmiede und andere gehen ihrer Arbeit nach. Der Hausherr bietet den Helden eine einfache Unterkunft für die Nacht und ein schlichtes Mahl und erklärt, dass er fürchte, herumziehende Räuber, Söldner und Soldaten, die ihr Banner verloren haben, könnten versuchen, ihn zu überfallen. In der Tat berichtet am nächsten Tag ein Späher, dass mehrere bewaffnete Truppen auf dem Weg zur Burg wären. Der Burgherr lässt die Tore schließen und rüstet zum Kampf – die Helden sind wohl oder übel gezwungen, mitzukämpfen; Verweigerung wird in solchen Fällen mit dem Tode bestraft. Regeln und hilfreiche Richtlinien zu Belagerungen finden sich

¹Bosp.: »Unter den Waffen schweigen die Gesetze.«

SZENARIOVORSCHLÄGE

im *Amorium Ardariticum* und im *Aventurischen Arsenal*.

Doch wie sich herausstellt, ist der Fall in Wahrheit komplizierter. Die Angreiferin ist die rechtmäßige Erbin dieser Ländereien, die hastig ein paar Getreue zusammengesucht hat, um ihren verräterischen Onkel zu vertreiben, der sich nach dem Tod seines Schwagers die Baronie unter den Nagel gerissen hat. Dies können die Helden erfahren, indem sie entweder die Forderungen der Angreifer richtig interpretieren oder einen Gefangenen befragen.

Die Baroness ist zwar im Kampf erfahren, hat aber kaum Chancen, die Burg ohne Hilfe von innen einzunehmen. Hier stellt sich für die Helden ein moralisches Dilemma: Helfen sie der Baroness, die angibt, die rechtmäßige Erbin zu sein, oder halten sie zu ihrem durchaus freundlichen Gastgeber, der sie aufgenommen hat? Letzteren zu hintergehen stellt nicht nur möglicherweise einen Frevel an Travia dar, sondern kann auch ernste Konsequenzen haben, sollte der Plan schiefgehen. Doch wenn sie sich entscheiden, ihrem Gastgeber zu helfen, so gibt es doch möglicherweise jemanden unter der Dienerschaft, der zur Baroness hält und heimlich versucht, das Tor zu öffnen. Können die Helden dies verhindern – oder stehen sie plötzlich auf der Seite der Verlierer?

ER, DER KEINEN ПАМЕН ХАТ von Frank Hagenhoff

Ort: ein eher abgelegenes Dorf in den inneren Provinzen

Thema: Aufkeimen finsterner Kulte in Zeiten der Furcht und Verzweiflung
Helden: 3–5 Helden niedriger bis mittlerer Erfahrungsstufe

Szenario: Die Helden kommen auf ihrer Reise in das Dorf Alrikshag. Es herrscht Weltuntergangsstimmung, da die Nachrichten über die letzten Schlachten durch Mundpropaganda weiteraufgebauscht wurden. Der Empfang ist frostig, denn Vagabunden und Plünderer sind in der Gegend. Die Dörfler tauen aber auf, wenn die Helden Nachrichten über die neuesten Geschehnisse bringen. Kurze Zeit später hören sie eine Predigt vom Wanderprediger *Sarion* (ein Geweihter des Namenlosen), der sich seit einigen Tagen im Dorf die Verzweiflung der Menschen zunutze macht. Seine Rede findet großen Zulauf, auch wenn sie für die Helden blasphemisch klingt: "Das Reich ist untergegangen: Könige und Fürsten sind gestürzt. Das Ende der Welt ist nahe, da die finsternen Horden stündlich näher rücken. Die Götter haben euch im Stich gelassen."

Das Dorf, in dem bereits drei Hungerwinter

seit 1023 BF, die erhöhten Abgaben an den Baron und die Rekrutierungen der Grafen und Regimenter (von denen kein einziger Soldat wieder heimkehrte) Wunden hinterließen, hängt an den Lippen des Predigers, als er ihnen die Rettung verkündet: "Ein Göttersohn hat sich mir offenbart, der allen, die an ihn glauben, das Heil bringt. Der Güldene, Sohn des Phex, wird euch erretten!"

Und die Alrikshager glauben an ihn, da Sarion alle, die ihm widersprachen, mundtot gemacht hat. Die Bäuerin Friglinde wurde von ihrem sonst friedlichen Hofhund zerfetzt (durch *Namenlose Raserei*). Der Dorfälteste Roderich, sonst ein Ausbund der Frömmigkeit, bekam in einem Rededuell offensichtlich Zweifel an sich und seinem Glauben (durch *Namenlose Zweifel*), so dass ihn niemand mehr ernst nimmt. Weitere Wunder des Namenlosen können durch den Spielleiter bei Bedarf hinzugefügt werden (siehe auch AG 116). Jeder scheint ein Beweis für die 'göttliche Sendung' des Predi-

mit guter Menschenkenntnis beziehungsweise Erzählungen der Charaktere (die Sarion weiter erzählt wurden) am Glauben nagen lassen. Es ist an den Helden, den Geweihten aufzuhalten, bevor er die Dorfbevölkerung zu einer Gemeinde des Namenlosen gemacht hat. Prediger des Weltuntergangs sind nichts Seltenes in diesen Tagen, aber spätestens eine gelungene *Götter/Kulte*-Probe sollte die Helden stutzig machen, denn von einem solchen Göttersohn haben sie noch nie gehört.

Sarion fehlen ein Auge und mehrere Finger, angeblich Kriegswunden (die aber alt sein müssen, wie die Vernarbung zeigt). Recherchen – etwa auf dem Hof der Friglinde – bringen ans Licht, dass Sarion stets in der Nähe war, wenn seinen Gegnern etwas passierte.

Der abschließende Beweis findet sich jedoch im Gepäck des Predigers (der bei einem Bauern logiert): eine Ausgabe der *XIII Lobpreisungen des Namenlosen*. Es bedarf einiger Überzeugungsarbeit (am besten mit dem Buch als



gers zu sein. Sollte sich etwa ein Geweihter Sarion entgegenstellen, wird er feststellen müssen, dass dieser ihm profunde Antworten bieten kann. Sei es, dass Kaiser Hal durch seine Vergöttlichung wie eine Hela-Horas den Zorn der Götter herausforderte, sei es, dass die Unglücke vom Ogerzug bis zum Fall Wehrheims den Adligen und dem Rückzug der Zwölfe zugeschoben werden. Auf alles hat Sarion eine Antwort.

Auch die Helden sollten Zweifel bekommen. Sie kämpfen für ein zerfallendes Reich, in dem sich derzeit jeder selbst der nächste ist und der Adel sich bekämpft. Und haben die Götter etwas unternommen, um die Kampfgefährten der Helden zu retten?

Hier sollten Dinge eingeflochten werden, die

Beweis) und guter Rhetorik, um den Dörflern zu beweisen, dass die Götter immer noch über sie wachen und man sie zum Bösen bekehren wollte. Vor allem sollten die Helden sich erinnern, warum und wofür sie kämpfen, und gestärkt an Geist und Seele ihren Weg fortsetzen, nachdem Sarion bestraft wurde.

DIE GILBE von Anton Weste

Ort: überall in den inneren Provinzen

Thema: Ausbreitung und Bekämpfung von Seuchen

SZENARIOVORSCHLÄGE

Helden: 3–5 Helden jeder Erfahrungsstufe

Hintergrund: Im Schlepptau des Kriegselends halten Seuchen Einzug in die inneren Provinzen und lähmen die Kräfte der Menschen (siehe auch den Bericht auf Seite 27). Insbesondere eine ansteckender Form des Schlachtfeldfiebers – auch Gilbe genannt (**GA 208**, jedoch unter Ursachen: Nähe eines Kranken 30 %, Pflege eines Kranken 50 %) – grassiert aufgrund der Ghule und Untoten, die das ganze Land heimsuchen.

Szenario: Dosieren Sie den Seuchenhintergrund nach Interesse der Helden. Die Helden können in einer Siedlung für eine kranke Frau zu Hilfe gerufen, können ausgestoßenen Kranken begegnen oder durch ausgestorbene Dörfer mit frischen Gräbern kommen – und den vergilbten Leichen der letzten Toten, die niemand mehr begraben konnte.

Der größte Gegner im Kampf gegen die Krankheit sind Aberglaube, Angst, Unwissenheit und das Fehlen von Autoritäten: Die Baronin fiel vor Wehrheim, der Peraine-Geweihte wurde von marodierenden Söldnern oder Untoten

erschlagen. Bauern sprechen den Helden gegenüber nur von „der Sieche“, „den Pocken“ oder gar „der Pest“. Viele glauben an eine endzeitliche Epidemie, die nun gekommen sei, um den Tod des Menschengeschlechts einzuleiten. Kranke werden aus Angst vor Ansteckung nicht gepflegt, Nachbarn helfen nicht und verbarrikadieren sich und hoffen auf luftreinigende Feuer.

Viele fliehen vor der Seuche oder fordern gar, die Erkrankten bei lebendigem Leib zu verbrennen. Heiler, die fliehen, gelten als feige, solche die bleiben, als geldgierig. Scharlatane machen gute Geschäfte. Aber auch viele Gelehrte kennen sich nur wenig mit der Gilbe aus: Sie vermuten faulige Winde aus den Dämonenreichen, 'Flüche der schwarzen Hexen' oder einen zu hohen Harnanteil in den Körpersäften als Ursache – während nachts immer wieder Dörfler und Reisende blutige Wunden bei Kämpfen gegen umgehende Ghule und Untote davontragen.

Ein fanatischer Geweihter weigert sich, Sterbenden zu helfen oder den letzten Segen zu

geben, da er glaubt, die Seuche sei eine Strafe der Zwölfe.

Ausgerüstet mit Pestschnäbeln voller wohlriechender Substanzen können sich berufene Helden an die Pflege der Kranken machen und nach Joruga und Gulmond suchen lassen (die beide in den inneren Provinzen selten sind und vor allem weiter westlich beziehungsweise weiter nördlich vorkommen).

Vielleicht hören die Helden auch davon, dass orientierungslose transsylvische Söldner irgendwo seit Monaten eine Gruppe von sechs Peraine-Geweihten gefangen halten, die aufgebrochen waren, um die Verheerungen in Nord-Darpatien zu lindern.

Varianten: Nicht ansteckend sind Fälle der *Schlafkrankheit* (die Opfer werden meist für tot gehalten) und *Paralyse*, die vereinzelt bei Menschen ausbrechen, die es mit Untoten zu tun bekamen. Wenn Sie es eine Spur katastrophaler und gefährlicher haben möchten, können Sie auch gleich die *Zorgan-Pocken* ausbrechen lassen, die drohen, ganz Mittel-Aventurien zu entvölkern.

IM WINDSCHATTEN – DER WINDHAG

zusammengestellt von Peter Diehn

Nachfolgend finden Sie Vorschläge für Szenarien, die an einem der vielen – mal mehr, mal weniger bedeutsamen – Nebenschauplätze im Jahr des Feuers in der Markgrafschaft Windhag angesiedelt sind. Zur detailreicheren Ausgestaltung seien Ihnen verschiedene Boten-Artikel um den Wurm vom Windhag (**AB 100 bis 107**) und den Harbener Aufstand (**AB 105** bis zur jetzigen Ausgabe) sowie der Abenteuerband **Drachenodem** empfohlen.

VERBRANNTÉ FRÖSCHE

von Peter Diehn

mit Dank an Jan Rodewald und André Volk

Ort: Baronie Südthag

Thema: Uneinigkeit des windhagschen Adels, Räubertum

Helden: wildniskundige und findige Helden beliebiger Erfahrung

Hintergrund: Der Baron des Südthag, *Oldebor von der Froschau*, und Junker *Bomil zu Kleinau* (siehe auch **Drachenodem** 73ff.) intrigieren seit jeher gegeneinander, um die Machtverhältnisse in der Baronie zu verschieben (siehe auch **Geographia Aventurica** 168). Während sich der Baron mit dem Herzog von Grangor gemein macht (siehe auch den Artikel auf S. 27),

ist der Junker eher dem alten Markgrafen und Albernien, noch mehr aber sich selbst zugetan und zumindest immer auf einer anderen Seite als der Baron zu finden.

Szenario: Baron Oldebor empfängt die Helden auf seiner baufälligen Burg Harpenstein und erzählt ihnen, dass ein auf dem Junkergut als Bediensteter eingeschleuster Gefolgsmann ihm eine Pergamenthülle mit zwei verbrannten Fröschen (zwei grüne Frösche zieren das Wappen des Barons, sie haben sich an der Flamme im Wappen des Junkers verbrannt) und einer kurzen Notiz darin habe überbringen lassen. Es scheint, der Junker habe in den momentanen Wirren Wegelagerer (unter der älteren Banditin *Nana der Narbigen*) in Sold genommen, die eines der windhagschen Straflager in ihre Gewalt bringen sollen. Mit den befreiten Sträflingen plane der Junker, dem Heer aus Grangorien Steine in den Weg zu legen und dies dem Baron unterzuschieben. Die Helden erhalten den Auftrag, das Straflager (das sich im Hinterland befindet, etwa bei der Hälfte der Linie Nervuk–Harben auf der Farbkarte des Lieblichen Feldes) zu warnen und den Massenausbruch zu verhindern.

Die Anreise von Harpenstein durch das kaum besiedelte, unwegsame Land ist beschwerlich und immer wieder von Verhöhnungen seitens vereinzelter Harpyien begleitet (beim Auftreten im Schwarm kann es auch passieren, dass sie sich einen männlichen Helden greifen und

entführen). Lediglich zwischen dem bei Harben ins Meer mündenden Fluss Bleiche und dem Straflager verläuft ein breiter Pfad für den Transport der von den Sträflingen gefällten Bäume.

Im Lager selbst werden mehrere Dutzend Sträflinge in Ketten von rund zehn Wächtern unter Weibelin *Eillyn Tauron* bewacht, die durch die Anwesenheit der Helden ihre Autorität untergraben sieht und deren Bemühungen unterwandert. Es ist ein hartes Stück Arbeit, Überzeugungsarbeit zu leisten und einsame Vorbereitungen zu treffen, damit die am nächsten Tag eintreffenden Wegelagerer in die Falle tapen.

Nana setzt auf jeden Fall alles daran, zumindest einen der Gefangenen zu befreien (den ihr etwas ähnelnden, verbitterten *Rank*) und mit diesem zu entkommen – und dieses Vorhaben sollte ihr auch gelingen.

Baron Oldebor unternimmt (offiziell) nichts gegen Junker Bomil, denn die Beweise sind zweifelhaft und die Wegelagerer kennen ihren Auftraggeber nicht. Zudem wird der einzige Belastungszeuge (der eingeschleuste Bedienstete) mehrere Tage später tot in den Gassen Harpensteins aufgefunden, erstickt an zwei verbrannten Fröschen in seiner Kehle.

Variante: Es steht Ihnen als Meister frei, ob die Geschichte des Barons der Wahrheit entspricht oder nicht. Möglicherweise hat der ebenfalls nicht gerade zimperliche Herr Südthags alles

auch nur inszeniert, um seinen Intimfeind zu diskreditieren. Womöglich versucht auch jemand ganz anderes, die ohnehin schon angespannte Lage im Rücken der grangorischen Armee weiter eskalieren zu lassen. In diesen Fällen sorgt die Intrige erst dafür, dass der Junker zusehends das Vertrauen Grangors verliert und zukünftig gerade deshalb Kontakte zu Wege-lagerern aufnimmt.

