

Aventurischer Bote

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

*Diesmal gilt ausnahmsweise:
Dein Tod die Hörer tragen,
in Länder ewig weit!
Die Raben hört man klagen,
ruh' sanft in Ewigkeit!
Es verneigen sich vor der großen Toten,
die Schreiber des Aventurischen Boten!*

2,50 EUR

Ausgabe
September/Oktober 2005

115

Hesindespiegel, Kuslik, Sonderausgabe vom 28. Praios 1028

Wir trauern um eine große Tote Amene-Horas ist von uns gegangen

Vorbemerkung: Die Lage im Horasreich

Seit jenem finsternen Tag, an dem die Wolken feurigen Regen auf Wehrheim warfen, erhielten wir kaum verlässliche Kunde über Dinge, die das innerste Herz des Mittelreichs betrafen. Um wie viel spärlicher waren erst die Berichte über fernere Länder gesät! Erschwert wurde das Bemühen der Wissensuchenden dadurch, dass viele Gerüchte sich widersprachen oder von neuer Zeitung überholt wurden. Es scheint mitunter, als werde im Land der Volksbildung, der Hohen Schulen, der Druckkunst und Gazetten ein Krieg der Schreiberlinge und Verleger ausgefochten. Der Leser möge sich aus der nachfolgenden Zusammenstellung selbst ein Bild der schwierigen Situation machen.

Selten geschieht es (zuletzt beim Verscheiden Hetfrau Garhelts der Gerechten vor 20 Jahren), dass der Hesindespiegel als ein Journal, das den hesindianischen Künsten und Wissenschaften verpflichtet ist, das Totenlied auf einen weltlichen Herrscher singt. Doch vor wenigen Tagen, am 23. Praios des neuen Jahres, in der Nacht auf den zweimal zwölften Praioslauf im Mond des Götterfürsten, verstarb Ihre Horaskaiserliche Majestät Amene, Kaiserin des Wiedererstandenen Horasreiches, Königin des Lieblichen Feldes und vom Südmeer, Herrin von Dröl, Cyclopea und Baliiri, Großfürstin von Vinsalt



KAISERIN AMENE-HORAS

und Kuslik, Souveräne Gebieterin Pheca-diens, Monarchin über Achan und Virinlassih, Oberhaupt des Hauses Firdayon, Großmeisterin des Ordens vom Heiligen Blute und des Ordens vom Goldenen Adler ebenso. In ihrem Palast in Vinsalt erteilte sie der Bote Borons. Geboren im Jahre 966 nach dem Falle Bosparrans und erzogen von den größten Geistern jener Zeit, erwarb sie sich schon früh Ruhm als kluge Gesandte ihres Vaters Tolman. Als sie mit 30 Jahren den

Adlerthron bestieg, nahm sie das Szepter fest in die Hand und hat es bis zu ihrem Tod nicht

wanken lassen. Binnen weniger Götterläufe ordnete sie die Verwaltung und die Handelsgesetze neu, vollzog die große Grundreform und erließ das Bildungsedikt (auch Hesinde-Edikt genannt), ob dessen sich alle Bewohner des Lieblichen Feldes glücklich preisen können.

Ihrem Gemahl Sirlan Freiherr von Holdan war sie bis zu seinem tragischen Unfall im Jahre 1004 eine gute Gefährtin; aus dieser Ehe gingen vier Kinder hervor: die Kaiserlichen Hoheiten Jaltek, Aldare, Salkya und Timor. (Von diesen ist Prinz Jaltek leider bereits seit vielen Jahren verschollen und mithin für tot erklärt geworden.)

In dieser Ausgabe

- Amene Horas ist tot! Seiten 1 = 4
- Die Rückkehr des Kaisers Seiten 4 = 7
- Neue Gräfin der Waldwacht? Seite 8
- Dron endgültig besiegt! Seite 25 = 26
- Giruns Grimm über Darpatien Seite 26
- Tobrier kehren heim! Seite 27
- In aller Kürze Seite 28

In politischen Belangen bewies sie einen Weitblick, wie man ihn nur selten bei den Mächtigen findet: So nahm sie im Jahr 1010 weise und verhalten den Kaisertitel an, der ihr durch das Blut der Heiligen Horaskaiser zustand – nicht ohne sich zuvor gründlich mit Ihrer Erhabenheit der Magisterin der Magister, dem Wahrer der Ordnung Bosparan und den anderen Hochgeweihten ihres Reiches abgesprochen zu haben. Von unfehlbarem politischem Scharfsinn zeugten auch ihre späteren Refor-

Private Notiz Ihrer Exzellenz Arela Weißblatt, Gesandte des Mittelreichs, Vinsalt, am gleichen Tag:

Gong- und Glockenschläge ertönen überall im ganzen Horasreich und verbreiten die Kunde vom Tod der Kaiserin. Ihr Leichnam wird gezeigt, die Großen des Reiches bezeugen ihre Trauer. Eine Woche wird sie zu Vinsalt aufgebahrt, dann wird die sterbliche Hülle der Verstorbenen zur Grablege nach Horasia gebracht werden.

Brief der Signorina Travietta Geremoni an ihre Kusine Niothia in Silas, Vinsalt, 12. Rondra 1028

Liebstes Bäslein!
Nun liegt das schlimme Ereignis schon mehr denn zwei Wochen zurück. Noch immer steht die Kaiserstadt im Trauerflor, schwarz verhängt sind Fenster und Arkaden, fröhlich' Spiel und heitere Gesellschaft streng verboten. Doch nicht verstummen wollen die Gerüchte, dies alles sei nur eine Inszenierung Ihrer Majestät. Das stell dir vor! Ein vorgeschützter Tod, ein Leichenzug wie ihn seit Bosparans Zeiten keiner sah und falsche Trauerreden, nur um die Feinde unseres Reichs zu täuschen und hervorzulocken! Manche, glaub mir, kennen keine Pietät und wissen gar nicht, was sie reden.

Dies sei versichert: Ich habe dem Korpus der seligen Kaiserin meine Aufwartung gemacht (nebst Comto S., von dem später noch die Rede sein soll), und selten sah ich einen Leichnam in solchem Maße sonder Leben. Aufs Innigste ergriffen, nutzte ich die Stelle im Paradien, da ich meine Lippen nah der kaiserlichen Hand führen durfte, um diese – *sub rosa dictum** – in einem unbeobachteten Augenblick zu zwacken. O, war sie kalt und starr! Der Herr des Todes und der Erzheilige Horas seien meine Zeugen und mögen unserer Kaiserin beistehen! Von dieser Reise kehrt sie niemals wieder. (...)

Aus dem Erlass Seiner Hochwürdigsten Erhabenheit des Patriarchen, Amir Honak, Behüter des Boron-Glaubens, Al'Anfa, 16. Rondra 1028

(...) So sollen die gewaltigen Klangkörper aus Gold und Bronze erschallen und drei Tage und drei Nächte zu Ehren Borons des Allmächtigen geschlagen werden, ohne Unterlass und Zaudern; denn verkündet sei dem ganzen Imperium: Der Herr in seiner unermesslichen Gnade hat eine große Feindin von uns genommen!



men und diplomatischen Missionen. Nach 32 Regierungsjahren unter der erleuchteten Ägide jener Amene, die wir mit Fug und Recht 'die Große' heißen wollen, ist das Liebliche Feld auf bosparanischem Boden zu neuem Glanz erblüht.

Möge es auch in Zukunft gedeihen und Wissen hier immer einen fruchtbaren Nährboden finden!

Amenes liebste Bosparaniel Cavalliero und Carolana wollen nicht von ihrer toten Herrin weichen und nehmen auch kein Essen mehr an. Wenn Menschen einmal so treu wie Hunde wären!

Die Kronprinzessin hat heute in einem ergreifenden Zeremoniell Abschied von ihrer kaiserlichen Mutter genommen, Prinz Timor ist indes nicht aufzufinden.

*) bosparanische Wendung: "unter dem Siegel der Verschwiegenheit"

Bosparan Herald, Vinsalt, 17. Rondra 1028

“Die Kaiserin ist tot, es lebe der Kaiser!”

Jubiliere, Land des Horas! Und mit Fanfarenschall verbreite frohe Kunde: Wir haben einen neuen Kaiser!

In die Fußstapfen seiner ruhmreichen Mutter tritt der Prinz von Bosparan und bisherige Erzherzog von Chababien, Timor Firdayon von Vinsalt, Marschall des Horaskaiserlichen Hausordens vom Heiligen Blute. Zu Horasia, am Grabe der Amene-Horas, versammelte der verehrungswürdigste Prinz die Edlen und Getreuen um sich. Er hielt eine Totenrede auf dem Tempelplatz, so bewegend, dass der Himmel sich mit einem Trauerschleier bedeckte und Sumu selbst zu weinen begann. Mit wohlgesetzten Worten erinnerte er an jede

ihrer großen Taten und mahnte, ihre Pläne, ihre Ideen und ihre Fürsorge für unser Land, kurzum: ihr Vermächtnis, nicht der Vergessenheit zu überantworten.

Da baten die anwesenden Fürsten und Götterdiener tränenüberströmt den edlen Prinzen, durch Einsatz seiner eigenen Person für die Erfüllung dieser hehren Aufgabe Sorge zu tragen, denn dies vermöchte er wie kein Zweiter. Er lehnte ab. Die anderen wiesen darauf hin, dass in der Glanzzeit der alten Bosparaner die Bürde des Kaisertums nicht dem ältesten

Kind, sondern stets dem fähigsten der Prinzen von Geblüt zugefallen sei. Wer sonst möchte dies sein, wenn nicht er, Timor, der vor allen anderen Prinzessinnen und Prinzen ausgezeichnet worden war als Herr einer ganzen Provinz, um an dieser das Regieren zu üben? Er, der alles unternommen hatte, um das stolze Vinsalt und das tapfere Neetha zu verbinden, zwei Gegenden, zwei Familien, die einander mitunter als Feinde gegenüber standen und drohten, das Reich des Horas zu zerreißen? Er, der die heidnischen Reiterhorden

der Novadis jüngst vor Neetha in die Knie gezwungen hatte – wie sein Urahn Murak-Horas, jener Heilige der Rondra-Kirchē, und sein Urgroßvater König Therengar von Vinsalt es vor ihm getan hatten. Doch Prinz Timor lehnte abermals ab. Schließlich beschworen sie ihn, sich seines Erbes zu besinnen: Hatte ihn nicht die große Verstorbene selbst auserwählt, ihr Heiliges Blut zu behüten und ihre Linie fortzusetzen, als sie ihn zum Marschall des Horaskaiserlichen Hausordens berief? Da endlich zeigte sich der Prinz ihrem Ansinnen gewogen und willigte schweren Herzens ein, den Kranz der Horaskaiser auf sein Haupt zu nehmen.

Und es traf sich, dass dies der achte Tag des Mondes Rondra, der Herrin des Krieges, war – ist es doch Brauch seit altersher, den oder die Horas an einem Monatsachten zu küren. Als man den goldenen Lorbeer brachte (Graf

Perainhilt von Ucuria hielt ihn ehrfürchtig auf seinem Kissen), kniete der erlauchteste Prinz vor Alveran und vor den Göttern nieder und leistete den heiligen Eid, bei seinem Leben nicht eher zu ruhen, bis dass die Feinde des Reiches und seines Blutes vernichtet seien. Seine Aufgaben und Pflichten als Nachfolger Horas' versprach er zu erfüllen, wie es ihm die Götter bestimmt hätten. Dem Volk aber gelobte er, ein mildtätiger und gerechter Herrscher zu sein. Die hochwürdige Prätorin Gyl dara, die Hochgeweihte der Praios-Sakrale zu Kuslik (eine Prinzessin von Firdayon-Bethana), erhob den Eid zum Gesetz vor den Himmlischen. Sodann segnete sie den künftigen Kaiser, kränzte ihn und erkannte ihn als Gesandten Praios' zu den Sterblichen an. Geweihte der elf anderen Kulte schlossen sich an, und reihum empfing der Kniende den Segen der heiligen und unteilbaren Mächte Alverans.

Da hießen sie ihn sich zu erheben unter dem Namen Timor-Horas, und in eben diesem Augenblick brachen die düsteren Wolken der Trübsal auf und die Sonne schien strahlend hervor. Im warmen Glanz des Praiosgestirns gebadet stand der neue Kaiser hoheitsvoll und herrlich vor den Untertanen, und der musste blind sein, daran das Zeichen nicht zu erkennen.

Unter den Ersten, die dem neuen Horas ihre Treue schworen, waren der staatskundige Erzherzog Hakaan von Firdayon-Bethana und sein kühner Erbprinz Ralman, die zaubermächtige Gräfin Lutisana ay Oikaldiki für die Mark Neetha und der altherwürdige Komtur des Heilig-Blut-Ordens, Signor Julfo von Faldoret. Die Jubelrufe der Ordensritter und der zahlreichen Pilger aber vereinten sich zu einem Konzert der Freude, das nicht enden wollte.

Bosparanisches Blatt, Vinsalt, 18. Rondra 1028

Staatsstreich gescheitert! Vivat Aldare!

Den Gerüchten vom Vortag, betreffend eine Kaiserproklamation in Horasia (über die die Schreiberlinge des *Herold* erstaunlich gut informiert schienen), weiß nun neue Kunde aus dem Süden die Krone aufzusetzen: In einem Hinterhalt sollte die rechtmäßige Erbin des Kaisertums, die Altezza* Aldare entführt, wenn nicht gar ermordet werden, um ihrem jüngeren Bruder Timor den Weg zur Macht zu ebnen!

Die Kronprinzessin des Lieblichen Feldes und designierte Nachfolgerin Ihrer verstorbenen Majestät, Aldare Firdayon von Vinsalt, Hohe Lehrmeisterin der Hesinde, Erste Schwester der Mada und Baronin von Aldyra, befand sich auf dem Weg von unserer schönen Stadt nach Arivor. Dort sollte der Kronkonvent die Kaiserliche Prinzessin in einer außerordentlichen Sitzung noch vor dem Schwertfest in der Thronfolge bestätigen.

Doch in den tiefen Wäldern zwischen Aldyra und Arivor, wo die Prozession der Altezza nicht von schauenden Bauern und Bürgern gesäumt wurde, wollten die Anhänger ihres misgünstigen Bruders dem Entscheid der Adligen, Geweihten und Patrizier unseres Reiches vorgreifen. Aus dem finsternen Holz brach ein Haufen der Ritter vom Heiligen Blute und fiel über den Zug der Prinzessin her. Der Ansturm kam gänzlich unerwartet. Verzweifelt mühten sich die wackeren Ordensleute vom Goldenen Adler standzuhalten, doch war die Überzahl der Gegner zu groß. Schon war die Kutsche der Kronprinzessin umringt, als die geführte Kampf- und Bannzauberin Isdara ya Tegalliani, die Ihrer Hoheit seit drei Jahrzehnten als Leibmaga diente, ihr Leben gab,

um ihrer Herrin die Flucht zu ermöglichen. Nur um Haaresbreite und mit der Gnade der Götter gelang es der Altezza und wenigen Getreuen, auf Pferden aus dem Kreis der Feinde auszubrechen und der gemeinen Falle zu entkommen.

So schnell als möglich ging es dann gen Arivor, denn erst in den Mauern der Alten Burg und unter dem Schutz des Ardariten-Ordens konnte sich die Kaiserliche Hoheit sicher wähnen. Doch nur langsam und mühselig kamen sie voran: Eine (zum Glück nicht tiefe) Wunde aus einem Bolzenschuss, der die Prinzessin an einem Bein gestreift hatte, die Verletzungen ihrer Helfer und die Erschöpfung, mit der alle Beteiligten zu kämpfen hatten, machten ihnen den Weg zur Qual. Wer vermochte zudem zu sagen, ob auf der weiteren Wegestrecke oder am Eingang zur Stadt nicht noch weitere Schurkereien auf die müden Reiter warteten? Mit aller gegebenen Vorsicht, aber sicher und wohlbehalten, traf Prinzessin Aldare schließlich noch rechtzeitig zu den Tagungen des Konvents in Arivor ein.

Hier sorgten die Begleitumstände der prinzipallichen Ankunft für Aufruhr. Die Nachricht vom feigen Hinterhalt der Heilig-Blut-Ritter erfüllte die treuen Bürger mit Schrecken und die Konventsteilnehmer mit Zorn. Die Parteiläufer Prinz Timors hatten keine Gelegenheit sich durchzusetzen. Sie konnten sich nicht einmal Gehör verschaffen, so laut war der Protest der anderen Anwesenden. Erzherzog Hakaan von Horasia geruhte von vornherein nicht zu erscheinen; die schlechte Kunde vom gescheiterten Komplott schien ihn schon erreicht zu haben.

Am 14. Rondra, einem Praiostag, dem Fest der Heiligen Lutisana von Kullbach, bekräftigte

der Kronkonvent darum, dass der Wunsch der seligen Kaiserin und der Wille des Konvents eins seien – nämlich, dass die Prinzessin Aldare aus dem Hause Firdayon die zukünftige Monarchin auf dem Vinsalter Adlerthron sein soll.