DAS BERGEN DER SCHÄTZE

von Peter Diehn

Ort: Harben und Umgebung

Thema: Verhältnisse in Harben und die dortigen Piraten

Helden: erfahrene Söldnernaturen, die auch mal für einen etwas zweifelhafteren Auftraggeber arbeiten

Hintergrund: Der als Markgraf abgesetzte *Radulf Eran Galahan* ist im Besitz eines mysteriösen Artefakts des Zwergenvolkes, das bereits mehrmals Ziel erfolgloser Diebstahlversuche war (siehe auch das Abenteuer *Der Wurm vom Windhag* in der Anthologie *Drachenodem*).

Nachdem Radulfs Position als von allen Aufständischen anerkannter 'Piratenadmiral' ins Wanken gerät und der neue Markgraf *Cusimo von Grangor* militärisch gegen den Piratenhaften Harben vorgeht (siehe S. 27), will er das Artefakt fortschaffen lassen.

Hilfreiche Informationen über Harben, die Lage in der Stadt und den Admiral können Sie in *Drachenodem* 67f. und 70, der *Geographia Aventurica* 50f. und 174 sowie den *Aventurischen Boten* 106 und 108 bis 111 finden.

Szenario: Die Helden gelangen als angeworbene Söldner nach Harben: zum Beispiel zum Schutz eines Versorgungszuges für die Aufständischen über den Schattengrundpass (der Zug wurde von Haus Schollbecher aus Kyndoch initiiert, das jedoch seinen Namen nicht preisgibt) oder auf einem Handelsschiff (im Auftrag des Hauses Engstrand aus Havena, des Hauses Unfreud aus Harben oder des Hauses Dalgano aus Bethana). Als bewaffnete Auswärtige stets misstrauisch beäugt und angepöbelt von den hiesigen Piraten (überwiegend Matrosen und Seekrieger der ehemaligen Westflotte), geraten sie in eine Kneipenschlägerei zweier rivalisierender Gruppen. Als Zünglein an der Waage werden die Helden von Kapitän *Emmeran von Kaltstetten* von der Siegerseite an den Admiral empfohlen, der fähige Leute für eine besondere Mission sucht, da er seinen eigenen kaum noch traut.

Radulf Galahan schildert, dass Herzog Cusimo von Grangor in Kürze mit einem starken Söldnerverband die Belagerung Harbens beginnen wird, um sich zum unrechtmäßigen

Herrscher der Region aufzuschwingen und dann nach Alberrnia weiterzumarschieren. Zwar sei die Stadt uneinnehmbar und bestens vorbereitet, doch ist mit Überläufern, Opportunisten und Spionen zu rechnen. Bevor sich der Belagerungsring schließt, will der Admiral daher einige für ihn wichtige Dinge in Sicherheit bringen lassen. Dafür bietet er eine hohe Belohnung: allerlei Geschmeide oder hochwertige Waffen aus den Arsenalen vorab sowie einen großzügigen Nachschlag im Erfolgsfalle am Zielort unweit des Städtchens Triveth, wo das Schiff des den Galahans verbundenen Piraten *Veran Eisenfaust* wartet. Bei den Gegenständen handelt es sich um eine kleine versiegelte Truhe voller Dokumente, das brüchige Banner und den alten Siegelring des vergangenen Königreiches Windehag, einen Beutel mit 24 Steinchen aus Granit und Marmor (jeweils mit einem Zeichen der Drakhard-Zinken versehen) sowie ein rundes, gut vier Spann durchmessendes und gut verpacktes Objekt von einigem Gewicht.

Inszenieren Sie bei der Flucht aus Harben und beim Durchbrechen des sich schließenden Belagerungsringes mehrere Verfolgungen und Scharmützel mit rivalisierenden Gruppen (die nicht immer in allen Dingen mit der Politik des Admirals übereinstimmen), übereifrigen Gefolgsleuten des Admirals, Spähern der Belagerer, Spionen des Reichsregenten aus Elenvina und ein paar nervös zu den Bergen blickenden Zwergen, die insbesondere das Paket zu erbeuten trachten. Letztendlich sollte die Übergabe gelingen und Eisenfausts Schiff am Horizont verschwinden.

Variante: Im weiteren Sinne ist auch der umgekehrte Weg möglich, indem die Helden sich im Auftrag Cusimos in die Piratenhochburg einschleichen und Informationen sammeln oder Unfrieden stiften sollen.

PHEXENSSTÜCKE

von Jesco von Voss

Ort: Reichsstadt Kyndoch

Thema: Konflikt Alberrnias mit dem Reich; Teile des Reiches arbeiten gegeneinander und nur noch für sich selbst.

Helden: listige Helden auf Seiten Alberrnias mit beliebiger Erfahrung

Hintergrund: Die alberrnischen Aufständischen wollen eine Schiffsladung Eisenwalder Waffen erwerben. Dazu soll der *Ritter Bohemund* die Kapitänin des betreffenden Schiffes in Kyndoch treffen, ihr die Ladung abkaufen und die Waffen ins alberrnische Weidenau transportieren. Leider ist dieser Plan den Nordmärkern bekannt geworden, und auch die Öffentlichkeit muss abgelenkt werden – insbesondere der Nordmärker *Rotger von Bienturm*, der zur Zeit im Auftrag des Reichsregenten in Kyn-

doch weilt und dort nach dem alberrnischen Ritter Ausschau hält.

Szenario: Die Helden begleiten die alberrnische Delegation zum Reichskongress, sind nach der Schlacht in den Wolken mit den Grafen nach Elenvina gelangt (siehe zu beiden **AB 111** und **Aus der Asche**) oder erleben die Vorbereitungen zur Heerschau in Alberrnia mit. Sie erlangen das Vertrauen der Aufständischen, und einer der Anführer erläutert ihnen den oben vorgestellten Plan.

Kyndochs gerissener Stadtmeister *Efferdan Windock*, der den Alberrniern vom Aufliegen des Plans berichtet hat und bei der Einweisung der Helden ebenfalls anwesend ist, schlägt vor, die Helden als 'angeblich alberrnischen Spion samt Gefolge' in die Stadt zu schicken, wo die Gruppe dann von seinen Leuten scheinbar abgefangen würde. Seine Stadtwache könnten dabei den falschen alberrnischen Spion zum Schein töten, um unangenehme Nachfragen zu vermeiden, und die Operation könnte derweil vom echten Ritter Bohemund beendet werden. Damit erweckt Kyndoch den Eindruck, den Aufstand entschlossen zu bekämpfen, und bietet sich in Zukunft für ähnliche Geschäfte an – gegen eine Schweigegebühr an Windock, der sich mit seiner kleinen Stadt nicht gegen den Reichsregenten stellen, sondern lieber Profit machen will.

Nun liegt es an den Helden, gemeinsam mit den Auftraggebern einen detaillierten Plan für das Schauspiel zu erarbeiten:

- Reicht es womöglich aus, wenn der falsche Alberrnier sich mit einem ARMATRUTZ und Schweinsblasen voll Tierblut unter dem Hemd ausstaffiert? Windock findet notfalls bestechliche und/oder Alberrnia-freundliche Büttel, aber besser ist es, wenn einige Helden deren Aufgabe übernehmen.

- Keine Toten – die Helden sollten wenn möglich Windocks Stadtwächter und alle Passanten am Leben lassen.

- Wie findet das Schauspiel ein überzeugendes Ende? Fällt etwa der Spion über Bord (nachdem die Wache das Schiff mit den Helden beim Anlegen gestürmt haben) und verschwindet im Großen Fluss?

- Denkbar wäre es, die 'Thorwaltage' Ende Ingerimm zu nutzen. Während Stadtfest und Warenschau zur Feier der Stadtgründung die Straßen verstopfen und die Stadtwache beschäftigt halten, ist es leichter, die Scharade durchzuführen.

Am Ende sollte ein plausibler Plan stehen, den der Meister im Ablauf nach Gutdünken auflockern kann, indem zufällig anwesende Alberrnier, Nordmärker, Stadtgardisten, Händler, Zauberer oder Betrunkene zu beliebigen Zeitpunkten auf unterschiedlichen Seiten in das Geschehen eingreifen.

Die Helden sollten am Ende das Gefühl haben, dass der Plan kurz vor dem Auseinanderfallen durch Pfliffigkeit, Improvisationstalent und Glück gerade noch gerettet wurde.

AUF DÜNNEM EIS

Ein Szenario für 3 bis 6 erfahrene Helden von Patrick Fritz

mit Dank an Malte Berndt, Detlev Erdmann, Steven Hepp, Jens Arne Klingsöhr, Julian Marioulas, Albert Muigg, Martina Noeth, André Schunck, Ragnar Schwefel, Michelle Schwefel, Anton Weste und Sven Wichert

FÜR DEN SPIELLEITER

Nach dem Bräutigamraub (AB 106) und der Hochzeit mit *Finnwulf Dhaenkirsson* von der Nunnur-Sippe aus Waskir will die Oberste Hetfrau *Jurga Trondesdottir* nicht nur ihren Landsleuten zeigen, dass sie ihren Mann für sich gewonnen hat, sondern sich auch durch ruhmreiche Taten dem Druck ihrer Konkurrentin *Marada Gerasdottir* entgegenstellen.

Eine *Herferd* (thorwalsch: Feldzug) gegen Glorania bietet hier die beste Möglichkeit, da sie neben der Rache an der Eishexe für ihre Umtriebe gegen ihren entrückten Vater (siehe das Abenteuer *Die Dunkle Halle*) die Hoffnung hegt, den einen oder anderen thorwalschen Raubzug (wie den nur zwei Monate zurückliegenden Überfall auf das nostrische Kloster zu Yoledamm, siehe AB 109) vergessen zu machen und Zweifler davon zu überzeugen, dass die Thorwaler weiterhin auf der zwölfgöttergefälligen Seite stehen.

Deshalb plant sie eine Fahrt mit ihrem Repräsentationsschiff, der *Gullen Drakkar*, und zwei Ottas ihrer Hetgarde die thorwalsche Küste entlang nach Norden, um zu einem Kampf gegen Glorana für diesen Sommer aufzurufen und dieser die eine oder andere Niederlage zuzufügen.

Den konkreten Auslöser hierfür erhielt Jurga im Friskenmond (Phex), als sie eine Botschaft des Meisters der Brandung für Ifirns Ozean, *Goswyn Orezarson*, erhielt, der seit einigen Jahren mit seiner zum Tempelschiff umgebauten Karavelle *Sankta Efferdane* seinen Beitrag zum Kampf gegen das Eisreich leistet (GKM 41, UdW 93). Der Efferd-Geweihte berichtet von gloranischen Stützpunkten im Küstenbereich der Grimmfrostöde und bittet die Hetfrau um Unterstützung.

EINSTIEG FÜR DIE HELDEN

Auf dem Frühjahrshjalding Anfang des Faramonds 2654 JL (Ingerimm 1027 BF) in Thorwal verkündet Jurga, dass sie zusammen mit ihrem frisch angetrauten Ehemann Finnwulf Dhaenkirsson auf einen Feldzug gegen Glorania ziehen werde. Sie ruft alle Thorwaler auf, sich ihrem Schiffsverband anzuschließen. Unterwegs wird sie eine Reihe von Orten anlaufen, wo sie einerseits ihren Aufruf wiederholen

und andererseits ein Fest anlässlich ihrer Wahl zur obersten Hetfrau und ihrer Hochzeit ausrichten lässt: Prem, Hjalsingor, Muryt, Drakarsheim, Olport, Torstorsgard, Enskar, Ifirns-havn und Nordaport.

Es gibt es mehrere Möglichkeiten, die Helden in die Geschehnisse zu verwickeln: Sie können beispielsweise in Thorwal oder einer der anderen Städte bis einschließlich Olport von dem Aufruf Jurgas hören und sich freiwillig für eine Fahrt gegen das dämonische Eisreich melden. Ebenfalls denkbar wäre es, wenn einige von ihnen im Vorfeld Kontakte zu einer der teilnehmenden Ottajaskos (vorzugsweise der *Gischtreiter-Ottajasko*) haben, die nun noch ein paar zusätzliche Axt- und Ruderarme gebrauchen kann. Am einfachsten haben es Helden, die in der Vergangenheit bereits mit der Obersten Hetfrau bekannt geworden sind – zum Beispiel während ihrer Südmeer-Expedition (AB 92 und 94), den Friedensverhandlungen mit dem Horasreich (AB 99) oder den schicksalsträchtigen Ereignissen aus dem Abenteuer *Die Dunkle Halle* – und somit über einen Boten oder Skalden von Jurga persönlich eingeladen werden.

Die Oberste Hetfrau will sich mit der *Sankta Efferdane* in einer nördlichen Bucht der Nebelzinnen treffen, wo sich vor über einem Winter das Schicksal ihres Vaters Tronde erfüllt hat. Neben der Lieferung von Lebensmitteln und Waffen als Spende an den Meister der Brandung erwartet sie sich von ihm konkrete Informationen über mögliche Angriffsziele. Geplant sei kein Krieg gegen Glorania, sondern eine Reihe von Schlägen, die den Gegner wieder in seine bisherigen Grenzen zurückweist.

Während ihrer Abwesenheit übergibt sie die Führung der Amtsgeschäfte ihrem Sondergesandten *Beorn Laskesson* (UdW 168).

Ein Ruf zu den Waffen

Unter Führung der *Gullen Drakkar* mit Jurga und ihrem Ehemann Finnwulf an Bord verlassen die ersten Schiffe am 18. Faramond (Ingerimm) den Hafen von Thorwal Richtung Norden. Das Repräsentationsschiff der Obersten Hetfrau wird die *Herferd* nur bis Enqui anführen, da es für schwere Kampfhandlungen eher ungeeignet ist. Nutzen Sie hier die Gele-

genheit, um den Helden anhand eines exemplarisch ausgespielten Festes (wahlweise in Muryt) klarzumachen, wie die Stimmung der Obersten Hetfrau gegenüber derzeit ist: Traditionalisten unterstellen ihr ein 'königinnenhaftes' Verhalten, das nicht einmal ihr Vater an den Tag gelegt hat, während die Aufgeschlossenen ihre Erfolge im Südmeer, in Kyndoch und Albarnia hervorheben. Die Brautnahme wird ebenso gefeiert wie mit Skepsis betrachtet, doch Finnwulf unterbindet größere Streitigkeiten mit den Worten, dass sei allein eine Angelegenheit zwischen seinem Weib und ihm selbst.

Eine Übersicht und Beschreibung des vollständigen Verbandes, wie die eigentliche *Herferd* von Enqui aus beginnt, finden Sie im Anhang auf Seite 20, eine detaillierte Schilderung der Reaktionen vereinzelter Teilnehmer der Fahrt auf Jurgas Aufruf können Sie dem AB 111 beziehungsweise dem Fanzine *Beleman* Nr. 4 entnehmen.

OLPORT

Der Schiffsverband wird am 29. Faramond von fröhlich winkenden Menschen am Jurgaplatz empfangen. Gemeinsam mit einigen Hetrekern (thorwalsch: Gardisten der Obersten Hetleute) verlässt Jurga die *Gullen Drakkar*, um Begrüßungsworte mit dem ebenfalls anwesenden Hetmann vom Nader, *Torgal Raskirsson* (UdW 98), auszutauschen, als es einen kleinen Tumult gibt. Begleitet von einigen bewaffneten Getreuen der *Hjaldifrej-Ottajasko* erscheint *Iskir Ingibjarnson*, neben Marada ein weiterer ernstzunehmender Gegner von Jurgas Politik (UdW 167), auf dem Platz und schreitet mit überlegenem Gehabe auf die Oberste Hetfrau zu. Dabei unterstellt er ihr, dass sie nur deshalb nach Olport gekommen sei, um sich wie eine Königin den Lehnseid von ihren Vasallen schwören zu lassen, was jedoch im Norden Thorwals niemals geschehen werde.