Mit diesem Entschluss im Rücken und gedeckt durch eine große Schar treuer Anhänger wird sich die Prinzessin alsbald (also wohl in diesen Tagen) auf den Weg zurück gen Vinsalt machen, um im Hunderttürmigen Herz unseres Reiches zur Königin des Lieblichen Feldes gekrönt zu werden. Erst wenn sie den Adlerthron als Aldare I. bestiegen hat, will sie sich mit den Kirchenfürsten von Hesinde und Praios beraten, wie sie das Kaisererbe mit Form und Würde unter Beachtung aller Gesetze und heiligen Pflichten annehmen kann. Seid stolz, ihr Bürger Yaquiriens, auf diese Tochter der Weisheit, die ihr als Geschenk der Himmlischen zur Herrscherin erhaltet! Hier ist nichts von der unmäßigen Hast noch dem billigen Prunk zu erkennen, mit welchen der Thronräuber Timor seine unverdiente Krönung inszeniert hat. Mit dem Überfall hat der lasterhafte Prinz zudem die Maske des liebevollen Bruders und treuen Sohnes fallen gelassen: Der Tyrann hat uns sein wahres Gesicht gezeigt!

Brief der Travietta Geremoni an ihre Kusine Niothia in Silas, Vinsalt, 3. Efferd 1028

Liebstes Bäslein!

Schade, dass du nicht zur Krönung am 30. Rondra kommen konntest. (Ich kann die Bedenken deines Gatten, die Sicherheit der Wege und Straßen betreffend, durchaus verstehen. Man bedenke: Die Kronprinzessin selbst wurde überfallen!) Trauere jedoch nicht länger

*) Horathi: "Hoheit"

darum, denn so bemerkenswert war dies Ereignis gar nicht.

Die Ratgeber der Prinzessin müssen sie nach den jüngsten Vorfällen wohl zur Eile gedrängt haben, sich Thron und Krone zu sichern und dadurch an Autorität gegenüber ihrem aufmüppigen Bruder zu gewinnen. So war die eigentliche Krönung denn ein zügiger und wenig eindrucksvoller Akt, für den man sich zudem mit dem ganzen Hofstaat in den Praios-Tempel zwängen musste. Ob es am strengen Blick Seiner Eminenz Saryun Loriano lag oder an den Zwistigkeiten zwischen den Kirchen und Adelshäusern, vermag ich nicht zu sagen, aber die Stimmung war wenig freudvoll und nicht zur Heiterkeit angetan. Comto S., der noch bei der Horasproklamation Amenes dabei war, bemerkte spitz, nicht nur die Kerzenleuchter und Brokatumhänge seien noch von damals, sondern vermutlich auch die Lichter und Motten. (Sein Mundwerk, köstlich wie immer!) Stell dir vor: Nicht einmal neuen Krönungsschmuck hat sich die Prinzessin anfertigen lassen!

Ein wenig wünschte ich mich nach Horasia, wo Timor-Horas ganz exquisite Feste und prunkvolle Bankette feiern soll. Er hätte es an Pracht nicht missen lassen! Sein Gesandter, der junge Prinz Tolman Crespolio von Firdayon-Bethana, sorgte nach der Krönung für einen sehenswerten Tumult, als er "die brüderlichen Grüße Seiner Kaiserlichen Majestät" bestellte nebst der Einladung, den Lehnseid und Treueschwur in Horasia abzuleisten. Die Königswürde wolle Timor-Horas seiner "geliebten Schwester großmütig überlassen" und nur zu gern mit eigenen Augen sehen, "wie die Krone Khadans ihr zartes Haupt vortrefflich schmücke". Der Herzog von Grangorien hat darob sein Trinkglas zerschlagen und um die Ehre gebeten, "diesen Laffen stellvertretend in seine Schranken zu verweisen" (was ihm leider nicht gewährt wurde)!

Das war es bereits. Die Volksfeierlichkeiten dauern natürlich noch an, aber auf unseren Bällen zeigt sich die vielbeschäftigte Prinzessin nicht mehr, was sie deutlich des Glanzes

beraubt. Die einfachen Leute haben es gut: Erst Trauerfeiern, jetzt Krönungsfeiern, da müssen sie gar nicht mehr arbeiten. Mutter sagt, es wird Zeit, dass dies ein Ende hat, denn das macht die Menschen nur faul und undankbar. Im Rat werden sie sich überlegen müssen, das ganze Geld für die kostenlosen Bankette und Besäufnisse, für die Schauspiele, Prozessionen und Geschenke durch Sondersteuern wieder herein zu holen. (Bei einer schöneren und länger geplanten Krönung, zu der mehr Gäste gekommen wären, hätte man viel durch Krönungstaler, Embleme, Schankbetrieb und Zölle verdienen können.)

Du musst übrigens nicht befürchten, die Anhänger des Prinzen und der Prinzessin würden sich in Vinsalt bekriegen: Von Ausschreitungen oder Aufständen ist hier nichts zu spüren.

Neuigkeiten werden zwar von der Menge rasch aufgenommen und weitergegeben, zum Beispiel auf dem Efferdplatz, den man von meinem Balkon aus gut sehen kann, aber ansonsten läuft alles selbst auf dem Markt seinen geregelten Gang, wie die Diensten berichten. Ganz anders als bei den armen Menschen in Gareth, die können einem ja schon leid tun. In diesem Sinne: Sei unbesorgt! Es grüßt dich ganz inniglich, deine Travietta

Private Notiz Ihrer Exzellenz Arela Weißblatt, Vinsalt, 15. Efferd

Comtessa Odina von Schelf ist kaum zu beneiden. Die Herrin der kaiserlichen Verwaltung und ihre Advokaten, Sekretäre und Amts-

schreiber sind bis hinunter zum kleinsten Tintenleckser mit dem Versuch beschäftigt, die Rechtsansprüche der Thronkandidaten zu klären und daneben noch unglaublichere Ansprüche Dritter abzuwehren. (Bereits drei 'Erstgeborene' des toten Prinzen Jaltek sollen bei der Advocatur vorstellig geworden sein.) Die Sache ist ein wenig verzwickelt, denn nie zuvor in der Geschichte gab es eine Horas-

kaiserin, die auch Königin des Liebliehen Fel-des war, und beide Würden haben ihre eigenen Traditionen und Regeln. Der alte Loriano beispielsweise [der Wahrer der Ordnung Bosparan], dessen Wort als oberster Diener des Praios in dieser Sache durchaus etwas zählt, hat Aldare zwar zur Königin gekrönt, bezüglich der Kaiserwürde aber bislang nur versprochen, ihre Ansprüche "wohlwollend zu prüfen". Marvinko [Abelmir von Marvinko, der Staatsminister und oberste Hesinde-Geweihte des Horas-

reiches] hat sich dagegen, wie nicht anders zu erwarten, voll und ganz hinter Aldare gestellt. Ob es allerdings klug war, ihn als Hauptunterhändler zu Prinz Timor zu schicken? Es erstaunt mich, dass die große Kaiserin für diesen Fall nicht bessere Vorsorge getroffen hat. Gerüchte wollen nicht verstummen, ein explizites Testament existiere, werde aber von einer der beiden Seiten unterschlagen (wen immer man fragt: von den anderen, natürlich). Mithin ist das Ganze jedoch unerheblich geworden: Wenn in der jetzigen Lage noch ein solches Dokument auftauchen würde, wer täte dem Glauben schenken?

FWB



ALDARE FIRDAYON VON VINSALT



Die Rückkehr des Kaisers

von Lena Falkenhagen



Während die Garether langsam das größte Chaos nach der Schlacht in den Wolken beiseiten können, ist das Schicksal großer Teile von Garétien und Darpatien immer noch unbekannt. Nur Gerüchte aus der Wildermark werden bis nach Gareth und Punin getragen. Doch mit jedem begeisterten Ruf, mit jeder neuen Stimme verbreitet sich die Erkenntnis, dass der Kaiser zurückgekehrt ist – auch wenn man noch nicht weiß, um welchen Kaiser es sich eigentlich handelt.

Manche sagen, Kaiser Alrik höchstpersönlich sei gekommen, um sein Reich vor dem Feind zu bewahren und den Thron wieder zu besteigen. Andere wiederum schwören Stein und Bein, dass es Kaiser Hal sei, der endlich, nach mehr als fünfzehn Jahren, aus der Ferne wiederkehre und das Reich wieder zu alter Größe führen werde.

Einige Flüchtlinge erreichten Gareth, die behaupten, Königin Rohaja durch die Wildermark reiten gesehen zu haben, mit dem Schwert Sil-

pion fest in der Hand, um ihre Truppen wieder zu einen und endlich den Titel einer Kaiserin zu ergreifen, wie es ihr seit ihrer Geburt bestimmt ist.

Die meisten Gerüchte, die durch das Land eilen, malen jedoch ein anderes Bild: Ja, der Kaiser sei zurückgekehrt, doch dabei handle es sich nicht um Kaiser Alrik, Kaiser Hal, gar die zukünftige Kaiserin Rohaja oder Regentin Emer. Nein, eine Welle der Begeisterung für Kaiser Answin von Rabenmund

schwemmt über das Land, und auch ihm werden mittlerweile fast mystische Eigenschaften zugeschrieben. Fakten aber kennt kaum jemand, da die Kommunikation zwischen den ehemals gut verbundenen Großstädten des Mittelreiches noch immer im besten Falle schwerfällig und lückenhaft ist.

Lassen Sie, liebe Spielleiterin, lieber Spielleiter, Ihre Helden so lange wie möglich im Ungewissen. Entwerfen Sie konkrete Szenarien, die andere Kaiser getan haben sollen – lassen Sie 'Augenzeugen' auftreten, die 'mit ange-

sehen haben', wie Greifenfurt von Kaiser Alik in einer Aureole aus weißem Licht befreit wurde oder Kaiser Hal im Krönungsmantel durch Wehrheim geritten sei. Die folgenden Artikel sind im Falle von Provinzgazetten allenfalls einige Dutzend Meilen weit verbreitet, können jedoch von den Helden schließlich im Gepäck von Söldnern oder Flüchtlingen gefunden werden. Alle anderen Berichte gehen über den Status unbestätigter Gerüchte nicht hinaus.

Zur genaueren Klärung der Gerüchte verweisen wir Sie auf das zeitgleich zu diesem Boten

erscheinende Abenteuer **Die Rückkehr des Kaisers** – den letzten Band der Kampagne **Das Jahr des Feuers**. Bei der Lektüre des Abenteuers wird Ihnen sicherlich auffallen, dass wir Ihnen hier nur einen themengebundenen Ausschnitt aus den Ereignissen der Kampagne präsentieren. Im nächsten Boten werden Sie weitere Artikel finden, die sich mit der **Rückkehr des Kaisers** beschäftigen.

Alle folgenden Berichte sind selbstverständlich **Meisterinformationen** zum **Jahr des Feuers**.



Greifenfurter Herold, Praios/Rondra 1028 BE

Blut fließt in der Mark¹



Ein Bericht von Wilmar vom Greifener Land, Adjutant des Barons Algrimm von Schmalfurt

Erneut fließt Blut in der Mark. Als hätte die Hauptstadt der Mark in den letzten Jahren nicht genug Krieg gesehen, scheinen immer und immer wieder die blutigen Pläne der Orks auf die Stadt der Greifin zu zielen. Berichten zufolge hat sich in den letzten Monden, ja, Götterläufen die Zahl der Orks in der Mark Greifenfurt, in Weiden und im Finsterkamm stetig verdichtet – in kleinen und großen Haufen fielen sie in das nordwestliche Mittelreich ein wie Geier über einen Kadaver. Offensichtlich wussten sie die Konzentration der Reichstruppen auf die östlichen Gebiete für sich zu nutzen, ja vielleicht ergriffen sie gar die Gelegenheit, die sich ihnen durch die Angriffe auf Gareth und Wehrheim bot.

Was von uns allen unbeobachtet blieb, stellte sich weniger als eine unkoordinierte Welle von Plünderern denn als strategisches Manöver heraus. Doch die wahren Beweggründe der Schwarzpelze eröffneten sich erst vor Greifenfurt selbst.

Der Angriff erfolgte bei Dunkelheit, die Orks hatten sich im Schutz der Nacht herangeschlichen. Dunkle Gesänge orkischer Schamanen drangen zu uns herüber, bevor wir noch einen einzigen Krieger zu Gesicht bekamen, und dann brandeten die Schwarzpelze auch schon heran. Der Zweck des Rituals stellte sich allzu bald heraus, denn aus dem Erdreich erhoben sich die Leichen jener Orkenkrieger, die hier in Greifenfurt vor zwölf Jahren schon einmal gefallen waren.

Ich habe schon das eine oder andere Mal ge-

gen kleinere Verbände der Orken gekämpft, doch niemals habe ich sie mit solcher Brutalität, solcher Leichtsinnigkeit, ja, Todesverachtung vorgehen sehen. Ihr eigenes Leben schien ihnen nicht wichtig, ja, sie *wollten* offensichtlich nicht lebend vom Schlachtfeld ziehen! Als wir sahen, gegen wen wir da kämpften, erklärte sich diese Taktik von selbst: Sie hatten *Yurach* gegen uns geschickt – Ausgestoßene, die nur durch den ruhmvollen Tod in der Schlacht ihre Ehre zurückgewinnen konnten.

Wie erschauerten wir da, als Hörner erschallten und orkische Standarten Verstärkung für den Feind verhiessen! Unter der roten Mondsel, die wie ein blutiges Gehörn über der Stadt stand, machte sich in den Mauern ohnmächtige Verzweiflung breit, sahen wir im Geiste doch schon nicht nur Greifenfurt, sondern die ganze Mark von Orken überrannt und unter das grausame Joch der Blutgötzen gezwungen.

Welch unbändige Begeisterung uns überkam, als die neuen Truppen, die von einem weißen Ritter angeführt wurden, sich plötzlich gegen die Orken wandten und auf unserer Seite stritten, könnt Ihr sicherlich ermessen. Niemals zuvor in der Geschichte Greifenfurts kam ein Entsatzheer so knapp und doch so über die Maßen pünktlich zur Rettung! Von zwei Seiten her griffen wir die Orks an und konnten sie zurückschlagen – und zu unserem Erstauen kämpften auch Orks gegen Orks, kämpften auf unserer Seite gegen den Feind!

Schließlich entrollte das Entsatzheer das Banner der Familie von Rabenmund – den schwarzen Raben auf weißem Grund. Wir fragten

nicht, warum und woher die Familie Rabenmund gerade jetzt ein Heer über den Finsterkamm und durch Greifenfurt führte. Auf Befehl Prinz Edelbrechts vereinigten wir unsere Kämpfer und bezwangen den Feind.

Als wir schon unseren Sieg feiern wollten, begann das vergossene Blut ein Eigenleben zu entwickeln – und glaubt mir, Blut war in Strömen vergossen worden in Greifenfurt! Von allen Seiten sammelte es sich und strebte gen Greifenfurt zu – direkt in die Stadt!

Doch der Enthüllungen warteten noch mehr auf uns. Die Markgräfin Irmenella und ihr Gemahl, Prinz Edelbrecht, begrüßten die Anführer des Entsatzheeres, das uns so unverhofft zur Seite geeilt war. Nicht nur begegnete uns Lutisana von Pericum, jene Söldnerführerin, die schon unter Answin in Ungnade gefallen und schließlich unter Borbarad in Tobrien gedient haben soll – nein, als der Weiße Ritter seinen Helm abnahm, kam darunter das greise Haupt des Thronräubers Answin von Rabenmunds zum Vorschein!

„Ich bin gekommen, weil das Reich in Not ist“, sprach er mit volltönender Stimme. „Aber dass es bereits in Greifenfurt meiner bedarf, das habe ich nicht geahnt.“

Markgräfin Irmenella begrüßte die Retter höflich und voller Dankbarkeit und stellte ihnen freies Geleit durch Greifenfurt aus.

Auch die Menschen in Greifenfurt scherten sich nicht darum, welcher Verbrechen ihre Retter an anderen, fernen Orten vielleicht angeklagt waren. Greifenfurt verdankt seine Freiheit, ja, sein Fortbestehen allein Answin von Rabenmund, und so wird er uns stets in Erinnerung bleiben!

falk, mit Dank an Volker Weinzheimer

¹ Siehe auch das Abenteuer **Blutzoll** von Volker Weinzheimer im AB 114.



Aventurischer Bote, Mitte Efferd bis 10. Travia 1028 BE

Gefechte im Wehrheimer Land



Ein Bericht von Luzius Fergenheim, Schreiber zu Gallys

Ich hörte von der Rückkehr des Kaisers, bevor ich sie selbst erlebte. Trotzdem möchte ich versuchen, hier alles zusammenzutragen, was

sich in den letzten Wochen zugetragen hat. Dabei stütze ich mich hauptsächlich auf die Berichte von Söldnern und Trossleuten – nicht die zuverlässigsten Quellen, zugegeben, aber doch waren sie dabei.

Bereits Mitte Efferd erreichten uns im besetzten Gallys die Nachrichten davon, dass der „Kaiser zurückgekehrt“ sei. Gallys jubelte – nur insgeheim natürlich, denn der Oberst Sigiswild von Rosshagen und seine Leute loh-

nen solche Treubezeichnungen üblicherweise mit ein bis zwei Spann Stahl. Doch nach den langen, langen Monden, da hier Söldner aus den Schwarzen Landen regiert hatten, spürte man in Gallys einen neuen Duft im Wind: den Duft der Hoffnung. Kaiser Hal zurückgekehrt? Viele wagten nicht, an diese guten Nachrichten zu glauben.

„Der Kaiser hat Wehrheim von der Finsteren Mirona befreit“, erzählten Söldner, die in Gallys eintrafen. Natürlich war hier schon bekannt, dass die Nekromantin Mirona sich in Wehrheim festgesetzt hatte und die Ruinen mit einigen Hundertschaften an Söldlingen hielt – warum und zu welchem Ende, konnten wir nicht erraten. Und insgeheim statten wir Stuhlbeine mit Nägeln aus, brachten Forken von den umliegenden Höfen in die Stadt, um gewappnet zu sein, wenn das Reich uns endlich befreien käme.

„Der Kaiser hat Burg Rabenmund aus dem Belagerungsring des Feindes gelöst“, verbreiteten die Truppen der Aaskrähen in der Stadt, und wir frohlockten, dass die Reichstruppen sich näherten. Was für ein kluger Schachzug von Kaiser Hal, sich die Loyalität dieser noch immer mächtigen Familie zu versichern, in-

dem man deren Stammburg mit allen Bewaffneten befreit! Noch immer ist uns die Rückkehr Kaiser Hals ein Rätsel, doch eines, das wir willig als Geschenk der Götter akzeptieren. Natürlich gibt es Gerüchte, die behaupten, es sei der Rabenkaiser Answin, der das Reich befreien käme – doch da sind selbst die Nachrichten von Kaiser Hal glaubwürdiger, will ich meinen! Warum sollte der Thronräuber nun dem Reich zu Hilfe eilen, das ihn einst verstieß?

Einige Tage später schließlich wurden sämtliche Bewaffnete in Gallys unruhig. Offenbar eilte der Kaiser heran, um auch Gallys zu befreien! Welch triumphale Rückkehr! Natürlich suchten wir uns vorsichtig bereitzumachen, die Schwachen, Alten und Jungen in Kellern und Häusern zu verbergen und selbst die Waffen griffbereit zu halten, um den Truppen des Kaisers von innen zur Seite zu springen. Und schließlich, schließlich stand das Reich vor Gallys' Pforten. Die Banner und Wimpel der Großen des Reiches flatterten neben denen des Ordens des Heiligen Gulgari und dem des Ordens der Rondra-Kirche. Doch das Banner, das wir unter all diesen vermissten, war das Banner des Reiches, das der Familie von

Gareth, das Banner Kaiser Hals. Statt dessen flatterte der Rabe, schwarz auf Silber, über dem Heer. Doch das scherte uns nicht! Das Reich war hier, um Gallys zurückzufordern, und jene unter uns, die mutig und kräftig genug waren, eine Waffe zu halten, taten im Innern von Gallys das Ihre.

Die Aaskrähen flohen bald aus der Stadt, und Oberst von Rosshagen und die Seinen wurden ebenfalls besiegt und vertrieben. Der Kaiser zog in strahlend weißer Rüstung in Gallys ein – und was für einen Empfang bereiteten wir ihm da! Kaiser Answin war gekommen, das Reich zu befreien. Wer hätte zu hoffen gewagt, dass unser Alptraum so bald ein Ende findet.

Das Heer des Kaisers setzte sich aus Reichssoldaten, Rondrianern, Gulgari, ja Söldnern aus dem Svelltdland, aus dem Bornland, aus Uhdenberg zusammen. Und so mancher schloss sich dem Heerbann an, der Tage später, nachdem sich das Heer ausgeruht, die Verwundeten gepflegt und mit Nahrung versorgt hatte, weiter zog – gen Osten, gen Boronia, gen Trollpforte.

falk



Aventurischer Bote, Travia 1028 BF

Unterm Raben schwarz auf Silber



Ein Bericht von Alira Fyrlea von Rommilys, Ritterin der Göttin

Wir ritten auf Boronia, die Heilige Stätte des Gottes des Schweigens. Niemals zuvor fühlte ich mich so von der Herrin Rondra beflügelt, niemals zuvor wusste ich so genau das Richtige zu tun, als wir die Heilige Stätte befreiten. Mit Tränen in den Augen nahm ich das Banner des Raben, schwarz auf Silber, kaum mehr wahr, hörte nur das Donnern der Hufe meiner Brüder und Schwestern in Rondra um mich herum, das Tönen des Hornes, das Gellen des Kampfschreis aus vielen Dutzend Kehlen: „Rondra mit uns!“

So mancher meiner Gefährten in Rondra konnte kaum ertragen, dass uns der Heermeister Gunter von Greifenfels an der Seite der Verräterin Lutisana von Perricum in die Schlacht führte; jener Verräterin, die einst unter Borbarad Kurkum vernichtet hatte. Doch Vetter Answin hatte bestimmt, dass alle, die unter seinem Banner zogen, einen Waffenstillstand schlossen: „Kämpft, wenn ihr kämpfen müsst. Aber kämpft nicht gegeneinander. Es hat der Feinde zu viele, als dass wir einander mit dem Schwert begegnen!“

Dies hatte Vetter Answin gesagt, und Exzellenz Gunter von Greifenfels hatte es akzeptiert.

Die Befreiung des von Nebelschleiern umwobenen Boronia aber war erst der Anfang der großen Taten, dessen waren wir uns alle be-

wusst. Nach Boronia käme die Trollpforte. Unter Answin von Rabenmunds Banner würden wir die ersten echten Siege des Reiches und der Götter gegen die Schwarzen Lande erzielen. Der Name Rabenmund würde wieder reingewaschen werden, und Vetter Answin würde Anerkennung finden für das, was er getan hatte.



Eine Rede von Answin von Rabenmund vor dem Ritt auf die Trollpforte, niedergelegt vom Schreiber Luzius Fergenheim

Ihr Diener der Götter, des Reiches und der rechten Sache, ihr Recken und Streiterinnen von nah und fern! Heute ist der Tag, an dem das Reich Rauls des Großen aufsteht und die Faust gen Osten reckt. Dies ist der Tag, an dem Menschen aufstehen und dem Feind ihren Hass und Schmerz entgegenbrüllen. Dies ist der Tag, an dem wir den Göttern zeigen, dass wir ihres Segens würdig sind!

Aus diesem Grund wollen wir vor der Schlacht mit den Exzellenzen Gunter von Greifenfels und Borondria zu Rondra und Boron beten, und dies ist auch der Grund, warum ich mich zu einem ungewöhnlichen Schritt entschlossen habe.

Wir flehen hier und heute um den Sieg gegen einen übermächtigen, götterlosen Feind. Die Diener der Rondra werden mit uns in der ersten Reihe reiten, um die Trollpforte zu nehmen und den Schwarzen Landen den Speer in die Seite zu stoßen! Die Stellung, die es zu nehmen gilt, ist stark befestigt und gut gesichert.

Doch verzagt nicht! Aus all diesen Gründen wird Exzellenz Gunter von Greifenfels die Herrin Rondra um den Sieg anflehen. Und um der Göttin des Krieges zu gefallen, werden wir nach den Regeln der Herrin in diese Schlacht ziehen.

Ich, Answin von Rabenmund, befehle hiermit

den magisch Begabten in diesem Heerhaufen, in dieser Schlacht auf den Kampf mit ihren Kräften zu verzichten! Wir wollen unter dem Banner Rondras in die Schlacht ziehen, nicht unter dem Hesindes. Wer dies nicht vermag, soll sich aus der Schlacht zurückhalten.

Alle Streiter seien gemahnt, so hoch oder nieder sie in Praios' Auge auch stehen mögen, sich der ehrenhaften Regeln des Kampfes zu erinnern und sich, so sie es vermögen, an selbige zu halten. Mit der Herrin Rondra im Herzen wollen wir reiten, und mit der Herrin Rondra werden wir siegen!

Ein Bericht von der Schlacht an der Trollpforte, niedergelegt vom Schreiber Luzius Fergenheim
Selten lagen Jubel und Trauer so nahe beisammen. Ja, wir haben gesiegt und die Trollpforte durchbrochen. Mit dem Namen der Herrin Rondra auf den Lippen ist uns gelungen, was vielen vorher doch unmöglich schien. Doch ach! Welcher Blutzoll ist für diesen Sieg an die Herrin des Krieges entrichtet worden!

Ich wünschte, ich wäre ein Krieger und könnte mich brüsten, dabei gewesen zu sein, doch ich bin nur ein kleiner Schreiberling, der die Taten der Großen niederlegen darf, damit sie der Nachwelt erhalten bleiben.

Marschall Leomar vom Berg führte die Truppen unter dem Reichsbanner, Lutisana von Perricum die Kämpfer des schwarzen Raben.

Ich habe den Marschall sagen gehört, dass bei der Trollpforte "keine Strategie und kein Winkelzug" wirksam wären, da hülfe allein "der feste Wille und ein Gebet an die Zwölfe". Allein mit Belagerungsgerät wie Rampen und Leitern schritt man voran, um den Angriff auf die Mauer zu erleichtern.

Die Spitze des Angriffs aber führte der Heeresmeister der Rondra-Kirche, Gunter von Greifenfels, mit den Geweihten der Rondra. Den Choral der Heiligen Ardare auf den Lippen, ritten die Priesterinnen und Priester mit weißen Mänteln und blinkenden Schwertern gen Sonnenaufgang und priesen die Göttin. Schon der Weg zur Mauer im Gefolge der Rondrianer forderte einen immensen Preis. Berichte sagen, zwei von drei Priestern fielen bereits im Ritt an den Feind. Auch die Söldner Lutisanas und die Kaiserlichen unter Leomar hatten arge Verluste zu beklagen, doch schließlich gelang es, die Rampen und Leitern anzulegen und den Kampf auf den Todeswall zu tragen. Man sagt, es war Gunter von Greifenfels selbst, dem es schließlich gelang, erst eines, dann ein zweites der Tore im Wall zu öffnen und die eigenen Truppen hineinzubringen! Dann war der Damm gebrochen, und die Trollpforte fiel in unsere Hand. Doch wie eingangs gesagt, der Preis war hoch. Von den zwei bis drei Dutzend Priestern, die unter dem jetzt schwer verletzten Gunter von

Greifenfels in die Schlacht geritten waren, kehrten kaum eine Hand voll zurück. Auch die Kaiserlichen und das Rabenheer mussten einen erschreckenden Blutzoll leisten, dem im Heiligtum Boronia wenige Meilen weiter westlich ein Gedenkstein gewidmet werden soll.

Doch die Herrin Rondra war mit uns. Die Trollpforte ist genommen worden – und das ganz ohne Hexerei.

Doch wie sehr blutet das Herz, wenn man dann die Aussage der Heerführerin Lutisana von Perricum hört, die da sagt: "Genommen haben wir sie, und das gegen jeden Sinn und Verstand. Doch ob von Rabenmund sie halten kann, das steht auf einem anderen Blatt. Der Nachschub ist mangelhaft, die Versorgung der Verwundeten katastrophal und der Ersatz der Gefallenen hier draußen unmöglich."

Wie ich hörte, gelang es den Söldnern der Reichsverräterin schließlich, ein Nachschublager zu zerstören, das man Yelnan von Dunkelstein, einem Vasallen Yol-Ghurmaks, zuordnet.

Der Rabenkaiser hat gesiegt. Doch wie werden die Herrschaften in Rommily, Gareth und Elenvina, ja, in Trallop, Punin und Perraine furten den ehemaligen Thronräuber begrüßen?

falk

Aventurischer Bote, 1. Boron 1028 BF

Leomar vom Berg überträgt Answin von Rabenmund Befehl über die Reichstruppen!



GARETH. Unglaubliche Nachrichten erreichten Gareth mittlerweile aus vielen Kehlen. Nach den Siegen bei Wehrheim, Sankta Boronia und der Trollpforte übertrug Reichsmarschall Leomar vom Berg, der noch bis vor kurzem selbst als tot oder verschollen galt, dem ehemaligen Thronräuber Answin von Rabenmund Anfang des Boronmondes den Befehl über die Truppen des Reiches! Wie genau es zu diesen Umständen gekommen ist, ist auch dem **Aventurischen Boten** nicht ganz klar, wir bemühen uns jedoch selbstredend um Aufklärung.

Weiter gehende Gerüchte besagen, der Rabenkaiser sei im selben Atemzug gar zum Kaiser des Raulschen Reiches ausgerufen worden, da er ja zur Zeit der einzige gesalbte und gekrönte Herrscher des Reiches sei! Wohin sich der Rabenkaiser nun mit seinem Heerbann wenden wird, ist ebenfalls unklar, doch politische Stimmen befürchten schon, dass der Rabe nun wieder Hunger nach dem Thron zu Gareth verspüren wird.

falk

Aventurischer Bote, Boron 1028 BF

Seuchen weiten sich aus



GARETH. Als wäre das Reich nicht schon gestraft genug, nehmen nach den Verwüstungen in Wehrheim, Gareth und umliegenden Landen die Seuchen und Krankheiten weiter zu.

Die nie geborgenen Leichen der auf den Schlachtfeldern Zurückgelassenen, die von bösem Odem durchdrungene Wildermark, das Wuchern des Reichsforsts und die schwarzen Nebel, die stets am frühen Abend vom Ostwind herangetragen werden, verbreiten den Hauch des Verderbens, so will man meinen.

Viele scheinen geschwächt, das Atmen fällt schwer, der Kopf dröhnt, die Haut wird spröde – Anzeichen für eine neue, noch unbekannte Seuche?

Die Alten sterben wie die Fliegen, die Mütter klagen über Totgeburten, wenn sie nicht selbst ausgezehrt und fiebrig im Kindbett versterben. Noch ist es nicht Winter, wo die Nahrung knapp wird und der Körper erkaltet.

Perraine gib, dass diese ungewöhnlichen Krankheiten nur ein letztes Aufflackern des Elends sind und dass sich bald alles zum Besseren wendet.

mw

Aventurischer Bote, Efford 1028 BF

Der Lumpensammler der Wildermark



GALLYS. Gerüchte um einen seltsamen Mann machen derzeit die Runde bei Söldnern und Flüchtlingen in der Wildermark. Eine unheimliche, in die dunklen Kleidungssetzen eines Lumpensammlers gehüllte Gestalt sei bereits an verschiedenen Orten gesehen worden.

Sei es in Gallys, das derzeit von feindlichen Truppen besetzt zu sein scheint, als auch im Rommilyser Land und südlich von Wehrheim. Ein solch heruntergekommener Kauz wäre sicherlich den meisten in diesen finsternen Tagen keine Erwähnung wert, würde es nicht verschiedenste Berichte über ihn geben. Die einen wollen ihn auf einem Knochengaul reitend gesehen haben, andere wissen zu erzählen, dass sich dieser Lumpensammler Vertrauen als verschwundener Kaiser Hal ausgegeben hätte, der zur Zeit das Reich bereise, um es zu befreien. Andere wiederum erwähnen die absonderlich dunkle Aura, die diesen Mann umgebe, und vermuten in ihm niemand anderen als den Heptarchen Galotta selbst, der auf der Suche nach seinem verlorenen Verstand wie ein Tier umherschleure. Und in der Tat – was gäbe es sonst im zerstörten Mittelreich anderes aufzusammeln?

mw

Neue Gräfin der Waldwacht?

PUNIN/TALADUR. Der almadanische Großfürst Selindian Hal hat als eine seiner ersten Amtshandlungen am 10. Boron 1027 BF Groschka Tochter der Bulgi zur neuen Mitregentin der Waldwacht bestallt.

Beinahe vier Götterläufe hatte die resolute und wegen ihrer Sparsamkeit und Humorlosigkeit gefürchtete Zwergin das Amt des Grafen bereits kommissarisch ausgeübt, nachdem ihr Vater, der ehrwürdige Graf Rabosch Sohn des Reshmin, zu einer Forschungsreise in den Eisenwald aufgebrochen war (*der Bote berichtet*). Nach Verlautbarungen des Goldackers in Punin ist es jedoch keineswegs so, dass die 'Knurrende Seele der Waldwacht' in den Bergen verschollen oder gar tot ist.

Offensichtlich drangen zwei junge almadanische Caballeros mit ihren tapferen Begleitern im Auftrag der besorgten Tochter bis zu den zwergischen Meditations- und Opferstollen von Lorganosch vor. Unter seltsamen Umständen trafen sie dort auf den Grafen, der nach Aussage des Amaro de Viryamun "reichlich verwirrt" gewesen sei.

Aufgrund "politischer inner-almadanischer Differenzen" jedoch wurde der 228-Jährige, der sich nur an wenig mehr als seinen eigenen Namen habe erinnern können, nicht in die Stadt der Streittürme Taladur, sondern auf möglichst unauffälligem Wege direkt nach Punin, die Heimatstadt der beiden Caballeros, geleitet.