Bevor jedoch die Situation eskaliert, erklärt Jurga mit scharfer Stimme den wahren Grund ihres Kommens, worauf die anwesenden Männer und Frauen in Jubel ausbrechen, der jedoch weniger der Verkünderin als dem Ziel selbst gilt. Mit einigen wohl überlegten Worten (siehe AB 111) gelingt es ihr schließlich, den Skalden zur Teilnahme an der Fahrt zu bewe-

gen. Aufmerksame Helden können aber beobachten, dass Iskir diese Entscheidung nur zähneknirschend trifft, da er sich von der Obersten Hetfrau in die Ecke gedrängt fühlt.

Während nun die übrigen Schiffsbesatzungen an Land gehen und bei den Ottajaskos der Stadt Aufnahme finden, werden die Helden zusammen mit Jurga und ihrem Mann auf die Zwingfeste hoch auf den östlichen Kreideklippen eingeladen, wo sie bis zu ihrer Weiterreise traviagefällige Unterkunft erhalten.

Richten Sie es so ein, dass die Helden am Abend am Gelage Torgals teilnehmen, zu dem neben Jurga und Iskir auch die Kapitäne und Hetleute des Schiffsverbands geladen sind. Die Oberste Hetfrau und der Hetmann vom Nader stoßen mehrmals auf das gute Gelingen der Herferd an, während Finnwulf mit Begeisterung an diversen Schneidzahn-Wurfwettbewerben teilnimmt. Iskir unterhält sich sowohl mit den Teilnehmern als auch mit den Helden, um sie politisch einschätzen zu können. Man spürt, dass seine Anwesenheit nicht nur bei Torgal Missfallen erregt. Je nach Einstellung spart der Skalde nicht mit Spitzentönen und Wortduellen, die jedoch nicht zu Handgreiflichkeiten führen sollten. Später am Abend, wenn schon ein großer Teil der Festgesellschaft laut schnarchend inmitten von Bier- und Schnapslachen auf dem Steinboden schläft, sitzt er vor einem Kamin und starrt in die Flammen, ohne seine Umgebung wahrzunehmen. Dabei hält er ein Knochenamulett in Haifisch-Form umklammert. Spricht einer der Helden ihn an, so stößt er auf taube Ohren. Bridgera, die Oberste Swafnir-Geweihte, kann erklären, dass Iskir dieses Verhalten öfters an den Tag legt, seit er vor über einem Winter an Land gespült wurde (siehe **Die Dunkle Halle**).

Im Lauf des nächsten Tags schließen sich neben einigen Magiern der Runajasko und Swafnir-Geweihten je ein Drakkar der Hammerfaust- und der Sturmtrotzer-Ottajasko dem Zug an, darunter auch *Swafllind Swafgardsdottir*, die Stellvertreterin des Ifirn-Tempels zu Olport, die verkündet, dass man einer guten Sache folge, die der sanften Ifirn zum Gefallen sei. Jurga eröffnet unterdessen auf dem Hetfeld die alljährlichen Kampf- und Geschicklichkeitsspiele. Kurz vor dem Auslaufen des Schiffsverbands am 1. Vinmond (Rahja) präsentiert Iskir Jurga noch einen weiteren Teilnehmer der Fahrt: den 40-jährigen Skalden *Jurge vom Hetfeld*, von dem es heißt, dass er eine Zeit lang Tisch und Bett mit Marada Gerasdottir geteilt haben soll. Jurge soll an Bord der *Windsbraut* aus Jurgas Taten einen gerechten Sang über die Herferd und speziell Jurgas Anteil daran verfassen. Die Oberste Hetfrau weigert sich zunächst, doch kann sie sich dem Argument Iskirs nicht lange verschließen, dass ein Loblieb über Jurga aus der Feder eines Kritikers von größerem Ruhm zeugt.

Der 'letzte Hjaldinger' will auf diese Weise einer Glorifizierung von Jurgas Taten entgegen-

wirken. Helden (insbesondere Spieler-Skalden) werden Jurge 'lieben' lernen, denn er wird von nun an ständig versuchen, bei jeder vermeintlich heldenhaften Aktion das Haar in der Suppe zu suchen.

Schließlich verlässt der Schiffsverband unter großem Jubel Olport.

IN DEN GOLF VON RIVA

Die Reise geht weiter nach Nordosten über Torstorgard, Enskar, Ifirnshavn und Nordaport bis nach Enqui. Im Hafen von Enskar stößt ein Drakkar der Wellenreiter-Otta (bei Virport) hinzu, in Ifirnshavn hält die Ifirn-Geweihte einen Götinnendienst am Schrein ihrer Göttin auf den hohen Schwanenklippen ab, dem die meisten Teilnehmer vom Deck ihrer Schiffe aus beiwohnen. Iskir steht die meiste Zeit am Drachenhals seines Schiffes und starrt gedankenverloren auf die größtenteils ruhige See, während seine Frau Lingard ihren Kapitänspflichten nachgeht.

ENQUI

Der Schiffsverband erreicht Enqui am Nachmittag des 6. Vinmonds (Rahja). Dort begrüßt Hetmann *Ingald Ingibjarnson* (UdW 104) seine alte Freundin Jurga, ist jedoch überrascht, unter den Teilnehmern der Herferd das Schiff der Hjaldfrej-Ottajasko mit seinem Bruder und dessen Frau zu entdecken. Nichtsdestotrotz lädt er die Geweihten, Zauberer und Hetleute samt einigen Mitgliedern der Schiffsbesatzungen – einschließlich der Helden – zu einem abendlichen Umtrunk in seine Ottaskin. Die nicht-thorwalsche Bevölkerung registriert mit deutlichem Unbehagen die massive Präsenz thorwalscher Drachenboote im Hafen und am näheren östlichen Küstenverlauf.

Am Abend flammt der in Olport begonnene Streit zwischen Jurga ("Glaubst du wirklich, die Jugend Thorwals macht erneut den selben Fehler und folgt dir in den Schiffbruch?") und Iskir ("Das lasse ich mir nicht von einem Weib sagen, dass sich mit fremden Kriegsmänteln schmückt!") erneut auf. Etwaige Schlichtungsbemühungen der Helden scheitern spätestens, als Ingald ebenfalls auf seinen Bruder 'einbrüllt', worauf zwischen den beiden Geschwistern die Fäuste sprechen. Schnell entwickelt sich eine Schlägerei zwischen den verschiedenen Lagern, bei der auch die Oberste Hetfrau ordentlich austeilt und einsteckt.

Schließlich sollten Sie die Aufmerksamkeit der Helden auf Iskir lenken, der etwas abseits des Kampfesgeschehens zwischen den Trümmern eines Stuhls hockt, aus einer Platzwunde blutet und anscheinend in dem allgemeinen Chaos ringsherum ignoriert wird.

Sobald ein Held sich seiner annimmt, reißt

der Skalde mit Blick auf die offene Saaltür seine Augen weit auf und verzieht wie unter starken Kopfschmerz sein Gesicht: Eine verschüttete Erinnerung aus seiner Hjalddingard-Überfahrt kommt ihm schlagartig wieder ins Gedächtnis. Auslöser ist eine 40-jährige verhärmte Frau mit halblangem, dunkelbraunem Haar und geflickter Kleidung der nicht-thorwalschen Bewohner Enquis, die gerade an den Türen zur Festhalle vorbeilief.

Iskir ist in heller Aufregung und fordert die Hilfe der Helden ein, gemeinsam mit ihm die Frau zu finden und zur Rede zu stellen. Er erinnere sich daran, dass die Riesin Yumuda sie ihm als Spiegelbild auf den Wellen mit den Worten "Das Kind der scharlachroten Schlange zieht über die Wellen, doch der Walsänger folgt ihr nicht. Wehe, wenn Nachtblaus das Licht zerstört!" gezeigt habe.

Die Spur führt die Helden über die Fischerstadt zum Irrlichterhügel, dem zwielichtigen Vergnügungsviertel Enquis. Unterwegs können Sie die Helden Bekanntschaft mit Schlägern machen lassen, die auf schnelle Beute aus sind, oder mit halbbetrunkenen Einheimischen, die einem der verhassten Besatzer eine blutige Nase verpassen wollen.

Schließlich können Iskir und die Helden die Gesuchte im Bordell 'Rahjas Pracht' stellen, wo Iskir sich sofort auf die Frau stürzen will. Folgendes können die Helden herausfinden:

- Ihr Name ist *Bernika Maurenbrecher*; ihr Mann Bosjeff diente bis vor fünf Götterläufen als Harpunier auf einem Walfangschiff, das von Thorwalern aufgebracht wurde.
- Nach dem Tod ihres Mannes 'strandete' sie schließlich in Enqui, wo sie als Freudenmädchen arbeitet und nebenbei bei größeren Gelegen auf der Ottaskin in der Küche aushilft.
- Sie ist nicht magisch oder magisch beeinflusst; auch kann sie mit den Begriffen aus Yumudas Rede nichts anfangen.

Iskir ist sichtlich niedergeschlagen und zweifelt an seinem Gedächtnis. Er bittet die Helden, niemanden von dieser 'Schwäche' zu erzählen, da viele (nicht zuletzt auch sein Bruder) an seinem Geisteszustand zweifeln. Ob Bernika in Ruhe gelassen, überwacht oder kurzer Hand mit auf die Herferd genommen wird, bleibt den Spielern überlassen.

Unabhängig davon, wo die Befragung Bernikas stattfindet, werden die Helden unbemerkt von einem schlaksigen Mann mit einem Trüfauge beobachtet, der auf seinem rechten Unterarm die Tätowierung einer scharlachroten Schlange trägt. Er stand kurz davor, Bernika für seine Pläne zu gewinnen, doch wurde dieses von Iskir und den Helden unterbunden. Da er den Eindruck gewonnen hat, dass jene etwas über seine Ziele wissen, heuert er den skrupellosen Söldner *Runolf Hallarson* an (30 Jahre, rotblond, gut aussehend, drahtig, rechter Ringfinger fehlt). Runolf soll an der Herferd teilnehmen, um Iskir und die Helden wahlweise zu diskreditieren oder zu töten. Da eine

Niederlage Jurga ihm ebenfalls gelegen käme, soll er möglichst sogar die Fahrt sabotieren. Bis zum Aufbruch am 8. Vinmond (Rahja) haben die Helden mehrfach Gelegenheit, die Wogen zwischen den Hetleuten wieder zu glätten, was ihnen gelingen sollte, denn schließlich gilt es, gegen einen gemeinsamen Feind zu ziehen.

Ingald schließt sich mit einem Drakkar der Fahrt an, dafür wechseln Jurga und Finnwulf auf die *Windsbraut*, während die *Gullen Drakkar* wieder nach Thorwal zurückkehrt. Runolf fährt an Bord eines der Blitzspötter-Schiffe mit.

RÜCKKEHR ZUR

DARKEN HJALLA

Zunächst läuft der Schiffsverband Leskari an (9. Vinmond), um die dort stationierten zehn Hetrekker abzulösen (UdW 116). Anschließend wird Kurs auf die Eisbucht südwestlich des Firunsfingers und die Darken Hjalla genommen (13. Vinmond). Hier ankert bereits die *Sankta Efferdane*, das Tempelschiffs des Meisters der Brandung, Bruder Goswyn, der zwar zunächst einige finstere Blicke ob seinen Walbeinarmreifen erntet, diesen jedoch mit dem Hinweis begegnet, dass sie aus einem gestrandeten und bereits verendeten Wal gewonnen wurden. Jurga überreicht die Hilfslieferungen, worauf der Geweihte die einzelnen Repräsentanten ins Allerheiligste im Bauch der Karavelle bittet. Hier teilt er den Anwesenden folgendes mit:

- Seit einem Götterlauf mehren sich die Gerüchte, dass Glorana ihre Aktivitäten in der Grimmfrostöde ausdehnt hat und das Gebiet stärker sichern lässt.
- Einige neue Stützpunkte scheinen zur Unterstützung einer bestimmten Eisnadel-Förderstelle nördlich der Berge (a) und des Flusses Joovamuuri errichtet worden zu sein.
- Bei diesen Stützpunkten handelt es sich um einen größeren Tierperch (b), eine besetzte Nivesen-Siedlung (c) und eine Höhle nahe einem Fjarningerdorf (d).
- Die Nivesen-Siedlung am *Unetai puunai Mikuänien* ('Strand der weinenden Walfische') wird von den Besatzungen einer Karavelle und eines Holken besetzt gehalten, um die Brecheisbucht patrouillieren zu können. Ab und an wird auch Walfängerschiffen Unterschlupf gewährt.
- Im Tierperch werden die seltenen Schneelaurer (ZBA 168) gezüchtet und man versucht offenbar, diese abzurichten. Angeblich halten sich hier auch einige Nagrach-Paktierer auf, die Zucht-Experimente mit Karmanthi-Rudeln (MGS 66) betreiben.
- Zum Höhlenkomplex am Fuß der nordwestlichen Gebirgsausläufer werden in regelmäßigen Abständen von Söldnern gut bewachte Schlitten gebracht, die zunächst Station im

Fjarningerdorf machen, dann zu den Höhlen ziehen, um schließlich beladen wieder zu den Eisnadeln zurückzukehren.

Im Laufe der nächsten Stunden beratschlagt Jurga mit den anwesenden Hetleuten und den Helden die weitere Vorgehensweise. Dabei kommt man zu folgenden Ergebnissen:

- Der Schiffsverband wird sich aufteilen, um mehrere Ziele gleichzeitig zu attackieren, damit der Feind sich nicht durch magische oder dämonische Mittel gegenseitig warnen kann. Es soll der Eindruck erweckt werden, dass die Thorwaler nur die Küstenregionen mit vereinzelt Überfällen befahren. Die *Angrauwurm* kreuzt zusammen mit dem Drakkar der Ingibjara-Ottajasko in der Firunsstraße, um den Rückzug zu decken.
- Um den Tierperch kümmern sich die *Runjadrakkar* und der Drakkar der Lassirer Drachen.
- Die *Wogendrache*, die *Sturmwind* und die *Grön Jargla* nehmen Kurs auf den Nivesenhafen.
- Die Höhlen werden von der *Gischtreiter*, der *Wolfsfang* und der Drakkar der Hjalidifraj-Ottajasko untersucht.
- Jurga selbst will mit der *Windsbraut* und der *Sturmreiter* die Förderstelle angreifen. Jurga vom Hetfeld weist jedoch 'durch die Blume' darauf hin, dass es der Obersten Hetfrau bestimmt gut zu Gesicht stünde, wenn ein Gegner ihrer Politik ebenfalls mit ihr streiten würde. Daraufhin schließt sich Hetfrau Asgrimma auf Jurgas Bitte mit ihren Blitzspöttern dem Verband an.
- Sobald die Ziele angegriffen wurden, sollen sich die einzelnen Verbände an der Flussmündung wieder vereinen, um gemeinsam die Brecheisbucht zu verlassen.

Für den weiteren Verlauf der Handlung gehen wir davon aus, dass die Helden bei der Obersten Hetfrau bleiben, um beim Angriff auf die Eisnadeln mitzukämpfen. Falls sich die Spieler jedoch anders entscheiden (zum Beispiel sich auf andere Ziele verteilen), müssen Sie mehr Aufwand in die Ausgestaltung investieren und eventuell sogar zwischen den einzelnen Schauplätzen wechseln. Anregungen hierzu bieten Ihnen **Firuns Atem** (Seite 35 f.) sowie die Artikel zur Herferd im *Beleman* Nr. 4. Nach dem Treffen sucht Jurga die Darken Hjalla auf (siehe UdW 180 beziehungsweise **Die Dunkle Halle**) und spricht gefasst mit der eisigen Gestalt ihres Vaters, den sie hier zurücklassen musste. Sie bittet um Trondes Segen gegen Gloranjen und verspricht Swafnir, ihm hier bei erfolgreicher Fahrt einen Teil der Beute zu opfern. Haben die Helden seinerzeit dazu beigetragen, dass Tronde seine eisige Wacht verrichtet, und wollen Jurga begleiten, so wird sie sich gewiss nicht dagegen sperren. Sie finden den Felsendom so vor, wie sie ihn verlassen haben, wenngleich die Dunkelheit weniger

bedrückend wirkt. Selbst die Temperatur wirkt bis auf einen Radius von zwei Schritt um Tronde herum angenehm kühl.

Am nächsten Tag bricht man gemeinsam in die Gewässer der nördlichen Grimmfrostöde auf.

DIE THERIAK-FÖRDERSTATION

Auf Höhe der Firunsstraße segeln die Schiffe gen Osten. Nach und nach trennen sich die einzelnen Ottas vom Verband und nehmen Kurs auf die zuvor abgesprochenen Ziele. Jurgas Frauen und Männer sollen spätestens am 19. Vinmond (Rahja) zuschlagen, damit der Überraschungsmoment auf Seiten der Thorwaler bleibt.

Am 17. Vinmond erreicht dieser Verband einen breiteren Felsstrand 15 Meilen östlich der Flussmündung, wo man an Land geht. Ein Teil der Mannschaft bleibt als Schiffswachen zurück, während sich der Rest (etwa 100 Kämpfer) an den Aufstieg der 50 Schritt steilen Felsklippen macht (erschwerter Klettern-Proben). Innerhalb der Mannschaften entbrennen kurzfristig Streitigkeiten darum, wer als Schiffswache zurückbleiben muss, so dass die beiden Hetfrauen dem Rat der Helden bei ihren Entscheidungen grundsätzlich offen gegenüber stehen, aber natürlich nicht gezwungen sind, diesen Rat auch anzunehmen.

Da man nur eine ungefähre Positionsangabe der Eisnadeln besitzt, werden einige Späher (darunter die Heldengruppe) vorausgeschickt, die den Tross rechtzeitig vor Gefahren warnen sollen. Der 25 Meilen lange Weg bis zu den Eisnadeln ist trotz der guten Wetterbedingungen eine anstrengende Sache. Durch Glück und Swafnirs Fügung bleibt der Zug zunächst unentdeckt. Runolf hält sich weiterhin bedeckt, doch falls sich ihm eine Gelegenheit bietet, unerkannt Unfrieden zu stiften und diese dem Skalden Jurga unterzuschieben, wird er diese nutzen.

Schließlich erreicht man die Förderstation: drei 60 Schritt hohe Yash'oreel-Eisnadeln (MGS 75), um die herum vier große, rechteckige Eisgebäude errichtet worden sind, von denen eines zwei Stockwerke hat. Zwei der einstöckigen Gebäude beherbergen zusammen 126 völlig willenlose Sklaven, 20 Aufseher und 50 Söldner, das dritte dient als Lagerstätte für die bisherige Förderung, Vorräte an Nahrungsmitteln und Brennmaterial. Im doppelstöckigen Eishaus sind neben vier Schreibern und zehn Nagrach-Paktierern noch fünf Thargunitoth-Paktierer beheimatet, mit denen es eine besondere Bewandnis hat: Seit Glorana Theriak in die Warunkei exportiert, kämpft sie mit dem Problem, dass das Elixier bei Rhazazzor weit langsamer und weniger potent wirkt. Nun glaubt sie, eine Methode gefunden zu haben, wie Sumus Elixier auch bei Untoten dieselbe Wirkung erzielt wie bei noch lebendigen Wesen

KURZSZENARIO

(UdD 131). Sie lässt die gefrorenen Körper von bestatteten Fjarningern aus dem nördlich gelegenen Höhlenkomplex (eines der anderen Ziele der thorwalschen Schiffe) stehlen, damit die Thargunitoth-Paktierer Nephazzim hinein binden können. Die Nagrach-Paktierer gebieten zwei der drei Nadeln still zu stehen, so dass die Toten mit schnell wachsenden Eiskristallen 'festgefroren' werden. Magische Analysen weisen nekromantische Spuren im Nagrach-Geflecht des so gewonnenen Theriaks aus, so dass die Eishexe ihr Vorhaben als gelungen wäht und das veränderte Theriak dem Schwarzen Kaiserdrachen gegen ein Vielfaches des sonstigen Preises verkaufen will.

In einem jüngst errichteten Anbau an die Sklavenquartiere befinden sich darüber hinaus sieben nivesische Gefangene vom Stamm der in Paavi sesshaft gewordenen Lieska-Kangerluk (RLHN 27 f.), die nach einem Aufstand von dort geflohen sind und einen Tag zuvor unweit der Nadeln halb verhungert und entkräftet aufgegriffen wurden. Der Lagerkommandant *Perandan Ulmensen* erkannte unter ihnen *Dermot von Paavi d.J.* (siehe Anhang) aus seiner eigenen Zeit in der Stadt und will ihn nach eingehenden Verhören unter Bewachung einer dreiköpfigen Eskorte zurück zu seiner Herrin bringen.

Jurga und Asgrima lassen in sicherem Abstand ein provisorisches Lager aufschlagen. Anschließend werden zwei Spähtrupps gebildet, um die nähere Umgebung zu erkunden. Sorgen Sie dafür, dass die Helden den einen Spähtrupp bilden. Runolf, der eine gute Gelegenheit wittert, Unheil anzurichten, gelingt es, der anderen Gruppe zugeteilt zu werden.

Sobald die Helden in der Nähe der Anlage sind, werden sie Zeuge, wie eine 15-köpfige Delegation aus der Warunki (darunter 10 Drachengardisten) in der Anlage eintrifft. Die *Loge der Hoflieferanten des Drachen zu Warunk* (UdD 94) hat als Unterhändler einen besonderen Mann ins ewige Eis entsandt: *Arcorion Demoriet* (Mitte 30, zwei Schritte groß, hager, hüftlange, dunkelrote Haare, silberfarbene Augen, leise, kehlige Stimme), ein hochrangiger Nagrach-Paktierer, der seit vielen Jahren als Leihgabe Gloranas für Rhazzazor dient. Er ist dafür berüchtigt, dass ihm kein 'Wild' entgeht, denn es genügt ihm, seine Nase nur leicht in den Wind zu halten, um die Witterung aufzunehmen. Aufgrund des jüngsten Eingriffes des Schwarzen Drachen in das Geschick des Mittelreichs (siehe das Abenteuer *Schlacht in den Wolken*), kommt diesem das Angebot Gloranas mehr als gelegen, so dass er entsandt hat, um die neue Theriak-Variante zu prüfen. Die Nachricht, dass sein Bruder *Schneeflüsterer* (dem die Helden

vielleicht in der *Dunklen Halle* begegnet sind) vor über einem Jahr im Kampf gegen Thorwaler unter der Obersten Hetfrau gefallen ist, erfüllt ihn mit eisigen Rachegeanken.

VERRAT UND ÜBERFALL

Die Helden sollten die Möglichkeit erhalten, ein Gespräch zwischen Ulmensen und Demoriet zu belauschen, um ein genaues Bild der Situation zu erhalten.

Nachdem sie die Anlage verlassen haben, gelingt es Runolf jedoch, sich von seiner Gruppe zu entfernen und zum Lagerkommandanten zu gelangen, der gerade ein weiteres Mal Der-

viele Kampfgefährten retten. Zusammen mit den Hetfrauen gelingt schließlich die Flucht in ein nahe gelegenes, eisfreies Tal, das zwar Schutz bietet, aber keinerlei Vegetation oder Trinkwasser aufweist.

Die einzige Möglichkeit, den drohenden Untergang abzuwenden, besteht darin, dass sich die Helden (und gegebenenfalls ein bis zwei weitere Thorwaler) an den Wachposten vorbeischieben, die Ulmensen am Taleingang postiert hat, und sich bis zum Treffpunkt durchzuschlagen, um dort bereits wartende Schiffe vorzufinden, deren Besatzung als Entsatz dienen kann.



mot verhört. Der Söldner verrät die Position des Lagers und die Stärke der Kampfverbände.

Während die Helden Jurga und Asgrima ihre Beobachtungen schildern, trifft der zweite Spähtrupp ein und berichtet vom Verschwinden Runolfs. Noch während die beiden Hetfrauen eine erregte Debatte über das weitere Vorgehen beginnen, schlagen die Wachen Alarm: Drei Rudel mit je sechs Karmanthi stürzen sich auf Geheiß Demoriets auf die überraschten Frauen und Männer. Die zweite Angriffswelle besteht aus 40 Söldnern unter dem Kommando von Ulmensen, während die Nagrach-Paktierer riesige Schneelawinen und Frostwellen über die Nordleute hereinbrechen lassen.

Die Helden sollen hier nicht nur ums nackte Überleben kämpfen, sondern auch möglichst

SO WEIT DIE FÜßE TRAGEN

Lassen Sie die Helden nach einigen Mühen und Schrecksekunden an den Wachposten vorbeischieben. Das größere Problem ist jedoch der etwa 25 Meilen lange Weg zur Flussmündung, den sie verwundet und mit nur wenig Proviant zurücklegen müssen. Geizen Sie hier nicht mit *Orientierungs-, Kletter- und Körperbeherrschungs-*Proben inklusive erschöpfungsbedingter Zuschlägen (*Basis 114*) und kurzfristig auftauchenden Schneestürmen. Eine zusätzliche Bedrohung bietet sich der Gruppe durch Demoriet, der seinem Beinamen 'der Witterer' alle Ehre macht und mit zwei riesigen Silberwölfen und vier Drachengardisten die Verfolgung aufgenommen hat.

Wollen Sie es zu einer direkten Konfrontation kommen lassen, sollten Sie zumindest Arcorion überleben lassen. Spätestens kurz vor der Flussmündung bricht er die Verfolgung ab und kehrt zu seinen Leuten zurück.

ELEMENTARE HILFE

Wenn die Helden schließlich am 21. Vinmond (Rahja) die Flussmündung

des Joovamuuri erreichen, finden sie dort nur die *Runjadrakkar* vor, die nach einem blutigen Kampf die überlebenden Besatzungsmitglieder der Lassirer Drachen an Bord genommen hat. Als sie den Treffpunkt erreichte, erfuhr sie von verletzten Thorwalern, dass die *Wogend-rache*, die *Sturmwind* und die *Grön Jargla* nach erfolgreicher Erfüllung ihres Ziels dem Hilferuf der Ingibjara gefolgt sind, die von Kämpfen in der Fjurnsstraße und Verfolgern berichtete. Die Botschaft des Verrats (denn dass jemand die Thorwaler verraten hat, steht für die Nordleute fest) beflügelt die angeschlagenen Mitglieder. Fördern Sie sinnvolle Vorschläge der Helden, wie man möglichst schnell zu den Eingeschlossenen zurückkehren kann (so kann man einen Teil der Strecke auf dem Fluss zurücklegen, dann improvisierte Schneekufen an den Schiffsrumpf anbringen, um von Wind-

und Eiselementaren unterstützt die Strecke in buchstäblich Windeseile zurücklegen – eine Prozedur, die die Gischtreiter noch von Jurgas Unterstützungsfahrt für Albernia gegen den Orkeinfall her kennen; siehe **AB 103** und **Beleman 1**).

Wieder am Tal angelangt, brechen die zu allem entschlossenen Thorwaler über die Wachposten herein, die sich jedoch unter Verlusten zum Lager zurückziehen können. Bei den anschließenden Kämpfen im Schatten der heulenden Eisnadeln haben die Helden die Möglichkeit, gemeinsam mit den Runajasko-Magieren die Konstruktionen zu zerstören (vergessen Sie nicht die dabei frei werdenden Fjarninger-Nephazzim) und die Gefangenen zu befreien.

Streuen Sie dabei folgende Szenen ein:

- Ulmensen bedrängt mit seinem Bastardschwert den Skalden Jurge, als die Oberste Hetfrau ihm zu Hilfe eilt und Ulmensen tötet.
- Ein Karmanath droht in den Entschwürungskreis der Runajasko-Magier einzudringen, kann jedoch im letzten Moment von Hetfrau Asgrima aufgehalten werden. Die Hetfrau kommt dabei jedoch um.
- Der befreite Dermot berichtet den Helden, dass ein Thorwaler namens Runolf den Verrat begangen hat.
- Die Nadeln zerbersten unter großem Geheule und schleudern messerscharfe Kristallbrocken in einem 500 Schritt großen Radius gegen das Schiff und die kämpfenden Menschen.

Am Ende des Tages leben nur noch knapp 50 Thorwaler, von denen keiner mehr unverletzt ist.

Die Helden sollten verhindern, dass die wie unter Walwut aufgestachelten Kämpfer Runolf an Ort und Stelle erschlagen, sondern ihn lieber verhören. Der Verräter beschreibt seinen Auftraggeber so, dass die Helden sich mit einer KL-Probe daran erinnern können, ihn in Enqui kurz gesehen zu haben. Die Erwähnung der tätowierten Schlange sollte ihnen allerdings zu denken geben, auch wenn die Motivation von 'Triefauge' vorerst noch unbekannt bleibt.

Hetfrau Asgrima und die anderen gefallenen Blitzspötter werden auf die *Schwanengleich* gebracht und eine Meile von der Küste entfernt auf dem Meer mit dem Schiff verbrannt. In den nächsten Tagen vereinigen sich die Reste der Herferd am vereinbarten Treffpunkt, wo klar wird, dass der Erfolg mit dem Leben von über der Hälfte aller Besatzungsmitglieder erkauft wurde, da der Feind stellenweise erbitterten Widerstand leistete.

RÜCKKEHR

Gerade noch rechtzeitig vor den Namenlosen Tagen erreicht der Flottenverband erneut die Darken Hjalla, wo Jurga und die Überlebenden vor den Füßen Trondes Teile der Beute Swafnir zu Ehren opfern.

Die Helden haben sich **400 AP** und **Spezielle Erfahrungen** in *Konstitution*, *Orientierung*, *Wildnisleben* und *Körperbeherrschung* redlich verdient. Darüber hinaus haben sie die Möglichkeit, die Sonderfertigkeit *Eiskundig um die Hälfte* verbilligt zu erlernen.

Falls Sie weitere Abenteuer in Enqui und Umgebung spielen lassen wollen, können Sie die Suche der Helden nach Triefauge als *Aufhänger* verwenden, wenngleich seine *Spur fürs Erste* verwischt bleibt.