Großfürst Selindian Hal und seine Berater (man sagt, auch die wunderhübsche Braut des Großfürsten aus der tiefen Khôm sei zugegen gewesen) überzeugten sich von dem seltsamen Geisteszustand Graf Raboschs. Es blieb ihnen wenig mehr, als ihn vorerst der Obhut der Kirchen des Boron und des Ingerimm zu überlassen, die dem Grafen "einen Geist von Feuer" attestierten. Daraufhin wurde die Grafenkrone durch den jungen Großfürsten "bis auf Weiteres" Raboschs Tochter Groschka übergeben, während der alte Zwerg in die Grafen-feste Spähricht nach Taladur zurückgebracht wurde. Von hier aus wird er künftig aber wohl nur noch im Hintergrund walten.

Kilian Platzer / Niklas Reinke



Yaquirblick, Travia 1028 BF

Auferstanden aus Borons Hallen!



Der Yaquirblick ist eine almadanische Postille, die in Almada dafür beliebt ist, Stolz und Lebensart des Landes zu pflegen. Als der Artikel zu Punin erschien, war noch nicht bekannt, dass Königin Rohaja noch am Leben ist.

PUNIN. Unser Almada, grüne Perle zwischen Schnee des Eisenwaldes und der Wüste der Khôm, kann sich glücklich und unter dem Schutz der Götter schätzen: Wir haben in diesen Dunklen Zeiten wieder einen König! Es liest sich wie eine der in der Capitale Almadas so beliebten 4-Taler-Novellen, und doch ist alles wahr! Darum ist es wichtig, akkurat niederzuschreiben, was in den letzten Monden im Königreich geschah.

Capitulum I: Ein Reich im Zwist

Unser junger Großfürst und künftiger Kaiser Selindian Hal von Gareth schien nach dem schicksalhaften Reichskongress zu Elenvina von Zweifeln hin und her gerissen. Einerseits wollte er seiner Muhme, der von der Kaiserkrone abtrünnigen Inhver von Albernias, goldene Brücken bauen, damit sie dereinst unter seiner Ägide ins Reich zurückkehren konnte. Andererseits hatte er als Provinzherr Almadas dem neuen Reichsregenten Jast Gorsam Gefolgschaft zu leisten und dazu beizutragen, dass der Aufstand Albernias niedergeworfen werde. Die schwierige diplomatische Arbeit – in der es zu Depeschen, Versprechungen, Ehrerbietungen und angeblich auch die Entsendung mutiger Questadores nach Albernias gekommen sein soll – schien an den Kräften Seiner Königlichen Durchlaucht zu zehren.

Capitulum II: Der Tod

Der Großfürst wirkte zunehmend kraftloser und ausgezehrt, litt an Fieber und Schwächeanfällen.

Das lag jedoch mitnichten an der Schwere seiner anstehenden Entscheidungen, sondern vielmehr an einem heimtückischen Gift, das ihm die treulosen Verräter und Mordgesellen *Dschijndar von Falkenberg-Rabenmund*, vormals Kronverweser Almadas, und *Eslam von Eslamsbad*, Graf des Yaquirtals, offenbar während eines Hofbankettes voller Niedertracht kredenzt hatten!

Der genaue Hergang der abscheulichen Mordtat ließ sich bislang nicht rekonstruieren. Sicher ist allein, dass Seine Königliche Durchlaucht während einer Privataudienz in den Mittagsstunden des 7. Praios im Thronsaal der Residencia zu Punin zusammenbrach, woraufhin die sofort herbeigerufene Leibmedica zum Entsetzen aller Anwesenden nur noch den Tod Seiner Königlichen Durchlaucht vermelden konnte.

Am fünften Tag aber, dem 12. Praios, geschah das Wunder: die leibhaftige Auferstehung Selindian Hals von den Toten! Wie ein Lauffeuer ging die Kunde durch das Land, brandete gegen Raschtulswall und Phacanowald und sickerte als Legende und Gerücht weiter über ganz Aventurien. Selbst diejenigen Almadanis, die einer Königskrönung des jugendlichen Infanten vorher mit Skepsis entgegengeblickt hatten, verneigten sich nun in Ehrfurcht vor dem ohne Zweifel von Boron und Tsa gesegneten Knaben. Vergessen schienen obskure Geschichten aus der Vergangenheit. Keines weiteren Beweises bedurfte es mehr, dass Sei-

ne Königliche Durchlaucht der wahre König aus den alten Prophezeiungen ist! So jubelte es daraufhin das Volk.

Capitulum III: Ein neuer König – und ein baldiger Kaiser!

Am Praiostag, dem 24. Praios, stand das Volk Punins und anderer Gemarkungen Almadas dicht an dicht, um Selindian Hal auf dem Weg vom Residenzschloss in die Allerheiligsten Hallen des Schweigens zuzujubeln. An dem Ort seiner Rückkehr aus dem Totenreich sollte der junge Großfürst zum Almadanerkönig erhoben werden. Der erhabene *Rabe von Punin* und Seine Eminenz *Amando Laconda da Vanya* salbten ihn und senkten gemeinsam die Almadinkrone der einstigen Emire von Al'Mada auf sein Haupt. Die anwesenden Magnaten schworen dem König mit der uralten Losung »Leben und Blut für unseren König!« die unverbrüchliche Vasallentreue.

Wer zu rechnen vermochte und sich nicht mitreißen lassen wollte vom heiligen Akt, murmelte indes, dass damit die zu Elenvina festgesetzte Frist der 144 Trauertage für die tote Königin Rohaja unterschritten wurde, nach denen die Krönung frühestens am 3. Travia hätte stattfinden können. Doch wenn es Gvatter Borons und Schwester Tsas Wille ist, soll sich der Mensch nicht widersetzen – und was sind dann noch schnöde Zahlenspiele?

Fortsetzung auf Seite 24

KLEINANZEIGEN & INTERNA

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.

Rosch-Kurier

Neueste Kunde aus dem FÜRSTENTUM KOSCH und den Bergkönigreichen, dazu Lieder, Märchen und Sagen, Wissenswerthes über Land und Leute, Unterhaltsames und Anekdoten.

Jetzt neu: **Ausgabe 39!** Darin u.a.: Abschied von Meister Hilpert – Der Zwergenrat zu Ingrahall – Marodeure im Schetzoneck – Der Schwurbund zu Wengenhalm – Auf dem Zwöllergang: Phex.

Für 2,- Euro zu beziehen bei: **Stephan Schulze, Lindemannstr. 7, 44137 Dortmund, eMail: stsferdok@gmx.de**

Mitstreiter gesucht

Verwaister Rollenspieler sucht Anschluß an bestehende Gruppe im **Raum Wuppertal** und Umgebung. Nach 3. oder 4. Regelwerk ist egal, bin 24, bei Interesse unter **strolch-81@web.de** melden.

Jetzt wieder erhältlich!

Ein Klassiker aus dem Jahr 1996.

Szatur's Hort



Ein inoffizielles DSA-Gruppenabenteuer von Anton Weste. Mhanadistan, Land der Khoramsbestien, Wiege der tulumidischen Zivilisation.

Hier herrschten vor Jahrtausenden die Magiermogule vom Gadang, Zaubermeister, die sich auf die Beschwörung des allesverwüstenden Großen Schwarms verstanden.

Viele ihrer Bauwerke, die sagenumwobenen Magiergräber, erheben sich noch immer aus der Steppe und sollen ihre Geheimnisse bergen.

Dieses 80-seitige Fan-Abenteuer mit Farbcover und einem Anhang über die Magiermogule vom Gadang ist für DSA3 geschrieben (Helden der Stufen 5–9), enthält Illustrationen von Juliane Stadler und Susi Michels sowie eine stilvolle A3-Karte Mhandistans von Markus Brohasga.

Für 12,- Euro (inkl. P&V) kann das Abenteuer beim Autor bestellt werden unter der Mailadresse **anton_weste@gmx.net**

Und es gilt übrigens immer noch:
**Wer wie ein Ork nicht lesen kann,
der schaut sich halt die Bilder an!**

www.rabenflug.com



FRAGEN ZUM ABO UND ÄNDERUNGEN

einzig und allein an:

Verlagsunion

Tel.: 0180-530 14 12

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

Fax: 040-30198182

Mail:

abo-service@verlagsunion.de

NACHBESTELLUNG

1–2 Ausgaben (gegen je 2,50 EUR 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.)

REGELFRAGEN ZU DSA

telefonisch

einzig und allein an:

**DSA-Regeltelefon
0211-9243408
(nur Mi 18–20 h)**

oder per email an

dsaregeln@fanpro.com

KLEINANZEIGEN

einzig und allein an:

**Britta Neigel
Von-Humboldt-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; Abteilung Verlagsunion; Brieffach 16306; 20077 Hamburg

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

Ja, ich bestelle ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (sechs Ausgaben) frei Haus zum Jahresbezugspreis von 13,- EUR (Ausland 15,- EUR) einschließlich Porto und Versand. Das Abonnement gilt zunächst für ein Jahr und verlängert sich nur dann um jeweils ein weiteres Jahr, wenn ich nicht bis spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums schriftlich darauf verzichte.

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

Bequem und zeitsparend per Bankeinzug

☐ (Nur mit deutschem Bankkonto möglich!)

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Bankinstitut: _____

☐ Gegen Jahresrechnung an meine Adresse. Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten! Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der VKG Verlagsvertriebs KG; Abteilung Verlagsunion, Brieffach 16306; 20077 Hamburg widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels). Dies bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift.

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

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

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

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

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

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

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

Zeitleiste der Ereignisse im Aventurischen Boten 115:

7. **Praios 1028 BF:** Großfürst Selindian Hal stirbt in Punin (siehe **Aus der Asche**).

12. **Praios 1028 BF:** Selindian Hal erhebt sich vom Tode wieder auf (siehe **Aus der Asche**).

24. **Praios 1028 BF:** In Punin wird Prinz Selindian Hal zum König von Almada gekrönt, da Königin Rohaja als tot erachtet wird.

12. **Rondra 1028 BF:** Schlacht vor Greifenfurt

Rondra 1028 BF: Wiedereinführung der direkten Lehnfolge im Herzogtum Weiden

Efferd 1028 BF: Abilacht verweigert Alberniern und Reichstruppen den Zutritt.

13. **Travia 1028 BF:** Answin befreit Sankta Boronia.

25. **Travia 1028 BF:** Answin mit seinem Heer und Mitgliedern der Rondra-Kirche überwinden die Trollpforte und zerstören ein Nachschub-Depot von Yelnan von Dunkelstein hinter der Trollpforte.

1. **Boron 1028 BF:** Leomar von Berg überträgt das militärische Kommando an Answin von Rabenmund.

Boron 1028 BF: Im Gebiet der so genannten Wildermark und in Gareth breiten sich Seuchen aus.

Hesinde 1028 BF: Die Heilige Wehrhalle stellt Gareth Artefakte und Reliquien aus.

Anfang Tsa 1028 BF: Der zugefrorene Pandlarril bricht wieder auf.

Phex 1028 BF: albernische Ständerversammlung unter Fürstin Isora in Honingen

Amene Horas ist

von uns gegangen, Seiten 1–4

Die beschriebenen Ereignisse sind die ersten Vorboden der kommenden **Königsmacher-Kampagne**, die in den zwei Abenteuerbänden **Hinter dem Thron** (Jahreswechsel 2005/06) und **Masken der Macht** (Mitte 2006) erscheinen wird.

Weitere, regelmäßig aktualisierte Informationen finden Sie auf der offiziellen Website zur Kampagne: www.hinter-dem-thron.de

Zeitleiste für das Horasreich:

23. **Praios 1028 BF:** Amene-Horas stirbt.

8. **Rondra 1028 BF:** Prinz Timor lässt sich in Horasia zum Kaiser krönen.

10. **Rondra 1028 BF:** Ein Versuch, Prinzessin Aldare gefangen zu nehmen, scheitert.

14. **Rondra 1028 BF:** Der Kronkonvent ruft Aldare in Arivor zur Königin aus.

16. **Rondra 1028 BF:** In Al'Anfa führt die Nachricht vom Tod Amenes zu dreitägigen Freudenfeiern.

30. **Rondra 1028 BF:** Aldare wird in Vinsalt zur Königin gekrönt.

Neue Gräfin für Waldwacht, Seite 8

Eine Beschreibung Raboschs und Groschkas finden Sie in der empfehlenswerten Spielhilfe **Angroschs Kinder**, S. 116. Raboschs energische Tochter (geb. 912 BF) hält nun also die Zügel der Waldwacht – streng und fest. Weder bei den Zwergen noch bei den Almada-neren ist sie gut gelitten, denn beide schätzen eine Frau in der hohen Politik nicht allzu sehr, erst recht nicht, wenn sie derart uncharmant ist. Groschka weiß, was sie will – und sie hat das Geld und die Verbindungen ihres Vaters, um ihre Ziele zu erreichen. Diese liegen zunächst im Ausbau der Handelsbeziehungen zu den Ambosszwerge, jetzt aber auch zu den Brillantzwerge im Raschtulswall.

Aber auch die politische Macht in der Waldwacht übernimmt sie immer mehr, obwohl sie auf diesem Feld noch recht unsicher (aber umso resoluter) agiert. Einen Mann hat sie trotz ihres gehobenen Alters noch nicht gewonnen, denn sie wird von diesen eher gefürchtet als umworben. Da sie jedoch als eine der besten Partien im Zwergenvolk gilt, versuchen immer wieder mutige Angroschim ihr Glück bei Groschka – eine heroische Queste ganz eigener Art, bei der die Brautwerber oft Unterstützung bei erfahrenen Abenteurern suchen.

Albernischer Landtag zu Honingen, Seite 26

Fürstin Isora von Elenvina beansprucht die Lehensohne über jede albernische Grafschaft und jede albernische Baronie, die nicht Reichslehen ist (und somit der Lehensohne von Reichsregent Jast Gorsam untersteht). Isora und Jast werden für jedes dieser Lehen ei-



Impressum

Herausgeber: Fantasy Productions GmbH,
Postfach 1517, 40675 Erkrath

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

Lektorat: Florian Don-Schauen, Britta Neigel, Thomas Römer

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

Mitarbeiter dieser Ausgabe: D. Brandherm, H. Brendel, M. Friedrich, F. Hagenhoff, R. Littek, E. Moussa, K. Platzer, N. Reinke, D.S. Richter, R. Schupp, R. Schwefel, Ph. Seeger, S. Tschierske, M. Wicht u.a.

Motto: Frei nach einem Vers von Aldifred, dem Sänger

Illustrationen: Caryad (5), S. Michels (2), Nicole Schmidt (2)

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

nen loyalen Grafen, Baron oder Vogt ernennen. Selbiges trifft sinngemäß auf alle albernischen Junker-, Edlen- und Rittergüter zu. Doch nur wenige albernische Adelige leisten der Fürstin den Treueeid. Verweigert ein Adliger den Schwur, findet sich aber ein Familienmitglied mit einem legitimen Erbsanspruch, das den Eid leistet, so wird der amtierende Würdenträger von der Fürstin in Fürstenacht gestellt und das Familienmitglied, das den Eid leistet, wird zum neuen Lehnsträger.

Gerade bei den engsten Anhängern der ehemaligen Königin Invher geschieht es jedoch mitunter, dass kein Familienmitglied den Eid gegenüber Fürstin Isora leisten will. Hier gerät nach Reichsrecht die gesamte Adelsfamilie in Acht. Das Lehen fällt der Fürstin anheim und wird zum gräflichen oder fürstlichen Eigenlehen deklariert. Findet sich kein weiterer Adliger mit einem legitimen Anspruch auf das Lehen, wird von der Fürstin ein Vogt bestellt und das Lehen wohl in abschbarer Zeit neu vergeben. Gerade Angehörige des Alten Adels in Albernia können durch ihre weit verzweigte Verwandtschaft häufig Ansprüche auf viele Güter anmelden – die Fürstin nutzt dieses Verwandtschaftsgeflecht geschickt, um möglichst viele loyale Adlige an sich zu binden.

Anspruch und Wirklichkeit klaffen aber gerade bei Isoras Lehnshoheit über Albernia weit auseinander. Die Fürstin aus dem Hause Ullman beherrscht gerade einmal einige Baronien im Osten Albernias und Teile von Bredenhag; weitere Teile des Landes sind umkämpft oder noch in der Hand von Aufständischen. Der neue Vogt eines Gutes an der Küste wird sein Lehen also voraussichtlich noch auf lange Zeit nicht betreten. Er vertritt im Gefolge Isoras nur seinen von der Fürstin bestätigten Anspruch auf ein Stück Land, übt dort aber keine tatsächliche Herrschaft aus.

Es steht zu befürchten, dass das Reichsgericht in Elenvina noch lange Zeit mit diesen Lehnstreitigkeiten und den Prozessen der Fürstin Isora beschäftigt sein wird.

Heiko Brendel

Alter Glanz Alverans, hernieden auf Deren, Seite 28

Infolge der dauerhaften Artefakt- und Reliquienausstellung wird die Heilige Wehrhalle viele tausend Pilger aus dem ganzen westlichen Aventurien anziehen und damit auch in volksgläubiger Hinsicht zum wichtigsten Praios-Tempel des Kontinentes werden.