ΑΠΗΛΑΓ

Ab Enqui besteht der Schiffsverband aus folgenden Schiffen:

- eine Otta *Windsbraut* (Gischtreiter-Ottajasko aus Thorwal)
- eine Drakkar *Sturmreiter* (Windzwinger-Ottajasko aus Thorwal)
- eine Drakkar *Angrawurm* (Kendrar)
- eine Runaotta *Runjadrakkar* (Hoijangar)
- ein Winddrache *Wogendrache* (Knochenbrecher-Ottajasko aus der Gegend von Overthorn)
- eine Drakkar der Lasserir Drachen
- eine Snekkar *Grön Jargla* aus Uddajahl
- eine Skeidh *Örnsvinge* der Blitzspötter-Ottajasko aus der Gegend von Storsjen
- eine Knorr *Schwanengleich* der Blitzspötter-Ottajasko aus der Gegend von Storsjen
- eine Drakkar *Wolfsfang* (Hammerfaust-Ottajasko aus Olport)
- eine Drakkar *Gischtreiter* (Sturmtrotzer-Ottajasko aus Olport)
- eine Drakkar der Ingibjara-Ottajasko
- eine Drakkar der Hjaldifrej-Ottajasko
- eine Drakkar *Sturmwind* (Wellenreiter-Ottajasko aus der Gegend von Virport)

Im Folgenden finden Sie die Beschreibung einiger der an der Herferd teilnehmenden Hetleute, die Sie verwenden können, um die Zwiespältigkeit Thorwals gegenüber Jurga auf der Fahrt darzustellen.

- **Hetfrau Asgrima Trolskesdottir** der Blitzspötter-Ottajasko mit der Skeidh *Örnsvinge* und der Knorr *Schwanengleich*

Seit ihrer Wahl zur Hetfrau der Blitzspötter war es stets ihre Absicht, ihrer Ottajasko unter Wahrung der alten Traditionen und Werte möglichst viel Einfluss zu sichern. So steht sie auch den Ideen eines strafferen thorwalschen Staatsgefüges trotz der Erkenntnis, dass gewisse Veränderungen notwendig sind, äußerst kritisch gegenüber. Politisch unterstützt sie Marada Gerasdottir, spätestens seit deren beherztem Ein-

greifen in Muryt. Dass sie die Entscheidung, die Blitzspötter in den Kampf zu führen, mit sehr viel Vorsicht trifft, was für die Ihren manches Mal wie ein Zaudern wirkt, hat ihr bereits einige Kritik eingebracht – vor allem seitens der jungen Swafnir-Geweihten der Blitzspötter. Auch dieser Fahrt stand sie, nicht zuletzt aus politischen Gründen, zuerst ablehnend gegenüber, hatte sich dann aber aufgrund der Argumente der Geweihten und eines im hinteren Merktal sehr einflussreichen Druiden davon überzeugen lassen, doch teilzunehmen.

- **Kapitän Tevil Karvensson** aus Uddajahl mit der Snekkar *Grön Jargla*

Der noch vergleichsweise junge Tevil Karvensson ist der 'Dorfvorsteher' Uddajahls. Er ist ein Anhänger der 'Politik der ruhigen Hand' und lässt sich nur in Notfällen zu Aktivitäten hinreißen. Dadurch 'bröckelt' langsam seine Unterstützung im Dorf weg, wodurch Marada Gerasdottir und ihre Hjörnen-Ottajasko, die in Uddajahl lebt, an Stärke und Einfluss gewinnt. Da Tevil keineswegs zulassen will, dass Marada sich auch noch die Dorfgemeinschaft 'unter den Nagel reißt', ergriff er die Gelegenheit beim Schopfe, sammelte einige wagemutige Männer und Frauen um sich und schloss sich der Herferd an, wodurch er hofft, wieder im Ansehen der Dorfgemeinschaft zu steigen. Jurgas Politik steht er eher neutral und mit einem Anflug von Verständnis gegenüber. Der Skalde Jurge vom Hetfeld ist ihm ein Dorn im Auge, und er traut ihm jede Schandtat zu.

- **Kapitän Kjaskar Garheltson** der Sturmtrotzer-Ottajasko mit der Drakkar *Gischtreiter*
- Der 2,04 Schritt messende Kapitän der *Gischtreiter* mit den leuchtend blauen Augen (in Kontrast zu feuerrotem Haar) verhält sich auf der Herferd weitgehend neutral zu Jurga wie auch zu Marada. Zwar ist er keineswegs mit Jurgas momentaner Politik einverstanden, jedoch stellt in seinen Augen auch die aufbrausende Marada keine würdige Alternative dar. Iskir begegnet er mit Misstrauen.

An Bord der *Gischtreiter* befinden sich zusätzlich zur normalen Besatzung ein Dutzend Rekker der Olporter Funkenschläger-Ottajasko sowie ein Teil des 25-köpfigen Trupps aus Njurungard, die im Kampf um Muryt alles verloren und in der Ferne Vergessen und Ehre suchen.

- **Hetmann Deorn Efferdison** der Knochenbrecher-Ottajasko mit dem Winddrachen *Wogendrache*

Der über zwei Schritt große Hüne Ende dreißig mit ungebändigter, rostroter Mähne, mächtigem, zu Zöpfen geflochtenem Schnurrbart und Schmuckband-Tätowierung auf der Stirn hat sich nicht zuletzt bei der Rückeroberung Kendrars als erprobter Kämpfer bewiesen und steht Jurga loyal gegenüber. Deorn ist ein unantriebig und selbstbewusster Draufgänger. Deorns Frau bleibt dieses Mal aufgrund erster Mutterfreunden zurück, so dass er den Wind-

KURZSZENARIO

drachen mit dem blauen Drachenkopf am Bug ohne seine engste Kampfgefährtin führen muss.

● **Hetfrau Thorid Eiriksdotter der Hammerfaust-Ottajasko mit der Drakkar Wolfsfang**
An Bord des jüngst vom Stapel gelaufenen Schiffs will die Hetfrau Rache für die Verwüstungen nehmen, die die Schergen vor einem Jahr in Olport anrichteten. Politisch hält sie sich eher neutral, obgleich sie die Einigkeitsbestrebungen Trondes und seiner Tochter mit Skepsis betrachtet. Deren Bemühungen lehnt Syr Ingarson vehement ab, der als Teilnehmer des Grangor-Überfalles vor vier Jahren erst kürzlich aus der Verbannung wieder zurück in die Gemeinschaft gekehrt ist und als entschiedener Gegner der Einigung geschickt gegen Thorid agiert. Thorid hat ihn nur deswegen mit an Bord genommen, damit er ihre Abwesenheit nicht für seine Zwecke nutzen kann.

● **Hetmann Helgi Eldhildasson aus Kendrar mit der Drakkar Angrawurm**

Nachdem er durch seine Bequemlichkeit bei seinem Onkel Eldgrimm dem Weisen so viel an Wohlwollen verloren hat, dass Eldgrimm lieber seine Nichte Gundrid als Nachfolgerin sehen würde (UdW 106), versucht Helgi sich auf Jurgas Herferd zu beweisen. Seine Bemühungen gehen oft über das Ziel hinaus und schlagen dann ins Gegenteil um. Politisch steht er auf der Seite der Obersten Hetfrau.

● **Hetmann Yngvar 'der Bär' Raskirsson der Wellenreiter-Otta mit der Drakkar Sturmwind**

Eine kurze Beschreibung des Hetmanns finden Sie in UdW 169.

Unter den gefangenen Nivesen im Lager bei den Eisnadeln befindet sich ein besonderes Opfer:

● **Dermot von Paavi, der Jüngere**

Vor mehreren Monaten eskalierten in Paavi die über die Jahre immer wieder aufflammenden Unruhen in einen Aufstand der Nivesen vom Stamm der Lieska-Kangerluk, dem sich viele Menschen anschlossen und der blutig niedergeschlagen wurde. Eine Gruppe der Überlebenden hoffte, nördlich des dämonischen Einflusses auf das Meer zu treffen und so zu entkommen.

Ihr Anführer ist Dermot der Jüngere, der nach dem Fiebertod seines Vaters, Herzog Dermot dem Älteren (UdD 127), einen unbändigen Hass auf seine Schwester und Favoritin Glornas entwickelte (Geldana ehelichte Halman von Gareth, einen Träger des Dämonenschwerts Hyrr-Kanhay), da sie seit neustem die Geschicke der Stadt lenkt.

Nach seiner Rettung wird er damit beginnen, Streiter für die langfristig geplante Befreiung Paavis um sich zu scharen.



Aufbruch in Ingrahall

Von einer denkwürdigen Zusammenkunft der Zwergenvölker

Das flackernde Feuer in einigen aufgestellten Kesseln taucht den achteckigen Saal in düsteres Licht. Das Spiel der Schatten scheint die steinernen Reliefs an den Wänden für Augenblicke zum Leben zu erwecken: uralte Bildnisse der zwergischen Geschichte, von der Erschaffung durch Angrosch über den Tag des Zorns bis zum Auszug der Zwergenvölker – Zeugnisse aus jener längst vergangenen Zeit im Kampf gegen die Drachenbrut, als hier noch ein Zwergenkastell als Vorposten der Kosch-Berge über das Tal des Angbarer Sees wachte. Heute sind es gleichsam Geweihte des Angrosch und Ingerimms, welche die ehrwürdigen Gänge und Hallen von Ingrahall bewohnen und das alte Kastell, seit Jahrhunderten schon, zu einer Begegnungsstätte zwischen Angroschim und Menschen machen. Doch noch nie hat dieser Ort eine solch denkwürdige Zusammenkunft erlebt wie in diesem Rondra-Mond 1028 BF, den die Zwerge den Hitzemond nennen.

Unruhe unter den Gästen

Kein geringerer als der Hochkönig aller Zwerge selbst, Albrax Sohn des Agam, hatte zu einem Treffen aller Völker der Angroschim in das Kloster Ingrahall gerufen. Mächtige Schläge auf eiserne Röhren verkündeten den Beginn des Rates und begleiteten die Geladenen bei ihrem Einzug in die Versammlungshalle. Voran schritten die *Malmarraxim*¹ mit den gekreuzten Hämmern, den Symbolen der Reiche unter dem Berg. Nach ihnen betraten die Bergkönige selbst mit ihrem Gefolge den Saal: Die rostroten Schmiedehämmer des Eisenwaldes und der umsichtige Rogmarok Fargol Sohn des Fanderam, die polierten Kupferhämmer von Koschim mit dem geblendeten König Gilemon Sohn des Gillim, die grüspanigen Hämmer der Hügelzwerge und ihr gewichtiger Oberster Richter Nirwulf Sohn des Negromon, die golden schimmernden Feinschmiedehämmer von Angralosch und der Brillantzwerge – König Cendrasch Sohn des Odmarr, schließlich die stählernen Kriegshämmer von Waldwacht und das weise Väterchen Arombolosch Sohn des Agam (der Bruder des Hochkönigs). Die steingrauen Steinmetzhämmer von Xorlosch jedoch wurden ohne Begleitung ihres Rogmarok Tschubax Sohn des Tuagel herein getragen. Dieser wäre selbst gerne Hochkönig geworden und blieb wohl nicht zuletzt deshalb fern, was freilich schon im Vorfeld für Unruhe sorgte. Noch weitaus mehr aber bewegten die Zwerge

aus dem westlichen Finsterkamm die Gemüter, die vor Jahren ein eigenes Bergkönigreich ausgerufen hatten, das von den übrigen Bergkönigen jedoch nie anerkannt wurde. Als sich die Delegation aus dem Finsterkamm – ebenso wie die anderen Ambosszwerge auch – in die Reihen von Bergkönig Arombolosch einreihen sollte, kam es zum offenen Streit, denn die Finsterzwerge beharrten auf einem eigenen Einzug: "Wenn ihr uns nicht anerkennt, werden auch wir euch nicht anerkennen – ihr seid nicht mehr unsere Brüder!", rief der selbsternannte König Bonderik erbost und zog schließlich wütend mit seinem Gefolge von dannen.

Warum Albrax zum Rat rief

Als letzter betrat der Hochkönig selbst den Saal. Kein Fanfarenhall oder Pomp wie bei menschlichen Kaisern, sondern alleine mit seinem kampferprobten Kettenhemd und mit bescheidenem Ehrengelicht einiger überlebender Söldlinge der Kor-Knaben betrat Albrax Sohn des Agam die Runde. Hinter ihm schritt der Menschenfürst Blasius vom Kosch, wie alle seines Geschlechts ein erklärter Freund der Zwerge. Der donnernde Klang der Eisenröhren verstummte, und Fargol vom Eisenwald stellte als erster die Frage, die wohl allen Versammelten auf der Seele brannte: "Nun, unser Hochkönig hat gerufen, und wir sind hier. Seit dem Krieg der Menschenmagier unter Hochkönig Ambros sind nicht mehr alle Sprecher der Kinder Angroschs vereint zusammengetreten. Nun möchten wir erfahren, was Euch, Hochwürdiges Väterchen, zu diesem ungewöhnlichen Schritt bewogen hat." Zustimmendes Gemurmel begleitete diese Worte, und auch Albrax selbst nickte: "Eine gute Frage – ich schätze jeden, der ohne Umschweife zum Punkt kommt. In der Tat ist es ein bedeutsamer Moment, der uns zusammenführt. Die Erkenntnis erlangte ich in einem kurzen Augenblick während der Schlacht bei Wehrheim, als wir, wackere Streiter aller Reiche und ich, dem untoten Drachen gegenüberstanden."

Nun hob der Hochkönig an, den Versammelten den Verlauf jenes Kampfes zu schildern.

Die Vision des Hochkönigs

Gebannt lauschten alle seinen Erzählungen von Grausamkeit, Schrecken und Verderbnis bis er mit den Worten schloss: "Blut ... nichts als das Blut, der gefallenen Freunde und Kameraden ebenso wie das eigene, konnte ich sehen,

riechen, ja, schmecken ... hörte einzig das höllische Donnergrollen des triumphierenden Feindes vor den Toren Wehrheims. Was soll man in einem solchem Moment schon anderes tun, als dem Seelenfeuer noch ein kurzes Stoßgebet auf seine Reise zu Angrosch hinterherzuschicken?"

Doch, bei sämtlichen Bärten der Urväter, ich überlebte. Und nicht das Ende kam mir in den Sinn, sondern die Gewissheit, dass dies ebenso wenig ein Ende war wie der Fall Lorgolloschs – all dies war und ist erst der Anfang. Wir alle stehen an der Schwelle zu einem neuen Zeitalter, das am Horizont dämmt und uns prüfen wird wie keine Zeit zuvor.

Seht euch um – überall verfallen dieser Tage die guten und schützenden Reiche, überall erheben alte und neue Schrecken ihr Haupt, immer bereit, weitere, noch größere Schrecken auszubrüten. Jedes Mal, wenn man denkt, es könne nicht schlimmer werden, wurde ein noch grausamerer Feind geboren – und das Ende dieses Weges mögen wir noch immer nicht errahnen. Doch auch, wenn wir es nicht kennen, bei Angrosch, wir werden dennoch gewappnet sein!

Schwestern und Brüder, lasst uns Seite an Seite, Schulter an Schulter, Axt an Axt zusammenstehen und dem trotzen, was kommen mag! Schwören wir dies, jetzt und heute: An jenem Tag, an dem der Donner des Amboss Angraborosch das Tal von Malmarzrom² erklingen lässt und die Hämmer aller anderen heiligen Grotten, Stollen und Tempel des Angrosch seinen mächtigen Ruf in jeden Winkel tragen werden, wird sie gekommen sein, Angroschs letzte Prüfung: die entscheidende Schicksalschlacht, an deren Ende die Zwerge untergehen oder ihre Erfüllung im verheißenen ewigen Zeitalter³ finden werden.