Pagol Greifax setzte sich mit seiner Entscheidung, die Garethar Artefakte, die in der Stadt des Lichtes den Gläubigen zum größten Teil unzugänglich waren, in Elenvina öffentlich auszustellen, vor allem gegen seinen kirchenpolitischen Widersacher Jorgast von Schleifenröchte durch. Dieser – seines Zeichens Geistlicher Rat am Reichsregentenhofe, Scribent des Eichenen Gemachs, persönlicher Beichtvater Jast Gorsams und Illuminatus der Lichte Elenvina – vertritt eine erkonservative Position und sieht in der unter anderem von Pagol vorangetriebenen Popularisierung des Praios-Kultes einen Hauptgrund für die schwere Prüfung, die Praios seinen derischen Dienern auferlegte. Aus diesem Grund blieb Jorgast der Eröffnungszeremonie auch demonstrativ fern. Die Tempelvorsteherin der Wehrhalle, Praluciata, ist eine Mystikerin, die ihren Tempel über allen politischen Erwägungen erhaben sieht und sich im Machtkampf zwischen Pagol und Jorgast absichtlich nicht positioniert.

Heiko Brendel

Großes DSN Special und Gäste

**Rollenspiele,
Tradingcards,
Tabletops,
CoSims,
Spieleverlage,
Autoren,
Redakteure,
Lesungen,
Workshops und
Turniere mit
1.000 Besuchern
aus ganz
Deutschland**



www.dreieichcon.de

***19. + 20. 11. 2005
in Dreieich bei
Frankfurt am Main***



ZEICHEN DER MACHT



Ein Kurzabenteuer für 3 bis 6 Helden geringer bis mittlerer Erfahrung

von Philipp Seeger und Matthias Wicht

Mit Dank an Frank Bartels, Lena Falkenhagen, Chris Gosse, Tia'Aslin Leipert, Martin Mußmann, Thorben Rump, Benjamin, Julian und Nicole Schmidt und Ulrich Schneider

FÜR DEN SPIELLEITER

Als Stover Stoorrebrandt seinen Hauptsitz vom abgelegenen Festum nach Gareth verlegte (siehe das Abenteuer **Drei Millionen Dukaten**), tat er dies auch, um die Handelsbeziehungen mit dem Westen des Kontinents zu stärken. Darum hat er von der Nordlandbank Teile der andergastischen Kroninsignien erworben, die dort als Pfand für einen Kredit hinterlegt waren. Nach der Schlacht in den Wolken herrscht Chaos in Gareth, und in Rommilys steht Asmodeus Zornbold, der vor allem das Szepter gern in seinen Besitz bringen möchte. Asmodeus wurde wegen seiner borbaradianischen Umtriebe verbannt (siehe die Spielhilfe **Unter dem Westwind**), obwohl er der Halbonkel der Königin von Andergast ist. Er schickt nun einige seiner Vertrauten aus, die ihm das Szepter bringen sollen. Den Helden fällt die Aufgabe zu, es wieder zurückzuerobern und an Stoorrebrandt zurückzugeben.

EINSTIEG
FÜR DIE HELDEN

Es gibt zwei Arten, wie dieses Abenteuer beginnen kann. Die erste Variante bietet sich für Helden an, die dem Königreich Andergast verbunden sind, also z. B. solche, die die Abenteuer **Im Bann des Eichenkönigs** oder **Ein Hauch von Schmerz** (im Sammelband **Ränkespiele und Rivalen**) erlebt haben. Ungeeignet ist diese Variante für Helden, die Andergast negativ gegenüberstehen, also Nostrianer oder Albner, die den ungehinderten Durchmarsch der Orks durch Andergast (siehe **AB 100**) nicht hinnehmen wollten.

Die zweite Variante richtet sich an Helden, die dem Handelshaus Stoorrebrandt verbunden sind, z. B. Abgänger der Akademie Riva oder solche, die Abenteuer wie **Die Göttin der Amazonen** oder **Drei Millionen Dukaten** bestanden haben.

MÖGLICHKEIT 1:
ABELMIR CASTAVAL

Ritter Abelmir Castaval, den die Helden vielleicht von seiner Teilnahme am Kaiserlichen Turnier (siehe **Schlacht in den Wolken**) her kennen, hat jüngst durch Zufall Teile eines Gesprächs mitgehört. Es drehte sich um den Raub der andergastischen Kroninsignien: Drei Personen, eine Frau und zwei Männer, unter-

hielten sich in tiefstem andergastischem Dialekt, der für die meisten Personen wohl weitgehend unverständlich sein dürfte. Als Abelmir klar wurde, worüber gesprochen wurde, wollte er genauer hinschauen, doch da verließen die drei den Raum und er konnte ihnen nicht folgen. Lediglich Ladislaus und Yolantha (siehe unten) konnte er gut genug erkennen, um sie beschreiben zu können. Wenn die Helden nicht selbst auf den Gedanken kommen, äußert Abelmir die Vermutung, dass Asmodeus Zornbold hinter dieser Tat stecken könnte. Dieser befindet sich derzeit mit seinem Heer in Rommilys (siehe **AB 114**).

Abelmir würde sich gern selbst der Angelegenheit annehmen, doch er steht bei einem Freund im Wort, der sich mit einigen Freiwilligen nach Rommilys aufgemacht hat. Er hat versprochen, sich um die Sicherheit von dessen Familie zu kümmern, sodass er heilfroh ist, die Helden mit dieser Sache betrauen zu können.

Er rät ihnen, zunächst bei Stoorrebrandt vorzusprechen, um zu sehen, ob der Diebstahl bereits durchgeführt wurde oder die Insignien noch vor Ort sind.

Dort werden die Helden zunächst Emmeran Stoorrebrandt davon überzeugen müssen, dass sie keine Diebe sind, die sich nur mit einem Vorwand Zugang zur gut bewachten Schatzkammer verschaffen wollen – in dieser Variante hat Stoorrebrandt den Diebstahl noch nicht bemerkt. Dann aber werden sie dort hineingelassen und können ihre Untersuchungen durchführen. Näheres zu deren Verlauf in Möglichkeit 2.

MÖGLICHKEIT 2:
EMMERAN STOORREBRANDT

Emmeran Stoorrebrandt¹, Erbe seines Vaters Stover, hat den Diebstahl der Insignien bereits bemerkt und will die dreisten Diebe ausfindig machen. Das bedeutet übrigens nicht, dass die Helden weniger Zeit haben – Emmeran ist in diesem Fall lediglich aufmerksamer gewesen.

¹ Wenn Ihre Gruppe das Abenteuer **3 Millionen Dukaten** noch nicht gespielt hat und Sie ihr die Überraschung der Übergabe des Handelshauses an Emmeran nicht verderben wollen, bietet sich an, den hier drohenden Widerspruch wie folgt aufzulösen: Emmeran ist zwar als Erbe bereits ausersuchen, leitet aber derzeit noch weiterhin lediglich den Gareth's Kontor. Sein Vater Stover ist noch dabei, die Übergabe des Handelshauses vorzubereiten und nach außen hin zu vollziehen.

Daher beauftragt er ihm vertrauenswürdig erscheinende Personen – die Helden – mit dieser Aufgabe. Sein erster Verdacht fällt auf Abelmir Castaval, schließlich ist dieser ein andergastischer Adelige und hält sich bekanntlich in der Stadt auf. Wenn die Helden sich an diesen wenden, wird er ihnen offen sagen, was er von der Angelegenheit weiß (siehe Möglichkeit 1: Abelmir Castaval).

Eine Untersuchung der Schatzkammer des Stoorrebrandtschen Kontors fördert zunächst nichts zu Tage, außer dass als Einziges das Szepter Andergasts fehlt, das der alte Stover Stoorrebrandt aber beschreiben kann. Emmeran Stoorrebrandt beteuert, dass seine Schatzkammer gegen Bewegungsmagie gut geschützt ist. Die entsprechenden Zauber wirkte Racalla von Horsen-Rabenmund, die Leiterin der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth, höchstselbst. Eine magische Untersuchung offenbart bei entsprechend gut gelungenen Proben, dass mithilfe eines Dämons aus der Domäne Agrimoths ein zeitweiliger Zugang geschaffen wurde. Die Richtung, in die dieser Zugang verlief, lässt sich jedoch nicht genau ermitteln.

DIE SUCHE

Gareth ist eine große Stadt – die größte Aventuriens – und nach der Schlacht in den Wolken eher noch unübersichtlicher geworden. Überall laden Ruinen oder verlassene Häuser, deren vormalige Bewohner nach Westen oder Süden geflohen sind, geradezu dazu ein, sich in ihnen zu verstecken.

Dennoch kann es gut sein, dass die Helden sich auf die Suche machen. Zunächst werden sie dabei aber außer einem Eindruck, wie es sich in Gareth derzeit lebt, nicht viel finden – erst recht keine Spur der gesuchten Personen. Weniger kampfstark aussehende Helden könnten, zumal wenn sich die Gruppe teilt, leicht zu Opfern von Dieben oder schlimmerem Gesindel werden – was dann ein Abenteuer für sich darstellt. Noch dazu werden die Helden mit der Zeit die Aufmerksamkeit der Gesuchten erregen, und selber zu Gejagten – dazu unten mehr unter **Der Überfall**.

Wenn die Helden Erkundigungen nach den von Abelmir beschriebenen Personen einholen, so bietet sich dafür die reichhaltige Zahl von Bettlern an. Diese und auch andere zwielichtige Gestalten gibt es in Gareth reichlich,

insbesondere im Südquartier und in Meilersgrund, vor allem aber natürlich auf dem Schwarzmarkt, der sich inzwischen gebildet hat. Dort geht fast jeder ein und aus, doch andererseits weiß ein jeder, dass es schlecht fürs Geschäft ist, die Kunden zu verraten, sodass der Schwarzmarkt letztlich eine Sackgasse darstellt.

In Alt-Gareth prägen inzwischen Söldlinge das Straßenbild. Sie wurden von den wohlhabenderen Bürgern der Stadt angeworben, um das, was ihnen verblieben ist, zu verteidigen. Diese Leute sind meist wenig zugänglich für Fragen, wenn sie nicht mit einem angemessenen Geldbetrag einhergehen. Die Frau ist hier ein paar Mal gesehen worden, manchmal in Begleitung eines jungen Predigers, der auf den Plätzen Meilersgrunds gern einmal Leute um sich schart.

In Neu-Gareth ist die Verwüstung der Stadt am deutlichsten. Andererseits sind hier recht viele Geweihte, insbesondere des Praios, anwesend. Diese wissen nichts von den Gesuchten. Vielleicht kommen die Helden auf den Gedanken, in Neu-Gareth magische Untersuchungen anzustellen, schließlich sind auch hier agrimothische Veränderungen häufig. Auf dieses Anliegen reagieren die Geweihten je nach Leumund und Vorgehen der Helden schroff abweisend bis dankbar hilfsbereit. Auf magischem Wege lässt sich aber keine Verbindung zwischen dem Zauber in Storrebrandts Schatzkammer und Neu-Gareth nachweisen. Ein weiterer Ort, an dem die Helden nach den gesuchten Personen Ausschau halten könnten, ist die Dämonenbrache. Leider gibt es hier keine Bewohner, die man befragen könnte, und die Brache ist als solche zu groß, um sie im Auge zu behalten.

(Genauerer zu Gareth nach der Schlacht in den Wolken erfahren Sie im **AB 113**, zum vorherigen Zustand aus **Die Kaiserstadt Gareth** aus der Box **Stolze Schlösser, dunkle Gassen**.)

DER ÜBERFALL

Wenn die Helden sich nach Yolantha und Ladislaus erkundigen, wird dies sicher auch diesen nicht verborgen bleiben. Daher heuert Yolantha kurzerhand ein paar Mietlinge an, die sich der Sache annehmen sollen. Bevorzugt werden diese zuschlagen, wenn die Gruppe sich aufgeteilt hat, und so nach und nach immer mehr von den Helden gefangen nehmen. Bleiben die Helden zusammen, so werden die Söldner ihnen einen Hinterhalt legen.

Bei den Söldnern handelt es sich um 2 Frauen und 3 Männer. Eine der Frauen ist eine Hexe, die sich bei größerer Gefahr nicht scheut, ihre magischen Fähigkeiten einzusetzen. Einer der Männer ist ein fähiger Bogenschütze, die anderen haben ihre Qualitäten im Nahkampf.

Gelingt es den Söldnern, einige oder alle Helden gefangen zu nehmen, so werden sie ihre 'Beute' in eine Ruine nach Meilersgrund

schaffen. Mit der Zeit sollte es den Helden gelingen zu entkommen oder aber die Söldner irgendwie zu überzeugen, dass sie sie freilassen. Kommt man mit den Mietlingen ins Gespräch – und sei es in einem Verhör – so erfährt man, dass Yolantha die Helden als Häsher ihres Onkels, der sie um ihr Erbe betrügen wollte, ausgegeben hat. Yolantha hat bereits im Voraus bezahlt, worüber die Söldner sich bereits lustig gemacht haben. Da die Mietlinge aber an sich anständige Leute sind, haben sie sich dennoch an ihren Teil der Abmachung gehalten. Letztlich können Sie als Meister hier den Helden gleichsam den Spiegel hinhalten, denn viel anders als die Leute, die Yolantha angeworben hat, wird ihre eigene Gruppe kaum sein.



Yolantha Zornbold

DER PREDIGER

Sei es, dass sie aufgrund eines Hinweises gezielt nach ihm suchen, sei es, dass sie ihm zufällig begegnen: Nach einiger Zeit werden die Helden eines Mittags Zeugen eines Auftritts des jungen Wratomir. Er hat an die hundert Leute um sich geschart, die seinen Reden begeistert lauschen. Wratomir selbst steht auf der Mauer einer Ruine am Rande des Platzes und spricht davon, dass erst der gänzliche Untergang des Alten den Weg für eine neue und bessere Welt frei mache. Noch bevor die Helden sich – so sie das wollen – weiter nach vorn drängeln können, tritt Yolantha, die gesuchte Frau, zum Prediger und zieht ihn nach hinten in die Ruine. Das wütende und enttäuschte Murren der Jünger übertönt den Streit der bei-

den, doch die Helden sehen, wie der junge Mann die Frau an die Wand drückt und ihr eine Ohrfeige verpasst. Danach tritt er wieder vor die Zuhörerschar und die Frau verschwindet in den Ruinen.

Die Helden werden die Gelegenheit vermutlich dazu nutzen wollen, Yolantha und vielleicht auch Wratomir zu ergreifen. Ersteres stellt sich nicht ganz einfach dar, denn die Jünger des Predigers halten wenig davon, die Helden einfach durchzulassen. Nur wenn die Helden sich geschickt anstellen oder Mittel einsetzen, denen die Masse nichts entgegenzusetzen hat (etwa Fluggeräte), sollten sie der Frau habhaft werden. Sehr viel leichter ist der Prediger zu stellen. Hier ist die Schwierigkeit jedoch, die Masse seiner Anhänger davon zu überzeugen, dass man ihrem Idol nichts Böses will, sondern lediglich etwas mit ihm zu bereden hat – zumal er selbst davon nichts wissen will.

DAS VERHÖR

Nachdem die Helden nun Yolantha, Wratomir oder gar beide in Gewahrsam nehmen konnten, werden sie sicher ein paar Fragen an sie haben. Yolantha gibt sich verstockt und kann nur mit Gewalt oder dem Einsatz von Magie zum Reden gebracht werden. Sie wird jede Gelegenheit zur Flucht nutzen. Leichter ist es, Wratomir zu verhören. Wenn die Helden ihm die Augen öffnen, dass er eben nicht für das Gute kämpft, sondern vielmehr das Gegenteil der Fall ist, sprudelt es nur so aus ihm heraus. Im Willen zu helfen wird er alle Fragen beantworten und auch von sich aus auf diverse Dinge hinweisen – auch solche, die niemand wissen will und die eher von der eigentlichen Frage ablenken.

Das Versteck des Druiden Ladislaus, ein Haus in Alt-Gareth, kann nur die Frau benennen, doch wenn die Helden es aufsuchen, ist es leer. Yolantha und Wratomir kennen jedoch beide den Treffpunkt – sie hatte ihm Zeit und Ort gerade mitgeteilt: zu Sonnenuntergang in der Dämonenbrache am Südhang des Gesplitterten Berges (Nummer 41 auf der Karte aus **AB 113**).

DER ENDKAMPF

Konnten die Helden Yolantha gefangen nehmen, ist Ladislaus gewarnt. Dennoch muss er Zeit und Ort einhalten, denn nur hier und jetzt kann er seinen Zauber so wirken, dass er ihn sicher nach Rommils bringt. Jedoch hat er im Bewusstsein der Gefahr seine astralen Kräfte mit entsprechenden Tränken wieder aufgefüllt, sodass er ein veritabler Gegner ist. Konnte Yolantha hingegen entweichen, so warten die beiden nur auf Wratomir und sind vom Eingreifen der Helden etwas überrascht – dafür aber immerhin zu zweit, was durch Yolanthas vergifteten Dolch nicht zu unterschätzen ist. Ladislaus wird mit **HERR ÜBER DAS TIER-**

REICH einige – teils dämonisch veränderte – Tiere herbeirufen. Außerdem ist er als Agrimoth-Paktierer in der Lage, die Helden mit den verbliebenen Kräften Kholak-Kais zu bekämpfen. Dennoch sollte es für die Helden letztlich nach hartem Kampf möglich sein, die beiden zu besiegen – wobei es auch nicht einfach sein dürfte, Ladislaus von einer DRUIDENRACHE abzuhalten. Yolantha sollte nach Möglichkeit, wenn auch mit leeren Händen, entkommen, etwa indem sich das dämonische Portal bereits öffnet und sie hindurch flieht. Wurde sie zuvor bereits gefangen genommen, kann sie die Abwesenheit der Helden zur Flucht nutzen.