Angrosch, unsere Feinde mögen uns fordern, aber deine Kinder werden dir keine Schande bereiten – und sei es unser letzter Kampf. Das schwören wir beim ewigen Feuer, und darauf trinken wir mit feurigem Brannt – Gortoscha Mortomosch!"

Furcht und Heldenmut

Da stimmten alle Angroschim in den Kampfruf mit ein und erhoben ihre Kelche, manch einer recht zaghaft, manch anderer voller Inbrunst ... denn allen war bewusst, dass dieser Moment die Verkündung eines entscheidenden Kampfes des kleinen Volkes war – vielleicht gar des legendären letzten Zeitalters, vor dem sie sich der entscheidenden Prüfung durch

Angrösch selbst stellen müssen. Diese Überlegung ließ bei vielen Heldenmut, bei manchem bange Sorge aufkommen. Manch Xorloscher Erzzwerg zweifelte gar und murmelte insgeheim die Vermutung, der Hochkönig habe im Kampf gegen den Untoten Drachen bei Wehrheim den Verstand verloren.

Die übrigen Völker aber schmiedeten bereits Pläne, wie man die wohl bereits 1020 BF mit dem Fall Lorgoloschs begonnene Zeit des Übergangs und der Vorbereitung – die so genannte 'Zeit der Helden' – weiterhin nutzen wolle. Denn bisher weiß niemand, welche Prüfungen noch bevorstehen und wann oder gegen wen schließlich die Schicksalsschlacht stattfinden wird. So sollen die uralten 'Stählerne Hallen von Lûr' im Amboss als Übungsstätte der Kämpfer wiedererstehen. Auch der 'Bund auf Ewig'⁴, das gegenseitige Schutzbünd-

nis mit den Menschen des Kosch, wurde erneuert. Die Gefahren sind zu groß, um sie alleine zu bestehen, wie der Kampf gegen den Alagrimm (AB 111) jüngst bewies. Der Koscher Fürst wurde gar zum 'Bruder der Zwerge' und damit zum Sprachrohr der Zwergenheit zu den Menschen ernannt.

Schließlich begab sich Hochkönig Albrax in Begleitung von Getreuen aller Völker gleich nach dem Rat auf die Suche nach einer neuen Bleibe, von der aus er die Zwergenheit in ihre neue Ära geleiten will – ist seine alte Burg in der Schwarzen Sichel doch von den feindlichen Horden vernichtet worden. Möge Angrösch die Wege seiner Kinder sicher durch diese Heldenzeit und bis in ihre letzte und entscheidende Schlacht geleiten. Möge ihr Sieg das darauf folgende Ewige Zeitalter krönen.

Martin Lorber

¹ Malmarrax (Rogolan: Hüter der Hämmer) ist ein hohes zeremonielles Amt an den Höfen der Bergkönige, in etwa vergleichbar mit den Truchsess an den Königshöfen der Menschen. Das Amt wird meist von zwei Brüdern ausgeübt, deren vordringlichste Aufgabe die Bewachung des Schatzes, insbesondere der heiligen Hämmer, darstellt.

² Malmarzrom, die 'Hammerhöhle', ist ein Heiligtum in den Amboss-Bergen.

³ Der Glaube an Angrösch kennt viele Facetten. So ist die Vision einer schicksalhaften Endschlacht, nach der die Zwerge ihre Aufgabe erfüllt haben werden und entweder als Sieger in Angröschs Hallen eingehen oder als Verlierer einer neuen Schöpfung Angröschs weichen müssen, zwar weit verbreitet, aber nicht unumstritten. Die meisten Erz-zwerge Xorloschs etwa sind sehr skeptisch oder lehnen diese Theorie bislang offen ab.

⁴ Der 'Bund auf Ewig' wurde einst in den Dunklen Zeiten geschlossen, als sich Menschen und Zwerge der Kosch-Berge gemeinsam gegen Gefahren von außen erwehren mussten. Der Bund bestand seither immer fort und begründete die bis heute bemerkenswerte Freundschaft beider Rassen im Königreich Kosch.

Aventurischer Bote, 20. Rondra 1028 BF

Überfall auf Palmyramis

Sultan von Baburin beschuldigt Hasrabal

BABURIN/PALMYRABAD/RASHDUL. Nach den besorgniserregenden Nachrichten aus Perricum (AB 111, S. 20) wollen die Nachrichten aus der Region um den östlichen Raschtulswall nicht besser werden. Wie uns aus den Briefen des Reisenden Irimian von Belsenstock erneut zugetragen wurde, soll eine große Meute wilder, barbarischer Ferkinas ins Sultanat Palmyramis eingefallen sein, um Land und Leute zu verängstigen. Aus der Stadt Keshal Fennek ist zu hören, dass große Schäden angerichtet wurden. Zu allem Überfluss scheinen sich Sultan Merkan von Baburin und Sultan Hasrabal miteinander überworfen zu haben:

»Verehrte Mutter,

mir scheint es, als wären mir Dämonen auf den Fersen. Allenthalben, wenn ich wo zur Rast komme, ist es mir, als wäre ich der Bote der Niederhöhlen, um mit meiner Anwesenheit nur Leid unter die braven Menschen zu bringen [...], und nun scheine ich in dieser ins Chaos fahrenden Region gefangen, in der sich nun auch die Herrscher zerfleischen.

Ich befolgte Euren Rat, die Lande der Travia und Gareth zu meiden, und hoffte, über die alte Karawanenstraße über Baburin und Fasar nach Punin zu kommen. In Baburin angekommen, suchte ich die Bleibe auf, die Ihr mir anempfohlen habt. Und dort wurde ich Zeuge eines höchst politischen Zwischenfalls: Euer Freund, an den Ihr mich verwiesen habt, ein höchst ungewöhnlich lebendiger Mann für einen Archivar, bereitete mir Tee und Gebäck in seiner kleinen Stube in der Bibliothek, als ich auf einmal von draußen laute Flüche eines Mannes hörte; Sultan Merkan von Revennis, wie man mir mitteilte. Der alte Fürst schien außer sich vor Zorn, die Adern auf der

Stirn dick angeschwollen, wie ich durch die Butzenscheiben erspähen konnte. Immer wieder schrie er: "Hasrabal, du [...], das wirst du mir teuer bezahlen!"

Dann, nachdem der 'Fürst' – denn so will er von seinen Beratern genannt werden – erst einmal wankend auf seinen Stock gestützt eine Weile auf und ab lief, spuckte er heraus, was ihm auf der Seele lag: "Jüngst schickt dieser Sultan seine Hässcher nach Baburin, die sich mit irgendwelchen 'Abenteuern' schlagen. Danach graben seine Halunken nach alten, längst vergessenen Legenden und trachten, mir meinen Tulamiden Flöhe in den Pelz zu setzen – ganz so, als wolle er einen Aufstand schüren, wie unlängst in Perricum. Er lässt Schriften suchen, die so gefährlich sind, dass sie besser in Gareth unter den Trümmern der Stadt des Lichts lägen. Und nun das: Er wiegelt wohl Ferkinas auf, dass sie nach Palmyramis einfallen. Er wusste genau, dieser Fuchs, dass die dortigen Anführer mit dieser Plage nicht fertig werden. Allzu sehr hat die Sultana in Palmyrabad in den letzten Jahren die Dienstränge ihrer Soldateska mit Schönlingen und bunten Pfauen besetzt."

Schwer schnaubend schritt der Fürst auf und ab, um vor einem seiner Berater stehen zu bleiben und ihm ins Gesicht zu brüllen: "Und wie ich mir denken kann, hat die Sultana bereits um Amtshilfe gebeten!"

Der Angeschriene nickte dienstbeflissen, doch sein Herr nahm dies gar nicht wahr und donnerte: "Verdammt! Was hat dieser Sultan vor?"

Kaum waren die Worte heraus geschrien, da schmettete er seinen Gehilfen zornig in das Fenster, durch das ich zum Beobachter geworden war [...]

Nachdem einige Tage vergangen waren, wurde es mir einsam im Gemüt. Selbst dem sonst so gelas-

sen und geschäftig beschriebenen Baburin schien es eng ums Herz. Allerorten mutmaßte man über die Bedrohungen von nördlich des Darpat' und aus dem Raschtulswall. Unheilvolle Prediger liefen durch die Straßen und riefen den Untergang der Menschheit aus. Auch wenn solche Unholde umgehend abgeführt wurden, blieb ein jedes Mal dieser eigenartige Beigeschmack der düsteren Pro- phezeiungen zurück.

Von Eurem Freund aus der Festung war zu hören, dass der 'Fürst' einen harschen Brief an seinen Amtskollegen aus Rashdul aufgesetzt habe, um auch umgehend eine bittere Antwort von dort zu erhalten. So war die Rede davon, dass Sultan Hasrabal Merkan befehlen wollte, sich mit solchen Anfeindungen zurückzuhalten, sonst solle es dem Fürsten schlecht bekommen, da seine Macht auf tönernen Füßen ruhe. [...]

Während sich die Hohen streiten, kommen Neuigkeiten von meinem erwählten Heimweg. So etwa, dass das Reiterregiment Raschtulswall in voller Stärke aus Palmyrabad ausgerückt sein, um die Ferkinas zu jagen, deren vermutete Anzahl irgendwo zwischen 80 und 150 liegen soll. Unterstützt werden sie von Reitern aus Baburin, die den Ferkina angeblich gut kennen würden.

Schreckliche Kunde hingegen vernimmt man aus Keshal Fennek, wo die Reiter Schreckliches im Umland vorfanden und trotzdem keine Spur von den Tätern haben. [...]

In tiefer Verbundenheit und auf dem hoffentlich bald gelingenden Heimweg, Euer Irimian von Belsenstock«

Stefan Trautmann

¹ vergleiche AB 111

Blutige Ernte in Gorien

Chalukand und Nasir Malkid in Feindeshand – Rüstet nun auch Oron zum Sturm?

Der Efferd-Mond in Gorien begann wie jeden Götterlauf mit kräftigen Stürmen, die über das Land fegten. Je nach Richtung trug der Wind den feinen roten Sand der Gorischen Wüste oder einen leichten, salzigen Meergeruch über das Land. In diesem Jahr jedoch brachte er den Tod nach Gorien.

Wie die Heuschrecken

“Die Oronis kommen!” – Mit Schrecken vernahm man diese Nachricht am 9. Efferd 1028 BF in Nasir Malkid, dem Herzen Niedergoriens und spirituellem Hauptsitz des der Peraine geweihten Ordens vom Heiligen Therbûn zu Malkid.

“Die Oronis kommen!” – Und sie kamen geritten wie Dämonen, die vom Wind beflügelt über das Land rauschten. Sie folgten der Nachricht ihres Vorstoßes auf dem Fuße, so dass den eifrigen Bauern und Bürgern, den Klosterschwestern und -brüdern keine Zeit blieb, sich und ihre Habe in Sicherheit zu bringen.

Der Gong des Tempelklosters schlug unaufhörlich Alarm, als sich die Angreifer wie ein dunkler, riesiger Schwarm Heuschrecken von Osten der Stadt näherten. Angsterfüllt stürmten die Bürger in die nahe Festung des Krak Muakkir, wo das Leichtreiterregiment *Die Getreuen* stationiert war. Dessen Soldaten und viele

Peraine-Priester halfen denen, die sich nicht selbst retten konnten. Auf Karren oder den eigenen Schultern wurden Kinder und Greise in den Krak getragen, doch viele der 1.500 Einwohner blieben zurück, als sich die ersten Reiter in die Straßen ergossen und die Tore der Festung geschlossen wurden. Immer noch verkündete der Gong den Alarm.

Nasir Malkid in Flammen

Es waren sicherlich 1.000 Feinde, allesamt beritten. Vom Krak aus konnte man ihre Heerzeichen erkennen. Neben einem Haufen Söld-

ner und einiger Rotmäntel stellte die gefürchtete *Satrapengarde von Yashualay*, ein kampferfahrenes Regiment verschiedener Waffengattungen, den größten Anteil dieses Heeres. Ihre Anführerin war Satrapa¹ Resheminsab'saba Merisa von Yashualay, ein Kind von bemerkenswerter Reife und erschreckender Grausamkeit. Anstatt den Krak zu bestürmen, fielen die Soldaten auf Geheiß des Kindes heuschreckengleich über die Stadt her. Schon bald brannten die ersten Dächer, kündeten verzweifelte Schreie davon, dass wieder ein Bürger in seinem Versteck entdeckt worden war. Und als die oronischen Schergen auch das in direkter Nachbarschaft zum Krak, dem letzten Hort

und ein merkwürdiges Hämmern und Klopfen, im Krak dagegen das Weinen der Menschen, denen die verbliebenen Therbûniten Trost und Hoffnung zu spenden versuchten. Auch die Soldaten der Getreuen haderten mit ihrem Schicksal, eingeschlossen und ohnmächtig, während draußen vor den Mauern der Feind plünderte, brandschatzte und vergewaltigte.

Reshemins Forderung

Zu jeder Stunde trat die Heerführerin Reshemins vor die Festung. Mit kindlich heller Stimme forderte sie: “Bringt mir den Phraisop, Euren Kirchenfürsten. Oder verliert, was Euch

lieb ist!”

Ihr Rufen blieb jedoch unbeantwortet, denn der junge Diener des Lebens war nicht dort, geschweige, dass man ihn ausgeliefert hätte. Jede Stunde wiederholte sich dieses Ritual, bis der neue Tag hereinbrach. Vor dem grauen Horizont zeichnete sich ab, womit Reshemins gedroht hatte: Dutzende von Menschen hatte sie auf lange Holzpfähle schlagen lassen, die in den Feldern vor der Stadt eingegraben worden waren.



der Sicherheit, gelegene Therbûniten-Kloster stürmten, stand blankes Entsetzen in den Gesichtern der Geretteten in der Festung. Man war zur Untätigkeit verdammt und musste mit ansehen, wie die Soldaten den Tempel, in dem sich einige Ordensmitglieder verschanzt hatten, in Brand steckten. Jöhend feixten sie, als die Flammen höher schlugen. Als das Feuer die Tempeltürme erreichte, verstummte auch der Gong. Keiner der Priester, Akoluthen und Novizen entkam der Feuersbrunst.

Die Nacht war erhellt vom Feuerschein brennender Häuser. In den Straßen und Gärten hörte man den Lärm siegestrunkenen Soldaten

In der Festung griff Panik um sich. Töchter erkannten ihre Mütter wieder, Väter ihre Söhne – es waren Menschen jeden Alters, die den Überlebenden zur grimmigen Vergeltung präsentiert wurden.

Doch während die hilflosen Bürger Nasir Malkids in Wehklagen verfielen, kochte wilder Zorn in den Soldaten der Getreuen. Die Miralay² des Regiments befahl den Ausfall, und als die ersten Sonnenstrahlen über den Horizont blickten, stürmten 500 Reiter aus der Festung, üble Verwünschungen oder fromme Gebete auf den Lippen.

Doch Satrapa Reshemins hatte nur auf einen

¹oronischer Titel für Statthalterin

²Obristin

solchen Ausfall gewartet. Statt die betrunkenen und schlafenden Soldaten Orons überraschen zu können, traten überraschend viele Kämpfer aus den Häusern, Gassen und sonstigen Verstecken – und noch bevor die Sonne in vollem Umfang aufgegangen war, lagen die Getreuen samt und sonders in ihrem eigenen Blut.