AUSKLANG

Das Szepter ist geborgen, die Schurken tot oder der Gerechtigkeit übergeben – am besten sogar die verirrte Seele des jungen Wratomir wieder auf den Rechten Weg gebracht. Emmeran Stoorrebrandt und Ritter Abelmir Castaval bestehen beide darauf, dass das Szepter in den Tresor zurückkommt. Stoorrebrandt wird sogar einen seiner Magier mittels OBJECTOVOCO in Erfahrung bringen lassen, ob es sich um das echte Szepter handelt – ein entsprechender Versuch, ihn zu täuschen, führt dazu, dass eine Belohnung ausbleibt und die Helden es sich dauerhaft mit dem Haus Stoorrebrandt und Abelmir Castaval verscherzt haben.

Halten sich die Helden jedoch daran, das Szepter zurückzugeben, winkt ihnen eine Belohnung von 10 Dukaten seitens des Handels Herrn – und ein Belobigungsschreiben Ritter Abelmirs, das allerdings nur in Andergast einige Türen öffnen dürfte. Ferner bekommen alle Helden 150 Abenteuerpunkte. Spezielle Erfahrungen lassen sich vor allem in Talenten wie *Gassenwissen*, *Überzeugen*, *Überreden* und *Menschenkenntnis* sammeln.

Das Szepter

Vor vielen Jahren verpfändete Fürst Wenzeslaus VII. Teile der andergastischen Kroninsignien an die Nordlandbank. Darunter befand sich auch das Reichsszepter. Dessen Herkunft verliert sich im Dunkel der Jahrhunderte. Sicher ist nur, dass Morgul, der Magier der Nacht, sich einst des Szepters bediente und es gar wie einen Zauberstab nutzen konnte.

Das Szepter läuft am oberen Ende spitz zu und ist hier mit Adlerschwingen verziert. Am unteren, breiteren Ende ist ein Knauf angesetzt, der sich entfernen lässt und einen Hohlraum freigibt. Eine magische Untersuchung des Szepters fördert bei gut gelungenen Proben (ANALYSIS/OCULUS+15) eine fremdartige, am ehesten mit der druidischen Magie verwandte Mischung diverser Merkmale, darunter Herrschaft und Verständigung, zu Tage.

DRAMATIS PERSONAE

DIE AUFTRAGGEBER UND HELFER

RIITTER ABELMIR CASTAVAL

Der alte Haudegen und erfahrene Ritter hat sowohl im Turnier als auch in der Schlacht schon Ruhm erworben. Abelmir sollte so weit es geht aus dem Abenteuer herausgehalten werden – schließlich sollen die Helden es lösen, nicht er. Nur im Notfall sollte man auf ihn als 'rettende Kavallerie' zurückgreifen.

EMMERAN STÖORREBRANDT

Der erfahrene, gewiefte Händler Ende 40 weiß sehr genau, was er tut. Genauer zu Stoorrebrandt finden Sie im Abenteuer 3 Millionen Dukaten. Sollte Ihnen dieses nicht vorliegen, orientieren Sie sich an der Beschreibung von Stover Stoorrebrandt in der *Geographia Aventurica* oder dem Heft *Das Land an Born und Walsach* aus der Box *Raues Land im Hohen Norden*, da Emmeran sehr nach seinem Vater schlägt.

DIE SCHURKEN

LADISLAUS DER DRUIDE

Der Mann von etwa 50 Jahren hat einen langen, schon ergrauenden Bart, eine hohe, kahle Stirn und schulterlanges, dünnes, zotteliges und ebenfalls ergrauendes Haar. Sein Ausdruck ist verbissen und unnachgiebig, seine Kleidung eine schlichte Tunika aus einfachem, rauem Stoff mit einem Strick als Gürtel. Als Waffe trägt er nur seinen Vulkan-glasdolch im Gürtel. Ladislaus ist ein erfahrener Sumupriester, der sich damals mit Asmodeus Zornbold verbündet hatte und ebenso wie dieser den borbadianischen Einflüsterungen erlegen ist. Er hat einen Pakt mit Agrimoth geschlossen und befindet sich im zweiten Kreis der Verdammnis. Während die Elementarzauberei nie seine Stärke war, hat er sich zunächst mit Geistern, zuletzt verstärkt mit Dämonen aus Agrimoths Domäne befasst. Der Umgang mit Menschen liegt ihm wenig. Ladislaus ist von Asmodeus Zornbold zusammen mit Yolantha ausgeschiedt worden, um

ihm das Szepter zu bringen. Für welchen Zweck dieser es benötigt, ist ihm unbekannt. Er soll mit agrimothischen Dämonen sowohl den Hin- wie auch den Rückweg bestreiten, ebenso hat er sich von einem solchen Dämon in die Schatzkammer und mit dem Szepter wieder hinaus bringen lassen.

YOLANTHA ZORNOLD

Yolantha ist eine nicht unattraktive Frau Ende 30, die ihr Haar gern in einen auffälligen Kranz geflochten trägt. Sie kleidet sich in ein einfaches, aber recht elegantes Kleid, das sie mit einem Ledergürtel bindet.

Sie entstammt einer Nebenlinie des Hauses Zornbold und war ebenfalls mit an Asmodeus' Verschwörung beteiligt. Sie wurde mitgeschickt, um Ladislaus' Defizite im Umgang mit Menschen auszugleichen, so dies nötig sein sollte.

Ihr Dolch ist mit einer schnell wirkenden (1 KR) Variante des Halbgifts bestreicht, die nach drei Treffern ihrerseits aufgebraucht ist, sie wird also in einem Kampf versuchen, zunächst drei verschiedene Gegner zu treffen, um so ihre Aussichten zu erhöhen. Sie ist jedoch keine gute Kämpferin. Yolantha hat Wratomirs Mutter, der Schwester von Asmodeus Zornbold, versprochen, auf ihren Sohn aufzupassen.

WRATOMIR DELGER

Wratomir ist ein gut ausschender Mann um die 20, mit blonden Locken und einem angenehmen Gesicht, das durch seinen etwas fanatischen Blick noch mehr in den Bann zieht. Geleitet ist er in ein Wams mit leicht aufgebauchten Ärmeln und eine enge Hose, an seinem Gürtel hängen ein Schwert und Hakendolch.

Wratomir, Sohn von Asmodeus' Schwester, die mit ihm in die Verbannung gehen musste, bestand von sich aus darauf, sich der Gruppe anzuschließen. Er ist ein verblendeter Idealist, der glaubt, für das Gute zu kämpfen. Sein Sendungsbewusstsein ließ ihn mit dem Predigen in Gareths Straßen anfangen, wo er schnell Jünger um sich scharen konnte. Als Kind andergastischer Erziehung ist er es gewohnt, dass die Frau dem Mann gehorcht, und so kommt es öfter zu Streit zwischen ihm und Yolantha – so auch in der Szene, in der die Helden die beiden kennen lernen.



Das Schwarze Auge

AM GROSSEN FLUSS

ALBERNIA, WINDHAG, NORDMARKEN, KOSCH UND DIE FEENLANDE
AVENTURISCHE REGIONEN VI: DAS WESTLICHE MITTELREICH

Redaktion: Momo Evers u.a.



192 Seiten, Hardcover
Art.-Nr.: 12011
ISBN: 3-89064-204-7
Preis: EUR 25,-

Albernia wiederum findet man Efferd-Verehrung, Freiheitsdrang und eine abergläubische Scheu vor dem Wirken der Feen und verschiedener Bewohner der Anderswelten.

Das Land am Großen Fluss ist vielfältig wie kaum eine andere Landschaft Aventuriens, und so ist diese Region nicht nur für erfahrene Streiter, sondern auch



Abenteuerliche Vergangenheit und aktuelle Adelsfehden, Feenmagie und politische Intrige vereinen sich wie in keiner anderen Region Aventuriens an den Ufern des Großen Flusses, dem westlichen Teil des Mittelreichs zwischen Ferdok und Havena, dem Farindelwald und dem Phecadital.

Im eher ruhigen Kosch leben, arbeiten und streiten Zwerge und Menschen Seite an Seite, und zwergische Geschäftigkeit – aber auch der Hang zum Altbewährten – ist hier auch bei den Menschen vorherrschender Charakterzug. Der wildromantische Windhag ist bis zum heutigen Tag Wohnort vieler Drachen, weswegen es nur wenige Siedlungen abseits der Wege gibt – und viele von diesen von Strandpiraten und Außenseitern bewohnt werden.

Albernia und Nordmarken liegen in Fehde, seit die albernische Königin sich den Ansprüchen des Nordmärker Herzogs auf das Mittelreich widersetzte. Nordmarken ist ein Hort von Recht und Ordnung und eines der Zentren der Praios-Kirche – andererseits haben hier auch die konservativen Erzzwerge großen Einfluss, und in den Wäldern sollen mächtige Druiden hausen. In



Spielhilfe

Albernia, Windhag, Nordmarken, Kosch und die Feenlande im Jahre 1029 BF
 Für Meister und Spieler aller Erfahrungsstufen
 Enthält Farbkarten und Pläne der Region

Das Schwarze Auge

FEUERSTURM-TRILOGIE



DSA 15: Krieg um die Krone

Wie ein Feuersturm hat ein Angriff der dämonischen Schwarzen Lande die alte Ordnung in Aventurien hinweggeffegt. Mächtige Adelshäuser kämpfen in blutigen Kriegen um den Thron. Du hast die Kaiserkrone aus den Trümmern des zerfallenden Reiches gerettet und musst sie in Sicherheit bringen. Vor dir liegt ein langer Weg durch Ruinen im Geisterlicht und verwunschene Wälder, über mächtige Ströme und sturmumtoste Bergpässe. Stelle dich den Prüfungen und schattenhaften Ausgeburten der Niederhöhlen. Führe Ritter und Bogenschützen in die Entscheidungsschlacht gegen einen gierigen Tyrannen! Von dir hängt das Schicksal Aventuriens ab!

Anton Weste hat mit "Krieg um die Krone" das fulminante Finale der epischen Feuersturm-Trilogie vorgelegt. Du kannst dieses DSA-Mobile auch ohne die Vorgängerabenteuer "Himmelsbrand" und "Feuer und Asche" spielen, aber als Trilogie wird der Feuersturm zu einem unvergesslichen Erlebnis!



DSA 11: Himmelsbrand



DSA 14: Feuer & Asche

Krieg um die Krone
erscheint Anfang Oktober!

DSA 1 bis DSA 6 sind auch auf Englisch verfügbar!



DSA 1: Nedime, die Tochter des Kalifen



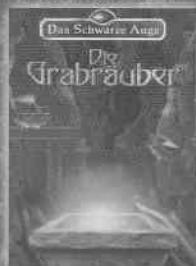
DSA 2: Geheimnis der Zyklopen



DSA 3: Sumpf des Verbrechens



DSA 4: Unter Piraten



DSA 5: Die Grabräuber



DSA 6: Drachenfeuer



DSA 7: Blutrache



DSA 8: Dämonenfluch



DSA 9: Absolute Macht



DSA 10: Gefährliches Erbe



DSA 12: Zorn der Elfen



DSA 13: Schwerter & Rosen

CHROMATRIX

Mehr Infos gibt es bei www.chromatrix.de

Stürz dich ins Abenteuer für nur einmalig € 4,99!

Für die Datenübertragung fallen zusätzliche Gebühren gemäß deinem Mobilfunkvertrag an.



Das Schwarze Auge

DER WEG NACH DRAKONIA



Der Weg nach Drakonia

ist ein Karten-/Brettspiel, das wunderbar in die Welt des Schwarzen Auges passt. 2 bis 6 Spieler übernehmen die Kontrolle über eine

bekannte Kultur Aventuriens. Jede dieser Kulturen verfügt über 12 typische Helden des Rollenspiels: Krieger, Diebe, Zauberer und Priester. Abhängig von der Kultur ist die Anzahl der einzelnen Helden unterschiedlich. Die Kultur der Zwerge führt zum Beispiel 5 Krieger, 3 Diebe, 2 Zauberer und 2 Priester ins Feld. Die Elfen hingegen besitzen 5 Zauberer, 3 Diebe, 2 Krieger und 2 Priester. Die Ausgangssituation ist damit für jede Kultur anders. Jeder Held verfügt über spezielle Eigenschaften, die das Vorankommen im Spiel beeinflussen. Das Spiel endet, sobald ein Held das Zielfeld Drakonia betritt. Entscheidend dabei ist es, seine Helden so weit wie möglich auf den Weg gebracht zu haben. Die Bewegung erfolgt mittels Karten, die auf die eigenen Helden gespielt werden. Jeder Spieler kann maximal 4 Karten auf der Hand halten, aber auch 4 Karten in seinem Zug ausspielen. Für jede Heldenklasse gibt es einen eigenen Kartenstapel, von dem verdeckt gezogen wird. Eine Diebeskarte schickt zum Beispiel 2 Helden ein Feld nach vorne und einen Held ein Feld zurück. Eine Kriegerkarte dagegen schickt 2 Helden nach vorne und verletzt einen Held. Ist der Spieler an der Reihe, versucht er geschickt seine Handkarten auf seine eigenen Helden auszuspielen, um diese am weitesten nach vorne zu bewegen. In der eigenen Gruppe geht es sicherlich am schnellsten. Doch Vorsicht, die Situation auf dem Spielfeld kann sich jederzeit ändern.

Und schneller, als einem lieb ist, findet sich ein eigener Held verletzt am Straßenrand wieder oder wurde zurück an den Ausgangspunkt geschickt. Um zu gewinnen, braucht man daher eine gute Intuition, ein wenig Glück und vor allem die richtige Taktik.

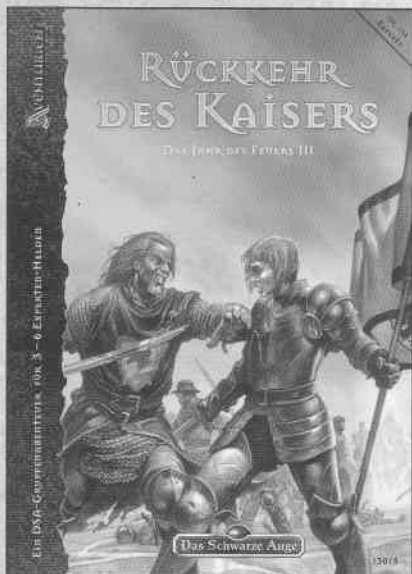
Spieler: 2 bis 6 • Alter: ab 8 Jahren • Spieldauer: ca. 45 – 90 Minuten
Empf. VK: 19,95 EUR

Autor: Folker Jung, **produktspielkonzeption**, Essen



Weitere Infos unter:
www.dsa-brettspiel.de

Das Schwarze Auge



96 Seiten, Hardcover
Art.-Nr.: 13018
ISBN: 3-89064-396-5
Preis: EUR 16,-

RÜCKKEHR DES KAISERS

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-6 Spieler
 von Lena Falkenhagen, Mark Wachholz und Denny Vrandecic

Der schlimmste Winter der Geschichte überzieht das Land mit einem weißen Leichentuch und lässt die Menschen des zentralen Mittelreichs hungernd und frierend zusammenrücken. In der Wildermark kämpfen Plünderer und Landadlige, Untote und Reichsregimenter, Söldlinge der Heptarchen und Deserteure beider Seiten um die Macht, gegeneinander, um die kargen Vorräte und ums nackte Überleben.

Die mächtigen Adelshäuser ringen um die Kaiserkrone, als eine Heilsgestalt zurückkehrt, die dem Reich eine starke Hand und die göttergefällige Kaiserwürde zurückgeben könnte. Doch sind ihre Ziele rechtschaffen oder münden sie in Tyrannei?

Während die Helden noch gegen die Schergen Rhazzazors kämpfen und sich auf dessen angekündigte Rückkehr vorbereiten, bricht der Frühling an – und bringt den Tag der Entscheidung.

Dritter Band der Kampagne *Das Jahr des Feuers* – setzt die Abenteuer *Schlacht in den Wolken* und *Aus der Asche* voraus (siehe unten).

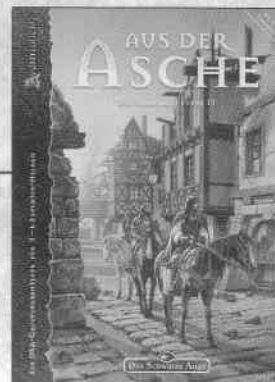


Schlacht in den Wolken: Das Kaiserhaus von Gareth lädt zu einem prächtigen Turnier, in dem sich die erfahrensten Kämpfer, mutigsten Reiter und geschicktesten Bogenschützen bewähren sollen.