Ohne den Schutz des leichten Reiterregiments war es für die oronischen Truppen ein Leichtes, den Krak einzunehmen. Nun befinden sich alle noch verbliebenen Bürger Nasir Malkids in den Händen der grausamen Heerführerin Reshemin. Lange Flüchtlingszüge ziehen nach Norden, Westen und Süden, doch die Reiter der Satrapengarde setzen ihnen nach und durchsuchen jede Bauernkate im Umland.

Verbleib ungeklärt

Ungeklärt ist der Verbleib von Shila al-Agrah, der Hochmeisterin des Therbûniten-Ordens, und von Leatmon Phraisop, dem jungen Patriarchen der Peraine-Kirche, der seine Ausbildung in Nasir Malkid absolviert. Zuletzt wurden sie gesehen, als sie einige Ritualgegenstände des Tempelschatzes aus dem Kloster brachten. Doch weder konnten sie unter den in den Krak Geflüchteten entdeckt werden, noch wurden sie von Reshemins Soldaten gefangen. Mögen der Diener des Lebens, der bereits vor sieben Jahren als einziger seines

Geschlechts ein Attentat der Moghuli Dimiona durch ein Wunder überlebte³, und die Abdal-Ibis⁴ sicher in Peraines Händen geborgen sein – entweder hier auf Dere oder im Immerwährenden Garten der gnadenvollen Göttin!

Chalukand kampflos gefallen

Ihren Anfang nahm die Katastrophe jedoch bereits in Chalukand, dem wackeren aranischen Außenposten, der zwischen dem oronisch beherrschten Yalaiad und dem von Sultan Hasrabal von Gorien eroberten Chaluktal eingeschlossen liegt. Das Heer der Reshemin stieß am 4. Efferd in einem blitzartigen Angriff gegen den Krak Chalukand, die massive Festung an der Chaluk-Mündung, vor. Die dort stationierten *Goldenen Drachen* galten als erfahrene Kämpfer, die schon seit fast sechs Jahren dieser zweifachen Bedrohung trotzten. Und so erschien es auf den ersten Blick unerklärlich, dass Satrapa Reshemin nur mit einem Reiterheer die starken Mauern des Kraks bestürmen wollte.

Doch sie hatte Verbündete innerhalb der Festung: Als man die Botentauben aussenden wollte, um vom Angriff auf Chalukand zu berichten, fand man sie vergiftet in ihrem Schlag liegend. Leshama ay Ankrabad, die Miralay des

Regiments, wurde von einem ihrer Aghas⁵ hinterrücks erdolcht, und die Tormannschaft öffnete den heranstürmenden Reitern bereitwillig die Pforte. Mehr als die Hälfte aller Soldaten des Regiments stand auf der Seite Orons. Die verbliebenen aufrechten Streiter der Goldenen Drachen flüchteten oder ergaben sich, als sie dessen gewahr wurden. Zu groß war die Übermacht der Feinde.

Als der Krak Chalukand gefallen war, befanden sich auch Stadt und Hafen in der Hand der Feinde. Doch das Heer Reshemins blieb nur zwei Tage in der Stadt. Als eine Flotte marakanischer Schiffe in den Hafen einlief, befahl die Satrapa den Abzug aus Chalukand. In bekannter Geschwindigkeit ließ das Reiterheer die Städte Terekand und Mudrawan am Wegesrand liegen und stieß schnellstmöglich gegen Nasir Malkid vor.

Die Rolle Sultan Hasrabals von Rashdul und Gorien bei diesem Kriegszug wirft Fragen auf. Das Chaluktal südlich von Chalukand befindet sich unter seiner Herrschaft, doch ist es nicht bekannt, dass sich die Truppen des Sultans gegen das oronische Heer gestellt hätten. Möglicherweise haben sie sich in ihre Festungen zurückgezogen und ließen die Reiterschar passieren. Näheren Aufschluss wird die Zukunft geben.

cg

³ Siehe *Aventurischer Bote* Nr. 75

⁴ So der tulamidische Amtstitel der Hochmeisterin

⁵ Hauptleute

Versagen des aranischen Militärs?

Zwei Schlachten desaströs verloren – kann der Vormarsch der oronischen Truppen noch gestoppt werden?

Kleinere Grenzscharmützel konnten die aranischen Regimenter bisher oft für sich entscheiden. Doch der Angriff des Reiterheeres der Satrapa Reshemin ist die erste gefährliche Herausforderung für die Kampfkraft und Organisation des aranischen Heeres – und nach den vorliegenden Berichten scheint das Heer dieser Herausforderung nicht gewachsen zu sein.

Eine Katastrophe ist das Überlaufen der *Goldenen Drachen*, denn es zeigt, dass die aranischen Streiter nicht gegen die oronische Versuchung gefeit sind. Es kann nur spekuliert werden, welche Motive die Verräter für ihr Tun hatten, doch muss man sich auch bei den anderen Regimentern Araniens die Frage gefallen lassen, ob es vielleicht schon oronische Verräter in ihren Reihen gibt. Vor allem gilt dies für die Schlachtreiter des Regiments *Eleonora*, das nun schon seit einigen Götterläufen am Dornrosenwall östlich von Zorgan stationiert ist. Sein Schwesterregiment *Arkos Schah*, stationiert in Barbrück, bewacht das Land südlich von Zorgan und kann daher auch nicht als Austauschherangezogen werden. Überdies verrichten derzeit auch einige Ortas¹ der verräterischen

Goldenen Drachen neben den Schlachtreitern ihren Dienst am Dornrosenwall.

Nach der vernichtenden Niederlage der *Getreuen* in Nasir Malkid existieren in Südaraniens nunmehr noch zwei Regimenter, die das Heer Reshemins aufhalten können: Die *Furchtlosen*, die Leichte Reiterei des Sultanats Gorien, stationiert in Anchopal, und die *Silbernen Sättel*, Berittene Schützen aus Fennekesh.

Beide Einheiten schützen den aranischen Süden gegen Übergriffe aus Mhanadistan oder Gorien, doch droht die Gefahr jetzt direkt aus Nasir Malkid. Dieser Ort ist ein wichtiger Verbindungspunkt der Nord-Süd-Route von Zorgan nach Anchopal und einer Ost-West-Verbindung von Fennekesh nach Chalukand.

Aber während man in Fennekesh die Reiter mobilisiert, rühren sich die Furchtlosen nicht. Die Sultana Goriens, Mara ay Samra, pikanterweise auch Großwesirin des Mhaharanyats, beharrt darauf, die Stadt Anchopal zu halten, und weigert sich, Entsatz für Nasir Malkid zu schicken.

Somit bleibt es mehr als zweifelhaft, ob die stehenden Regimenter Araniens die Bedrohung, die sich mitten ins Herz des Landes hin-

ingebohrt hat, bekämpfen können. Das Schicksal Araniens hängt von den Entscheidungen des obersten Heerführers, Mhaharan Arkos Schah, oder seiner Marschallin Alwidja saba Mhirija ab, Einheiten nach Gorien zu ziehen und somit eine der Grenzen zu schwächen. Denn Araniens ist im Osten, im Süden und mit den marodierenden Ferkinas auch im Westen umgeben von Feinden.

Die Ferkinas haben, ganz als ob sie den Angriff vorhergesehen hätten, jüngst ihre Überfälle im Sultanat Palmyramis verstärkt. Und ausgerechnet der Norden um Baburin gilt als kriegerischer Hort Araniens, wo zahlreiche Stämme leben, die sich auf das Erbe des Sultanats Nebachot berufen.

Aber ihnen die Heeresfolge abzuringen, erscheint aussichtslos. Seit dem Fall des Sultanats Nebachot vor fast genau 1.900 Jahren haben die Stämme – in zwei Lager gespalten – fast nie mehr gemeinsam gestritten, sondern nur noch untereinander.

cg

¹ Militäreinheit in Bannergröße (50 Soldaten)

Gefangen im Griff zweier Klauen

Anchopal, Residenz der Sultanin von Gorien, blickt auf eine große Vergangenheit zurück. Hier verfasste die großartige Sterndeuterin Niobara ihr Werk 'Am 50. Tor', das sich der Problematik weitreichender Prophezeiungen widmete. Hier ließ die gnadenvolle Peraine einen Hain wachsen, der die Stadt wie eine grüne Mauer vor dem Sand und der Hitze der Gorischen Wüste beschützt. Und hier erlitt Sultan Hasrabal eine schmachvolle Niederlage, als er im Boron 1022 BF mit elementaren Golemiden die Stadt zu erobern versuchte¹. Seit dieser Zeit rechnete man in Anchopal stets mit einem neuerlichen Angriff des verräterischen Sultans.

Die folgende Szene trug sich Anfang Efferd 1028 BF im Sultanspalast zu.

"Ich bringe eine wichtige Botschaft für die Großwesirin."

Der Palastdiener zögerte. Der Bote trug kein Zeichen des Maharanyats. "Wer bist du?"

"Jafach ibn Mezzek al ..."

"Nein, wer schickst dich?"

"In Seinem unermesslichen Edelmut sandte mich Hasrabal ibn Yakuban, Sultan der Beni Avad, Gebieter über Rashdul und Gorien ..."

Hasrabal also. Der alte Zaubermeister war gefürchtet für seine Intrigen. Was mochte es diesmal nur im Schilde führen? Vorsicht war angeraten.

"Die Großwesirin ist gegenwärtig beschäftigt, du musst mit mir vorlieb nehmen. Wie lautet deine wichtige Botschaft?"

"Ein oronisches Reiterheer von sicherlich ein tausend Soldaten hat Chalukand erobert und befindet sich auf dem Vormarsch gen Westen. Es wird bald hier sein. Sultan Hasrabal sorgt sich um das aranische Volk und rät der Sultanin, eine Verteidigung aufzustellen, bevor die Oronis tief ins gorische Land eindringen können."

Es verstrichen einige atemlose Momente. Wenn diese Nachricht tatsächlich der Wahrheit entspräche, dann wäre Gorien in Gefahr. Und wenn es nur eine Täuschung war?

"Warte hier, Bote!"

Eilig verließ der Palastdiener die Audienz-
halle in Richtung der privaten Gemächer.

Zahlreiche Schritte waren zu hören. Jafach der Bote, der die kunstvollen Vasen aus Unauer Porzellan bewundert hatte, die den

Audienzsaal schmückten, wandte sich um. In einem Pulk von Beratern und Wesiren, die unaufhörlich auf sie einredeten, betrat eine kleine, rothaarige Frau von katzenhafter Anmut, gewandet in ein leichtes rotes Seidenkleid und einer Weste aus teurem Brokat, den Audienzsaal.

"Die Sultanin von Gorien", krächte ein Palastdiener, und Jafach kniete nieder. Mara ay Samra, die so Angekündete, trat energischen Schrittes vor den Boten.

"Was wurde mir zugetragen? Sprich, Bote!"

"Ein oronisches Reiterheer von etwa ein tausend Soldaten hat Chalukand erobert und befindet sich auf dem Vormarsch gen Westen."

"Wer kommandiert es?"

"Reshemin, die Satrapa. Die ..."

"Ich weiß, wer das ist. Und ich weiß, dass du keiner meiner Boten bist. Wer hat dich geschickt?"

"Sultan Hasrabal ibn Yakuban von Rashdul und Gorien, oh verehrte Großwesirin. Er ist besorgt um das aranische Volk und rät Euch, das Heer zu stellen, bevor es tief nach Gorien eindringen kann."

"Schau mich an! Ja, schau mir in die Augen! Ich will mich vergewissern, dass du wahr sprichst."

Der Bote tat, wie ihm geheißen, und Maras giftgrüne Augen, die unter den misstrauisch gerunzelten Augenbrauen hervorstachen, nahmen seinen Blick gefangen. Langsam und konzentriert fragte sie ihn: "Entspricht dein Bericht den Tatsachen?"

Jafach wandte sich unter den strengen Blicken der Sultanin sichtbar, doch beantwortete die Frage nicht.

"Er lügt", zischelte einer der Berater. Leise, mit merklich drohender Schärfe, wiederholte Mara ihre Frage: "Sprichst du die Wahrheit?"

Zitternd biss sich Jafach auf die Lippen, als ob er einen inneren Schmerz zu unterdrücken versuchte.

"Ist dir ein Ja oder Nein zu schwierig, Bote?"

"Edle Großwesirin, ich versichere Euch, meine Worte sind die des Sultans Hasrabal!"

Maras Miene war wie versteinert. Aus ihm war anscheinend nichts herauszubekommen. Sie legte Jafach ihre Hand auf die Brust und schloss die Augen. Nach einer Zeit angespannter Stille, in der auch die Berater schwiegen, löste Mara unvermittelt die Berührung und sprach mehr zur Seite in den leeren Raum hinein denn zu Jafach: "So geh, Bote, und richte deinem Herrn

aus, dass Gorien jeden Angriff zurückschlagen wird, der gegen es unternommen werden wird. Jeden."

Nachdem Jafach den Saal verlassen hatte, wandte sich Mara an ihre Berater: "Ich sehe Euch an und ich kenne Eure Meinung. Es gibt keinen Beweis für die Richtigkeit der Meldung. Und welchen Grund hätte der verräterische Sultan, eine solche Warnung zu schicken? Hehren Edelmut? Wohl kaum."

Aufgebracht funkelte Mara ihre Wesire an. Sie würde nicht in diese Falle tappen.

"Und wenn es doch wahr ist?" Es war die alte Melina, die diese Frage stellte. Sie hatte schon viel erlebt: die Unabhängigkeit vom Mittelreich, den Abfall Khunchoms von Aranien und vor allem Dimionas missglückten Thronraub. Sorgen sprachen aus ihrem Gesicht.

"Es ist aber nicht wahr", entgegnete Mara schroff. "Der Bote sprach, dass Chalukand erobert worden sei. Wenn es so wäre, dann hätten wir längst Botentauben erhalten. Die Goldenen Drachen halten Wacht, dass niemand ins Chaluktal vordringt ..."

"... und beim Marsch durchs Chaluktal könnte Sultan Hasrabal mit seinen eigenen Soldaten den Vormarsch verhindern." Dieser Satz, geäußert von Cherekh, der die ganze Besprechung lang still geblieben war, ließ die Gruppe innehalten. Mit großen, weit aufgerissenen Augen starrte Mara ihren treuen Wesir an.

"Natürlich!" Mara war begeistert und redete sich fast in einen Rausch: "Hasrabal wird doch wohl das Land, das er uns so schändlich geraubt hat, selbst verteidigen. Das ist es! Alles nur ein Trick! Nunmehr steht fest: Wir werden Anchopal nicht entblößen und gegen ein Phantom-Heer ziehen, das es nicht gibt."

Melina jedoch war noch nicht überzeugt von der Finte des Novadi-Sultans: "Meine edle Sultanin, lasst uns zumindest Kundschafter aussenden, die uns von der Lage im Chaluktal berichten."

"Ja, macht das." Mara ay Samra verlor das Interesse an der Unterredung.

"Macht das einfach so. Und unterrichtet mich, wenn Ihr einen Bericht bekommt." Sie ließ ihre Berater stehen und kehrte schnellen Schrittes in ihre Privatgemächer zurück.

cg

¹ Siehe Aventurischer Bote Nr. 79

Aventurischer Bote, Efford/Travia 1028 BF

Seuche!