Doch der Schatten einer mächtigen Bedrohung wächst über dem Kaiserreich, und wachsam behalten Krieger und Kundschafter die gefürchteten Dunklen Lande im Osten im Auge: Hier herrschen der irrsinnige Zauberer und Dämonenkaiser Galotta und der untote Drache Rhazzazor, Herr über Legionen von Untoten. Dämonische Wolken türmen sich über den Grenzgebirgen auf und verschlucken das Licht. Als die über Gipfel und Pässe wachenden Greifen nach und nach verschwinden, sendet Reichsregentin Emer eine Gruppe von Helden aus, die diesem Geheimnis auf die Spur kommen soll.

Aus der Asche: Der Kampf um Gareth hat große Opfer verlangt, und zurückgeblieben sind Elend, Leid und rauchende Trümmer. Rhazzazor, der untote Drache, hat jedoch angekündigt, binnen Jahresfrist zurückzukehren. Sollte es im Lauf dieses Jahres nicht gelingen, alle Kräfte zu vereinen und dem Drachen gemeinsam entgegenzutreten, ist das Reich der Menschen dem Untergang geweiht.

Aber die einzelnen Mächtigkeitsgruppen vertreten ganz unterschiedliche Auffassungen, wie dem Chaos zu begegnen ist – und sie sind bereit, ihre Meinung auch mit dem Schwert durchzusetzen. Wenn die Helden nicht vermitteln können, dann wird das Reich von internem Zwist so zerrüttet sein, dass es dem Drachen nichts entgegensetzen kann. Werden die Helden inmitten von Verrat und Krieg Antworten finden?



Liebe Armalion-Fans! Aus Zeitgründen kann ich diesmal leider kein Armalion-Journal präsentieren, aber keine Sorge – im nächsten Aventurischen Boten ist wieder alles beim Alten. Ein kleiner Hinweis noch: Die Deutsche Armalion-Meisterschaft 2005 finden am **Samstag, den 19. November** auf dem **Dreieich-Con** statt (dreieichcon.wiric-online.de). Turnierregeln siehe www.fanpro.com/spiele/armalion/Armrules2004.html – auf dem Turnier sind keine Heldengruppen erlaubt. Anmeldung an christian@fanpro.com. Wir sehen uns dort!

Christian Lonsing

RETTET DIE THRONERBEN

Szenario von Ragnar Schwefel für erfahrene Helden

Dank an die Testspieler: Dörte, Maja, Michelle und Udo

Dank für Unterstützung und Hilfe: an Lena Falkenhagen, Robin Fehmer, Marcus Friedrich, Christian André Meiners, Katja Reinwald, Michelle Schwefel, Mark Wachholz und Anton Weste

Rettet die Thronerben ist ein Szenario, das an die Ereignisse beim Reichskongress in Elenvina (siehe **AdA**) anknüpft und die Helden ins schwer umkämpfte Darpatien führt. Die Helden geleiten einen Teil der darpatischen Delegation nach Rommilys. Die Stadt wird belagert, die fürstlichen Truppen sind geschlagen und haben sich auf die Feste Hohenstein zurückgezogen. Sie sollten Ihren Helden eine Motivation geben, gleichfalls in die belagerte Festung vorzudringen. Nachdem sich die Lage auf der Feste mehr und mehr verschlimmert, bittet *Ucurian von Rabenmund ä.H.*, Burggraf von Hohenstein, die Helden darum, seine Kinder, die Thronfolger Darpatiens, in Sicherheit zu bringen.

EINSTIEG

Um den Einstieg zu erleichtern, empfiehlt es sich, dass die Helden Teil der darpatischen Delegation beim Reichskongress in Elenvina waren, der am 17. Ingerimm 34 Hal endet. Es bieten sich Helden an, die dem Fürstenhaus oder einem anderen Adligen der Provinz gute Dienste geleistet haben oder die von sich aus Darpatien oder der Familie Rabenmund gewogen sind. Es wird umso leichter, die Helden plausibel einzubinden, je besser diese am darpatischen Hof eingeführt sind.

Zur darpatischen Delegation gehört *Marschall Fenn Weitenberg von Drölenhorst-Rabenmund m.H.* Dieser verbleibt entgegen seiner Pläne länger in Elenvina (s. **AB 111**, 8). Da schon alles für eine schnelle Abreise vorbereitet war, können die darpatischen Teilnehmer sich dem Stellvertreter des Marschalls, Oberst *Wallbrord von Löwenhaupt-Berg j.H.*, anschließen und so schneller als üblich nach Gareth gelangen (mittels eines Flusseggers und einer Kutsche ab Ferdok).

Zu dieser Reisegruppe gehören neben Oberst Wallbrord (41 Jahre, groß und schlank, trägt beim Lesen einen Zwickel, kurze schwarze Haare, ungeduldig) und fünf seiner Soldaten folgende Personen:

♦ *Baron Answin d.J. von Rabenmund ä.H.*, Burggraf von Burg Rabenmund und Baron von Bröckling (Ritter, 33 Jahre, schwarzer Pagenhaarschnitt, groß, schwächling). Der Sohn von Graf Barnhelm von Rabenmund und Enkel Answins gehört zu den 'Falken' in der Familie Rabenmund, denen Fürstin Irmegunde nicht entschlossen genug gegen die Familie Bregelsaum und gegen das Haus Gareth vorgeht (s. **RdK**).

♦ *Vögt Roderick von Rabenmund m.H. zu Dettenhofen* (Ritter, 37 Jahre, groß, schlank, dunkelblond, ein verschlossener Charakter, leicht aufbrausend). Roderick hat ein äußerst gespanntes Verhältnis zu Ucurian und Ismena von Rabenmund. Der Vögt wird stets von zwei Wehrheimer Doggen begleitet.

♦ *Rohalla von Rabenmund-Dreglingen*, Ritterin zu Rommilys (22 Jahre, groß, schlank, schwarze Haare), Rodericks Gattin.

Zur Bedeckung gehören jeweils drei Soldaten, die dem Kommando Bröcklings bzw. Dettenhofens unterstehen. Zu Bröcklings Gefolge gehört außerdem ein Adeptus aus Ost Darpatien, *Hagwulf von Herzogenrat zu Rechthag* (28 Jahre, schlank, braune Haare, Akademie der Magischen Rüstung). Die Helden können leicht herausbekommen, dass Hagwulf von "der Familie", wie er sich äußert, zu Answin d.J. geschickt wurde, um ihn zu beschützen. Mehr wird Hagwulf über die Umstände seiner Tätigkeit nicht verraten.

Sie können der Reisegruppe weitere Adlige samt Gefolge nach Ihren Bedürfnissen hinzufügen.

Der Oberst, Answin d.J. und Roderick wollen so schnell wie möglich zurück nach Darpatien, deshalb werden sie trotz der unklaren Lage den schnellsten Weg wählen, der sie in die Nähe Gareths führen wird.

Die Reise auf dem Großen Fluss verläuft ereignislos. Ob sich der Landweg ähnlich glimpflich gestaltet, liegt vornehmlich bei Ihnen. Je näher man Gareth kommt, desto größer ist die Gefahr, auf versprengte Truppenteile und einzelne Soldateska zu stoßen. Dabei spielt es manchmal keine Rolle, welchem Herrn diese Truppenteile zuvor gedient haben. Auch Schlimmeres mag in der Wildnis lauern. Des Weiteren treffen die Reisenden auf Flüchtlinge aus Gareth und Umgebung, bedauernswerte, oft traumatisierte Gestalten, die selten mehr gerettet haben als ihr Leben.

Kurz hinter Gareth begegnet die Gruppe darpatischen Flüchtlingen, die folgende Gerüchte verbreiten:

♦ Fürstin Irmegunde von Darpatien wurde besiegt (richtig) und ist gefallen (falsch).

♦ Rommilys ist besetzt (richtig) und brennt (falsch).

♦ Die Mark Rommilys steht unter Kontrolle schwarzer Horden (größtenteils richtig).

♦ Die Feste Hohenstein wird belagert (richtig) und ist mittlerweile eingenommen (falsch).

♦ Fürstin Irmegunde soll gemeinsam mit ihrem Bruder Ucurian von Rabenmund auf der Feste eingeschlossen sein (richtig).

Sobald die Belagerung des Hohensteins und der Fall Rommilys durch glaubhafte Zeugen bestätigt sind, verlässt Oberst Wallbrord von Löwenhaupt-Berg j.H. mit seinen Soldaten die Gruppe, um zum Arvepass zu reiten und dort Truppen zum Einsatz der Feste und der Stadt aufzutreiben (s. **RdK**). Sofern Sie gesetzt haben, dass sich weitere Adlige der Gruppe angeschlossen haben, bietet sich hier die Möglichkeit, dass diese sich sämtlich oder zum Teil dem Oberst anschließen. Der Rest der (oben angeführten) Reisegruppe will versuchen, sich zum Hohenstein zur Fürstin durchzuschla-

gen. Vögt Roderick kennt einen geheimen Weg in die Feste. Die Gruppe erreicht den Hohenstein **Ende Ingerimm 1027 BF**.

ALTERNATIVER EINSTIEG

Sollte oben genannter Einstieg nicht passen, bieten sich folgende Alternativen an:

1. Die Helden treffen in der Nähe von Gareth auf die Reisegruppe, kurz nachdem Oberst Wallbrord sich von ihr getrennt hat. Nur dem mutigen Eingreifen der Helden ist es zu verdanken, dass die Reisegruppe einem Angriff dunkler Söldlinge entkommen kann. Vögt Roderick bittet die Helden, der Delegation bis zur Feste Geleit zu gewähren.

2. Die Helden haben in der verlorenen Schlacht um Rommilys gekämpft und sind zusammen mit der Fürstin zum Hohenstein geflohen. Die nötigen Informationen hierzu finden Sie im **AB 111**, S. 17.

3. Sollten Ihre Spieler bislang mit dem Fürstenhof keine Berührung gehabt haben, können sie durch tapfere und kluge Taten unter Beweis stellen, dass es lohnenswert ist, im Stab der Fürstin um Rat gefragt zu werden.

FESTE HOHENSTEIN

Der Hohenstein ist eine mächtige uralte Festung knapp 20 Meilen westlich von Rommilys, die in den vergangenen Jahrhunderten immer weiter ausgebaut wurde. Zuletzt wurde sie 25 Hal nach einem Brand 18 Hal wieder instand gesetzt und teilweise mit neuen Befestigungsanlagen versehen. Die Feste wird von Asmodeus' Söldnern belagert (s.u. und **RdK**), die sich im und um den Ort Hohenstein, am nördlichen Fuß der Festung, niedergelassen haben.

Die Belagerung dauert bereits zwei Wochen und inzwischen hat die Wachsamkeit nachgelassen. Deshalb ist es möglich, nachts und zu Fuß den Geheimweg (der entweder durch dichtes Buschwerk vor neugierigen Augen geschützt oder als Tunnel in den Felsen getrieben ist) zu nutzen und zu einem verborgenen Mantor zu gelangen. Es empfiehlt sich, Pferde und Kutsche in einem ausgebrannten Hof oder einem anderen geeigneten Versteck zu verbergen, bis die Lage erkundet ist. Die Soldaten bleiben als Bewachung zurück.

SITUATION AUF DER FESTE BEI DER ANKUNFT

Die Neuankömmlinge werden freudig begrüßt und von *Fürstin Irmegunde von Rabenmund ä.H.* (**GA 230**, 232), ihrem Bruder *Burggraf Ucurian* (30 Jahre, knapp 1,80, muskulös, dunkelblond, praisogläubiger Ritter, meidet den direkten Blick von den Mauerzinnen

hinab wegen seiner starken Höhenangst, sehr direkt im Umgang und nicht diplomatisch) und Kanzlerin *Ismena von Rabenmund j.H.* (LdsS 137f.) empfangen. Man ist begierig auf Neuigkeiten über den Fall Gareths und die aktuelle Lage um die Stadt und über den Verlauf des Reichskongresses. Insbesondere Rodericks Bericht über die vergebliche Bitte Graf Barnhelms von Rabenmund ä.H. an den Herzog der Nordmarken, die darpatische Thronfolgerin *Swantje Rahjandraël* (die älteste Tochter Ucurians und Thronfolgerin des Fürstentums), die dort als Knappin dient, den Darpatiern mitzugeben, stößt auf Verärgerung und Bitterkeit, vor allem natürlich bei ihrem Vater. Fürstin Irmegundes Plan, durch Swantjes Aufenthalt in Elenvina ein neues politisches Band zwischen den beiden Herrscherhäusern zu schließen, ist gescheitert. Tatsächlich haben die Nordmärker an dieser Allianz keinerlei Interesse; sie betrachten das Mädchen vielmehr als Faustpfand für rabenmundsches Wohlverhalten.

ZU VIELE MENSCHEN

Die Vorbürg quillt über vor Menschen: Flüchtlinge aus dem Ort Hohenstein, aus Rommilys und der Mark haben sich hierher gerettet, darunter einige Patrizier der Stadt bzw. deren Kinder, die sich bereits vor dem Angriff auf die Stadt hier in Sicherheit gebracht haben. Anstatt der 400 Leute, die die Feste normalerweise aufnehmen kann, drängen sich derzeit mehr als 900 Menschen innerhalb der Mauern.

Noch ist die Versorgungslage gut. Die Lebensmittel und das Futter für die Tiere reichen bei guter Einteilung noch für ca. 6 Wochen, ohne dass jemand Hunger leiden muss.

Im Haupthaus der Feste sind neben Ucurian und seinem Haushalt (insbesondere sind hier seine drei jüngsten Kinder zu nennen: Ayla Duridanya, Tsayan Godefried und Mevis) folgende Personen untergekommen: Fürstin Irmegunde, die darpatische Kanzlerin Ismena von Rabenmund j.H., *Helmbrecht II. von Rabenmund j.H.* (57 Jahre, gehört ebenfalls zu den 'Falken', väterlicher Freund Answin d.J. und politisch zerstritten mit seiner Tochter Ismena, s. RdK), *Leomar Bernfried von Rabenmund j.H.* (31 Jahre, Bruder Rahjandas, Ritter auf der Suche nach Ruhm, um ein Lehen zu erwerben, s. RdK), die Adepta *Rahjanda von Rabenmund j.H.* (34 Jahre, Akademie Magische Rüstung zu Gareth, s. RdK), *Thyria von Rabenmund m.H.-Drölenhorst* (29 Jahre, Gattin des kaiserlich-darpatischen Marschalls Fenn Weitenberg von Drölenhorst), *Hagwulf Answin* (7-jähriger Sohn des ehemaligen Truchsessens Darpatiens, Ludeger von Rabenmund, der verschollen ist, seit er den Eid auf Königin Rohaja verweigerte), Irmegundes Hofdame *Morgause von Rabenmund-Weltengrund* (40 Jahre, mittelgroß, rotes, hüftlanges gewelltes Haar, sie hat grundsätzlich die gleiche Meinung wie die Fürstin und ist ihr eine treu ergebene Dienerin) und zehn weitere Diener und Mitglieder des fürstlichen Hofstaates aus Rommilys, die unter Bedeckung ei-



niger *Goldenen Raben* (Leibwache der Fürstin) nach dem Fall der Mauern aus Rommilys geflohen sind.

Zudem flüchtet Graf *Barnhelm von Rabenmund* (s. SidW und RdK) Mitte *Praios 1028* BF mit 16 Soldaten und einigen darpatischen Adligen zur Feste. Das Schwert der Schwertweter *Ayla von Schattengrund* erreicht ebenfalls mit weiteren Rondrianern Mitte *Praios* den Hohenstein (s. RdK).

Man bringt die Neuankömmlinge, so weit es geht, standesgemäß unter: die Rabenmunds im Haupthaus, alle anderen in den Nebengebäuden.

WEITERE WICHTIGERE FLÜCHTLINGE

Der Stallmeister des fürstlichen Gestüts zu Wolfseck konnte noch einige Pferde retten und zur Feste bringen.

Ein Großteil der Handwerker der fürstlichen Rüstungsschmiede wurde auf den Hohenstein gebracht, bevor sich der Belagerungsring um die Stadt schloss. Alle Schmiedeöfen sind Tag und Nacht in Betrieb, die Schmiede und Rüstmacher haben noch ausreichend Rohmaterial, um die Ausrüstung der Truppen zu reparieren und zu ergänzen.

Einige Elfen aus Niedernberg (Bogner und Bogenschützen) konnten sich ebenfalls zur Feste durchschlagen.

Außerdem haben sich ein *Boron-Geweihter*, ein *Travia-Geweihter* aus dem Fürstenpalast und eine *Travia-Geweihte* aus *Ebnet* auf den Hohenstein gerettet.

TRUPPEN

AUF DEM HOHENSTEIN

◆ Knapp 400 bunt zusammengewürfelte fürstliche und kaiserliche Kämpfer befinden sich auf der Feste, davon etwa 50 Berittene. Einige sind aus der Schlacht um Rommilys verwundet.

◆ Zwanzig Rondrianer (Kirche und Orden der Hohen Wacht zu Ehren der Heiligen Ypolitä, s. GKM 38) stehen unter dem Kommando der Geweihten *Alinja Leuenklinge von Norburg* (Gesandte des Schwertes der Schwertweter). Die Ordensmitglieder sind allesamt sehr konservativ, weshalb Alinja (selbst Salutaristin) alle Hände voll zu tun hat, ihre Löwen bei Laune zu halten (und heldenhafte Einzelaktionen zu verhindern). Für zusätzlichen Zündstoff sorgt eine alte Rondra-Geweihte aus dem Ort Hohenstein, die darauf brennt, ihr Ende in einem heldenhaften Kampf zu finden.