GARETIEN/DARPATIE/GREIFENFURT. Wie ein Fluch von Göttern oder Dämonen grassieren vielerorts im Mittelreich schwere Seuchen. Sie fallen über das am Boden liegende Land her und gehen Hand in Hand mit Hunger, Not und Krieg. Menschen werden entkräftet, brechen fiebrig zusammen und sprechen mit gelben Lippen. vielerorts sollen Bauern und Bürger zu Hunderten dahingerafft worden sein, so dass niemand bleibt, um Gräber zuzuschütten. Versprengte Kämpfer sowohl des umjubilten Reichsregenten Herzog Jast Gorsam, die Garetien zu befreien versuchen, als auch Feinde aus den Dämonenreichen und Bewaffnete, die auf eigene Faust zum Guten wie zum Bösen handeln, sollen durch die Seuche gelähmt sein.

Ein Puniner Medicus berichtet, dass es sich vor allem um das gelbe Schlachtfeldfieber handle. Der Bote rät allen Kranken: Entwässere dich mit Kürbissamen und Birkenblatt, damit der Harn in deinen Körpersäften nicht überhand nehme und dich tötet. Öffne bei Südwind ein windseitiges Fenster, um schlechte Dünste zu vertreiben, nicht jedoch bei Nord- oder Ostwind.

AW

Meisterinformationen zu dieser Meldung finden Sie unter den Szenario-Vorschlägen auf Seite 13.

Nordmärker Nachrichten, Efford 1028 BF

Harben unter Belagerung!

HARBEN/GRANGOR. Nach der Weigerung des unter Reichsacht gestellten vormaligen Markgrafen vom Windhag, Radulf Eran Galahan, die Stadt Harben an den neuen rechtmäßigen Lehnsherren Cusimo Garlichgrötz von Grangor zu übergeben, setzte dieser Ende des Praios-Mondes den größeren Teil seines bereits in Venga versammelten Heeres in Marsch (siehe auch AB 110 und 111). In den Truppen befinden sich, den Depeschen an den Reichsregenten in Elenvina zufolge, verschiedene kleinere Söldnerkontingente und sogar mehrere Banner des herzoglichen Leibregiments *Phecadigarde*. Das Gros des Heeres aber wird gestellt von der gesamten *Goldenen Legion*, einer berühmten Söldnerarmee von Regimentsstärke mit eigener Reiterei und sogar Geschützbaumeistern und Artillerie, die der Herzog angeworben hat. Alles in allem hat die Armee eine Stärke von weit über 700 Soldaten und Söldnern, die auf dem Marsch durch den Südhag (die südlichste Baronie der Markgrafschaft) noch verstärkt wurden von Bewaffneten des hiesigen Adels, der vom neuen Lehnsherren dazu aufgefordert wurde, seinen Beitrag zur Befreiung Harbens zu leisten und Loyalität zum Reich zu zeigen.

Aus Grangor wird berichtet, dass das Heer

mittlerweile vor den südlichen Befestigungswällen Harbens ein Lager errichtet und mit dem Bau und der Aufstellung großer Belagerungsgeräte und Geschütze begonnen hat. Von Harpenstein aus, wo sich Baron Oldebor vom Südhag zum selbst ernannten Sprecher des windhagschen Adels gemacht und dem Herzog volle Unterstützung zugesichert haben soll, werden Truppenteile per Schiff nach Triveth übergesetzt, um Harben auch von Norden her anzugreifen.

Doch das bisher unbezwungene und als unannehmbar geltende Harben mit seinen Befestigungen, Geschützbastionen und Leuchttürmen wird den Belagerern viel Geduld und Opfer abverlangen und kaum durch schiere Gewalt fallen, dessen sind sich die Strategen beider Reiche einig.

PD

Meisterinformationen zu dieser Meldung finden Sie unter den Szenario-Vorschlägen auf Seite 14.

Bericht an den *Aventurischen Boten* von Yangold di Lazaar, Rondra 1028 BF, bislang unveröffentlicht, um die Moral der Mittelreicher nicht noch stärker zu belasten.

Die Rondrianer am Ende ihrer Kräfte

GARETH. Um die Kernlande der Menschen liegen wie ein schützender Schild die wichtigen Tempel und Burgen der Rondra-Kirche, um die zwölfgöttlichen Lande zu verteidigen wider Heiden, Barbaren und Dämonendiener. Doch längst hat der Schild – aller Tapferkeit und allen Klingen der Rondra-Geweihten zum Trotz – Risse bekommen und ist in den jüngsten Katastrophen zerbrochen.

Es heißt, dass es vor 25 Jahren, zur Zeit der Ogerschlacht, in Aventurien dreimal so viele Geweihte der Rondra gab wie in diesen Tagen. Doch gleichzeitig befindet sich die Verehrung der Göttin in diesen Kriegszeiten auf einem Höhepunkt. Die Liste der Gefallenen bei Orkriege, Invasion der Verdammten und Dritter Dämonenschlacht ist lang. An der Trollpforte war der Blutzoll enorm, der Orden *Rondras Sturm* und der Orden *von Heiligen Blute* wurden gänzlich vernichtet. Der jüngste Angriff von Rhazzazor und Galotta haben den Wall der wenigen verbliebenen Rondrianer endgültig gesprengt. Bei Ebelried und an der Trollpforte fielen Hochsitze des Ordens *der Hohen Wacht* zeitweise oder unwiederbringlich an den Feind. Vor Wehrheim fielen Ordens- und Heermeister *Rondrasil Löwenbrand*, Meisterin des Bundes *Rondriana von Eisenstein* und fast einhundert Knappen und Ritter der Göttin, die dem Reichsheer Mut gaben, wider die Untoten zu streiten. Nach einer (in Anbetracht der Lage bitterbösen) Anekdote besteht der Orden *der Tempeler zu Jergan* nunmehr aus genau drei Geweihten, denn alle übrigen (die nicht vor Jahren zum Dämonenmeister übergelaufen

sind) fanden auf dem Mythraelsfeld den Tod. Überall versuchen Rondra-Geweihte in den inneren Provinzen, die Handlanger aus den Dämonenreichen zurückzutreiben, Mut in den Herzen zu wecken und die überall aufkeimende Unehre und Selbstsucht zu bekämpfen. Doch es sind ihrer zu wenige. Viel zu wenige. Nur eine Hand voll Diener der Löwin waren zu Rommils zugegen, und auch sie konnten nicht verhindern, dass die Stadt fiel. Und doch hält das Schwert der Schwerter keine Kräfte zurück: Je weiter ein Rondra-Tempel von Aranen, Darpatien und Weiden entfernt steht, desto weniger Geweihte sind hier zurückgeblieben. Nur hinkende Veteranen, junge Novizen und bisweilen sogar Akoluthen halten das Haus der Göttin in Ehre. Alle anderen sind im Namen Gerons, Ardares und Yppolitas zur Hohen Wacht gezogen, in den Kampf gegen die Dämonendiener. Oftmals steht man in Albernia, Nordmarken, Almada und dem Lieblichen Feld auch vor gänzlich geschlossenen Tempeln, als wollen die versperrten Türen sagen: Wahre Schlachten werden woanders geschlagen. Novizen werden vorzeitig zu Knappen der Göttin geschlagen, um wenigstens manche Lücke in den Reihen wieder zu schließen. Dennoch beenden die Geweihten ihre Schwertzüge gegen das Böse nicht und gehen klaglos in den Tod. Und vielleicht müssen bald ihre Taten von weltlichen Chronisten niedergeschrieben werden, wenn der letzte Diener der Göttin ehrenvoll sein Leben ausgehaucht hat.

Aber wie sagt schon das *Buch Leomar*? »Aus Feuer, Blut und kaltem Tod sollt ihr euch erheben und wie ein Blitz fahren unter eure Feinde, die fliehen und schreien und jaulen vor Furcht, denn es ist gekommen der Tag der Löwin.«

AW

mit Dank an Susi Michels

Aventurischer Bote, Praios 1028 BF

Dunkle Machenschaften in Thorwal?

THORWAL. Zum Ursprung vieler dunkler Gerüchte wurde die in aller Heimlichkeit erfolgte Rückkehr der Otta 'Sturmvolg'. Um allen ausufernden Spekulationen den Boden zu nehmen, seien hier nun in bester Manier eines aufrichtigen Berichterstatters allein die unumstößlichen Fakten genannt.

Drei Monde ist es her, dass die Otta unter dem Kommando des Kapitäns Beornson den Hafen von Thorwal verließ und Kurs nach Norden nahm. Die Besatzung setzte sich neben erprobten Gefolgsleuten des Kapitäns und Söldlingen zusammen. Als die Otta zurückkehrte, war die Besatzung so sehr zusammengeschmolzen, dass die 'Sturmvolg' nicht mehr unter Rudern in den Hafen einlaufen konnte. Gezeichnet von den Narben schwerer Gefechte und ganz gegen die Traditionen Thorwals vom

Redaktionsschluss
für den
Av. Boten No. 113
ist Sonntag, der
24. April 2005

Aktion „Ein Platz für Abonnenten“

Möchten Sie an dieser Stelle künftig einen Aufkleber mit Ihrer Adresse vorfinden?
Ein Jahres-Abo (6 Ausgaben) des Aventurischen Boten erhalten Sie für 13,- Euro.

Nähere Informationen finden Sie im Innenteil.

IN ALLER KÜRZE

Drachenhals bis hin zum Achterstegen in weißer Farbe gestrichen, wurde das Schiff sofort in einen Bootsschuppen gezogen, um es vor neugierigen Blicken zu verbergen.

Die Mannschaft weilt seit der Rückkehr im Langhaus Beornsons, und mein Gefühl für Anstand und Wahrhaftigkeit verbietet es mir, jene haarsträubenden Geschichten auszubreiten, die man von dort hört. So behaupten manche, Gesprächen der Überlebenden gelauscht zu haben. Sicher ist, dass sich nach der Rückkehr der 'Sturmvogel' zwei von Beornsons Männern entleibt haben und dass in der zwölften Nacht nach der Heimkehr der Otta ein prächtiger Schlitten ohne Wappenzeichen, doch unter schwerer Bedeckung, vor dem Langhaus Beornsons vorfuhr. Noch vor dem Morgen grauen hat er das Anwesen in östlicher Richtung verlassen, und ich kann bezeugen, dass er bei der Abfahrt viel leichter war als bei der Ankunft, denn ich sah die Spuren im Schnee. Wer dort kam, um die Früchte von Beornsons geheimnisvoller Reise zu vergolden und was sie mitnahmen, wissen allein die Zwölfe. Doch was für Geschäfte sind es, die das Licht des Praios scheuen?

Bernward Reichsstedt

Einzelheiten können Spieler im 12. DSA-Mobile-Abenteuer 'Zorn der Eiselfen' aus der Feder von Bernhard Hennen erfahren.

Hesinde Spiegel, Effrid 1028 BF

Hesinde-Kirche ruft zur

Wissens-Queste auf!

VINSALT. Arba von Silas, hohe Lehrmeisterin und Vorsteherin des Hesinde-Tempels zu Vinsalt, rief unlängst alle hesindegefälligen Aventurier zu einer ganz besonderen und göttergefälligen Queste auf: "Höret! Gerade in den Zeiten der dräuenden Finsternis, die vom Osten her unseren Kontinent in Aufruhr versetzt, muss das Wissen des Horasreiches, welches unserer Herrin Hesinde wohlgefällig ist, gesammelt werden, um als leuchtendes Fanal der Dunkelheit zu trotzen. Auch und gerade das Wissen über die Mysterien Satinavs und die Historiae Aventuriae werden uns in Zukunft flammendes Vorbild und Mahnmal zu gleich sein."

Hintergrund der Ansprache ist die Compilierung eines neuen Standardwerkes über das Imperium Renascentum Horasi und einer neuen Sammlung über die geschichtlichen Ereignisse Aventuriens.¹

Jens Matheuczik

Neuer Erzsiegelbewahrer bei den Draconitern

GARETH/THÉGÜN. Auch aus Geweihtenkreisen erreichen uns Nachrichten nur spärlich. So erhielten wir erst jetzt Kunde darüber, dass kurz nach der Verkündigung des Jahresorakels der Erzmagister Erechthon, der im Auftrag der Erhabenen Haldana von Ilmenstein die Gesandten der Hesinde-Kirche auf dem Mythraelsfeld und in der Schlacht in den Wolken führte, im Pentagontempel Gareths zum neuen Erzsiegelbewahrer des Ordens der Draconiter geweiht wurde. Der unnahbare Geweihte, der im so genannten Keil des Lichts focht, gilt als Satori, wenngleich sein Auftreten in der letzten Zeit äußerst rätselhaft und schweigsam war.

Damit ist zum ersten Mal seit Jahren die Führung des hesindianischen Ordens wieder vollständig, was angesichts der Opfer in den Schlachten (vier Ordenshausleiter fielen in Gareth und vor Wehrheim) und des Verlustes des Hortes in Rommilys auch bitter nötig sein dürfte.

Offenbar begrüßen der streitbare Erzabt zu Festum und die Erzäbtissin zu Khunchom diese Wahl, wohingegen sich der Abtpaeres zunächst eines Kommentars enthielt.

Seine Exzellenz Erechthon verbleibt vorerst im Mittelreich, gerade um auszuloten, wie man der Traviensstadt Rommilys helfen kann, deren Verlust den Heiligen Drachenorden deutlich zu beschäftigen scheint.

Überries hat die Erzäbtissin des Südens offenbar erneut ihr Söldlingsbanner zusammengerufen, diesmal jedoch, um den Schrecknissen, die jenseits Araniens lauern, entgegentreten zu können.

Daniel Simon Richter

¹ Siehe auch die Kleinanzeige auf S. 9, wo für die beiden verknüpften Projekte HorasWiki und DSA-Index unter <http://www.dsa-lexikon.de/> noch Mitstreiter gesucht werden.

Aventurischer Bote, Effrid 1028 BF

Angriff der Shaz-Man-Yat – König Arkos Shah schwer verwundet

ZORGAN. Die Bürger Zorgans und alle Aranier halten angsterfüllt den Atem an: Hatte man die grauenhaften Berichte aus dem Neuen Reich voll Mitgefühl und Erschütterung aufgenommen, so wurde man jetzt von den Übergriffen der Dämonenbündler unmittelbar im eigenen Land getroffen.

Zum ersten Mal in der Geschichte Araniens hat sich die Vielgehörnte Shaz-Man-Yat, eine der mächtigsten Dämoninnen überhaupt, außerhalb der Grenzen ihres Reiches gezeigt. Schon einmal, vor gut sieben Jahrhunderten, tötete sie einen aranischen König, den furchtlosen Amaryd Shah, als er ihr entgegenzutreten wagte.

Inzwischen wurden Gerüchte laut, dass die Hochgeweihte der Rahja von einem dämonischen Angriffsplan erfahren hatte und König Arkos Shah beabsichtigte, sich mit ihr über Schutz- und Gegenmaßnahmen zu beraten. Doch just vor diesem Gespräch, als er gerade den Rosengarten-Tempel der Rahja aufsuchen wollte, attackierten ihn die Shaz-Man-Yat, unterstützt von ungezählten Dämonenschlangen, die ihrem Leib entsprangen. Dank der furchtlosen Hilfe einer noch unbekannten Person überlebte er den Anschlag, wurde jedoch schwer verletzt.

Wenn das bedeutet, dass die Shaz-Man-Yat nunmehr überall, auch außerhalb Orons, erscheinen und ihre Gegner angreifen kann, so mögen die Götter Araniens gnädig sein.

Stefan Blanck / CG

Dies ist nur der Anfang einer gefährlichen Queste, die einen mutigen Helden im 13. DSA-Mobile Abenteuer 'Schwerter & Rosen' von Heike Kamaris und Jörg Raddatz in die Schwarzen Lande führt.