◆ Eine Hand voll Magier aus Rommilys und Gareth sind voll auf damit beschäftigt, gelegentliche Dämonenangriffe abzuwehren.

◆ Außerdem werden alle Leute, die eine Waffe halten können, in deren Anwendung geschult.

◆ Die Truppen wären wohl in der Lage, die Belagerung zu sprengen, doch was dann? Für die Befreiung der Hauptstadt reicht die Streitmacht nicht aus und wohin

sollte man sich stattdessen wenden? Die sichere Feste für einen unsicheren taktischen Erfolg aufzugeben, erscheint widersinnig.

VERFÜGBARE INFORMATIONEN IM STAB DER FÜRSTIN

Der Feind

Asmodeus von Andergast, ein Lolgramoth-Pakierer, ist der Anführer der überwiegend galottanischen Soldaten (s.a. AB 111, S. 17, und RdK). Außerdem hat er ein paar versprengte Söldlinge Rhazzazors seinem Heerhaufen angegliedert. Asmodeus' Streitmacht vor dem Hohenstein umfasst 150 Söldlinge unter dem Kommando des thalusischen Söldnerführers *Hadrubald ben Salmanin*. Ein Tatzelwurmreiter gehört ebenfalls zu den Belagerern. Einige Meilen abseits (in Richtung Rommilys) lagert eine Abteilung von Nekromanten mit einigen Untoten. Balphemor von Punin hat Asmodeus außerdem eine Abteilung Golems überlassen, noch bevor es zwischen ihnen zum Streit um die Nachfolge Galottas kam.

Situation in der Mark

Die Orte Ertelhain, Neuschwanen und Niedernberg gelten als zerstört. Es ist unbekannt, welche weiteren Vorstöße und Plünderungen es in der Mark oder der Vogtei Dettenhofen gegeben hat. Letzteres interessiert vor allem Roderick, weil er und seine Gattin so schnell wie möglich weiter nach Dettenhofen wollen, um ggf. ihre Familie in Sicherheit zu bringen.

Situation in Rommilys

Nach der Niederlage der Fürstin waren die wenigen verbliebenen Truppen in der Stadt zu keinem echten Widerstand in der Lage. Zwei Tatzelwurmreiter durchbrachen die innere Mauer beim Donnerfeld. Rondra-Tempel und Kriegerschule sind schwer beschädigt, das *Ogerschlachtmuseum* gilt als zerstört.

Rhazzazors Magier, die unter Asmodeus' Kommando stehen, ihr Banner Drachengardisten und die ihnen zugehörigen untoten Einheiten haben sich in Litzelstatt beim *Boronanger* niedergelassen.

Asmodeus' erklärtes Ziel ist die Vernichtung des Travia-Kultes in Rommilys. Stift und Spital zwischen der Friedensstadt und Litzelstatt sind vermutlich bereits zerstört, die Friedensstadt selbst soll sich noch halten. Über die Situation in den anderen Vierteln ist nichts bekannt.

Missionen

Schon früh kommt die Idee auf, die Thronerben Darpatiens zu ihrer Mutter Baronin Duridanya nach Greifenfurt in Sicherheit zu bringen. Doch dafür bedarf es umfangreicher Vorkehrungen. Insbesondere muss der Weg nach Zwerch auskundschaftet und eine geeignete Tarnung organisiert werden.

Diese Vorbereitungen sollen mit Aufklärungsmissionen in die Mark kombiniert werden. Man bittet die Helden, sich dafür zur Verfügung zu stellen, auch um zu prüfen, ob sie vertrauensvoll und fähig sind, ihnen ggf. die Aufgabe des Transportes der Kinder anzuvertrauen. Nachdem sie sich bewährt haben, weiht der Burggraf sie in seine Überlegungen ein und bittet sie, sich darüber Gedanken zu machen, wie dies am besten zu bewerkstelligen sei.

Es muss festgestellt werden, in wie weit und auf welchen Wegen der Feind über Nachschub verfügt. Mit den Informationen über den Feind und die Situation in der Stadt und der Mark hoffen Irmegunde und Ucurian, sobald wie möglich eine Rückeroberung der Stadt bewerkstelligen zu können.

Der Geheimweg von der Feste kann nur nachts unbemerkt benutzt werden, tagsüber besteht das Risiko, entdeckt zu werden und damit dem Feind die Existenz eines Schleichweges zu verraten.

Potenzielle Ausgangspunkte für die Aufklärung der Mark sind die weitgehend zerstörten Orte Ertelhain und Niedernberg. Hier ist die Gefahr, Asmodeus' Truppen zu begegnen, sehr gering; zumindest solange die Helden bei ihren Aufklärungsmissionen nicht zu viel Aufmerksamkeit erregen.

Die Thronfolger

◆ *Ayla Duridanya von Rabenmund* (10 Jahre, rotbraunes Haar, dunkle Augen, lebhaft, fröhlich und zu jeder Heldentat bereit, auch wider alle Vernunft). Ayla, die ihren Namen nach der großen Ayla von Schattengrund trägt, ist offensichtlich der Liebling ihres Vaters Ucurian. Sie versteht es blendend, ihn um den Finger zu wickeln. Gegebenenfalls wird sie von ihren Geschwistern vorgeschickt, um aufgekommene Wogen zu glätten.

◆ *Tsyan Godefried von Rabenmund* (9 Jahre, dunkles Haar, braune Augen, ein stiller Junge, den nur wenig aus der Ruhe bringen kann). Tsyan wurde die Ehre zuteil, von der damaligen Königin Emer 26 Hal zum Mündel ausserkoren zu werden, doch durch die Ereignisse der letzten Jahre ist dies allseits in Vergessenheit geraten.

◆ *Mevis Grabunz von Rabenmund* (5 Jahre blond und wasserblaue Augen). Das jüngste Kind Ucurians und Duridanyas ist unter einem denkbar schlechten Stern geboren worden: Ausgerechnet in der Blutnacht zu Rommilys hat sich das Kind einen Mond zu früh auf die blutige Welt gedrängt. Mevis ist ein scheues, zurückhaltendes Kind, das nichts und niemandem zu trauen scheint, mit Ausnahme seiner ältesten Schwester Swantje, die er schmerzlich vermisst. Der Junge wirkt schwächlich, ist aber zäher, als man anneh-

men würde. Der Junge verfügt über die Gabe der Vorausschau, was allerdings zu diesem Zeitpunkt noch niemand weiß.

Richten Sie es so ein, dass die Helden in Kontakt mit den Kindern kommen. Insbesondere Ayla, die einen Faible für Heldengeschichten hat, bietet sich an. Sie folgt den Helden beispielsweise auf die Brustwehr, als ein Angriff des Tatzelwurmreiters erfolgt, nur weil sie endlich einmal dabei sein möchte. Dabei fällt den Helden vor allem auch ihre Unerschrockenheit auf. Oder aber sie und ihr Bruder Tsyan lauschen den Geschichten der Helden, wobei Tsyan sich weit weniger für Heldentaten interessiert, als dass er sich nach dem Schicksal von Flüchtlingen und Geschlagenen erkundigt.

Was die Helden herausbekommen können:

Mark Rommilys

◆ *Gut Wolfseck* ist von 12 Doppelsöldnern aus Xeraanien besetzt, die sich Asmodeus angeschlossen haben und hier auf neue Order warten.

◆ *Ertelhain* und *Niedernberg* sind gebrandschatzt und verlassen, viele Leichen liegen unbestattet herum.

◆ Entlang des Ufers des *Ochsenwassers* hat es bislang nur einen Plünderungszug gegeben, Asmodeus' Leute sind aber auch schon mit Gold gekommen, um Fische zu kaufen und die Fischer und Bauern dazu zu bewegen, mit ihrem Tagwerk fortzufahren.

◆ *Neuschwanen* ist gebrandschatzt und geplündert, das Effert-Heiligtum bei *Darpatingen* ist entweiht.

◆ *Ebnet* ist weitgehend unbeschädigt, auf Ucurians Gut hat sich ein Halbbanner von Asmodeus' Leuten einquartiert. Auch hier gehen die Bauern wieder ihrem Tagwerk nach.

◆ *Dommel* wurde geplündert, der fürstliche Jagdsitz niedergebrannt, der Jagdaufseher verschleppt und die Jagdhunde streunen herrenlos im Wald herum.

◆ *Feenburg* ist vom Edlen Cordovan von Berlinghan Oppstein-Mersingen mit einem Halbbanner fürstlicher Soldaten besetzt. Sie werden von einem gemischten Banner von Asmodeus' Erfolgsleuten belagert. Die nähere Umgebung ist geplündert.

Stadt Rommilys

Selbstverständlich wäre es für die Eingeschlossenen auf der Burg auch von großem Interesse, Neuigkeiten aus Rommilys zu erfahren. Allerdings fehlt im Rahmen dieses Szenarios der Platz hierfür. Informationen für solche Missionen finden Sie in dem Abenteuer **RdK**.

Auszug Answins d.J. vom Hohenstein

Mitte Rahja 1027 BF hat Answin d.J. es satt, auf der Feste gefangen zu sein. Gemeinsam mit Helmbrecht II., Thyria, Rahjanda (sofern diese nicht als magischer Begleitschutz der Helden benötigt wird, s.u.) und Leomar Bernfried will er sich zur Feenburg und weiter nach Grassing durchschlagen, um herauszufinden, wie es im Land aussieht und um versprengte loyale Streiter zu sammeln und zur Festung zurückzukehren – so zumindest gibt er es vor. Zur Bedeckung erbittet er von der Fürstin vier *Goldene Raben*, zusätzlich zu seinen eigenen drei Soldaten. Außerdem nimmt er Adeptus Hagwulf von Herzogenrat mit.

Zwar stimmt es, dass Answin versprengte Truppen sammeln will, sein tatsächliches Ziel aber ist Burg Rabenmund (s. **RdK**). Er verschweigt dies tunlichst, weil er annimmt, dass die Fürstin dies nicht billigen würde (ihr Augenmerk gilt vornehmlich Rommilys). Sollten die Helden Answins wahre Pläne entlarven und die Fürstin warnen, stellt sie sich Answin zwar nicht in den Weg, aber es gibt einen lautstarken Streit und sie verweigert ihm die Soldaten ihrer Leibwache.

Feindlicher Nachschub

Der Nachschub erreicht Asmodeus' Truppen vornehmlich auf Ochsenkarren. Der Begleitschutz der Karrentrecks besteht aus Anzahl der Wagen + 1 Wachen, die Trecks gelangen von Gallys über Zwerch und Ebnet nach Rommilys.

Seltener können auch einzelne streng bewachte Planwagen ausgemacht werden, die von W6+1 berittenen Wachen begleitet werden. Sie sollten den Helden mindestens einen Überfall auf einen Versorgungszug des Feindes ermöglichen. Vielleicht gelingt es ihnen, wertvolle Güter wie Heil- und Zauberkräuter oder Heilkräuter oder solche zur besseren Regeneration von Astralenergie zu erbeuten. Die Angriffe dämonischer Wesenheiten häufen sich, weshalb insbesondere die Magier mehr und mehr erschöpft sind.

Die Nachschubwege des Feindes entnehmen Sie bitte dem Kapitel **Stationen der Reise**.

Ein notwendiger Erfolg

Mitte Praios 1028 BF lauern die Helden einem vierspännigen Planwagen auf, der von Gardisten und einem Magier begleitet wird (passen Sie die Stärke an Ihre Gruppe an, es sollte ein harter Kampf werden und kein Spaziergang), und sollten diesen in ihre Gewalt bringen. Auf dem Planwagen befinden sich zwei fertig modellierte Lehmgolems, die auf ihre unheilige Belebung warten.

Des Weiteren finden sich zwei schwere, massive Holztruhen, die mit jeweils drei getrennten Schlössern vor unbefugtem Zugriff geschützt sind. Darin liegt das Gold für die Söldner (10W10 +100 Goldmünzen und 20W20 +200 Silbermünzen, zumeist in Prägung einer der Heptarchien) sowie Nachrichten für Asmodeus: u.a. über die Lage zwischen der

Trollpforte und Wehrheim, Neuigkeiten über die Anfang Praios begonnene Belagerung von Burg Rabenmund durch Rhazzazors Heerführerin Mirona ya Menario (die mit ihren Truppen auch die Ruinen von Wehrheim besetzt hält; Details finden Sie in **RdK**), Stand des Aufbaus der magischen Werkstatt bei Galys, in der u.a. Golems für die galottanischen Truppen gefertigt werden. Weiterhin finden sich in den Truhen, ein in Essig eingelegter Kopf (eines Spions von Balphemor von Punin, der Asmodeus' Truppen auskundschaften sollte – wie aus einem Begleitschreiben hervorgeht), Paraphernalia für die Golemerschaffung, sonstige alchemistische Zutaten sowie weitere der Phantasie des Meisters überlassene Gegenstände.

Die abgefangenen Nachrichten und die Erkenntnis, dass verstärkt Nachschub in die Gegend gebracht wird, macht deutlich, dass sich die Situation zuspitzt. Alles deutet auf einen Angriff auf Hohenstein hin. Womöglich haben sich die Helden bereits einen Plan zur Flucht mit den Kindern zurechtgelegt. Der galottische Planwagen wäre eine gute Tarnung, zumal man mit den Kindern schlecht auf Pferden oder gar zu Fuß fliehen kann. Es gilt, ein Versteck für die Beute zu suchen, bevor man zur Feste zurückkehrt. Ucurian wird nicht länger zögern und seinen Plan, die Kinder in Sicherheit zu bringen, nun umsetzen. Nicht zuletzt durch ihre letzte Heldentat haben die Gefährten sein Vertrauen und das der Fürstin errungen. Auf Geheiß des Burggrafen werden mögliche Verwundungen der Helden nach besten Kräften behandelt. Anschließend lässt er sie zu sich rufen. Ucurian von Rabenmund bittet die Helden eindringlich, seine Kinder in Sicherheit nach Greifenberg zu bringen, dem Stammsitz seiner Gemahlin in der Markgrafschaft Greifenfurt.

AUFBRUCH NACH GREIFENBERG

Sollten die Helden einwenden, dass es Gerüchte über eine orkische Bedrohung in Greifenfurt gibt, nimmt man diese nicht allzu ernst. Seit Jahren machen Schwarzpelze das Land unsicher, außerdem sieht man keine Alternative.

Sie sollten die Reise so planen, dass die Helden am 12. Rondra in Greifenfurt ankommen, damit sie dort Zeugen eines bedeutenden Ereignisses werden (s.u.). Sollte sich kein Magier unter Ihren Helden befinden, bittet Ucurian Adepta Rahjanda von Rabenmund j.H., sie zu begleiten. Ohne magische Bedeckung ist eine Flucht durch die Reihen der schwarzen Söldner nur schwer machbar. Außerdem wird die Gruppe von bis zu vier *Goldene Raben* (je nach Größe der Heldengruppe) in erbeuteten Uniformen des Feindes begleitet. Sie haben den Auftrag, die Kinder nicht aus den Augen zu lassen (beispielsweise damit die Helden Gelegenheit haben, Aufklärungsaktionen durchzuführen).

Den Helden wird empfohlen, die erbeutete Kutsche und die erbeuteten Uniformen zu nutzen, doch auch jeder andere sinnvolle Plan der Helden wird akzeptiert. Sie bekommen allerlei gute Ratschläge und das Beste an Ausrüstung mit, das die Feste zu bieten hat: zwei Heiltränke, einen Zaubertrank, ein Fernrohr, 100 Goldstücke (überwiegend Münzen aus den Schwarzen Landen), um kleinere Trupps des Feindes notfalls bestechen zu können, und weitere Ausrüstung, die Sie für sinnvoll und nicht zu übertrieben halten.

STATIONEN DER REISE

(s. Karte aus **LdsS**)

Die Reise durch die von feindlichen Truppen kontrollierten und verwüsteten Lande ist ein gefährliches Unterfangen. Sparen Sie nicht mit unliebsamen Begegnungen, aber auch nicht mit unerwarteter Unterstützung, wie Bauern, die die Reisegruppe verstecken und nicht verraten, obwohl die schwarzen Söldner sie unter Druck setzen. Sollten die Helden in arge Bedrängnis kommen, sei es, weil ihnen das Glück nicht hold ist oder sie sich ungeschickt anstellen, bleibt Ihnen die Möglichkeit, Answin d.J. mit seinen Soldaten als Retter in der Not einzusetzen.



Ucurian von
Rabenmund ä.H.

Zwerch: Zwerch wird von einem Halbbanner von Asmodeus' Geierbanner gehalten. Zudem sind dort

zwei Magier stationiert, die ihm treu ergeben sind. Die Helden sollten Zwerch tunlichst umgehen, sofern sie nicht auf eine brillante Idee kommen.

Allerdings ist Zwerch von tückischen Sümpfen umgeben. Es empfiehlt sich, in Dreilinden (wo es keine dauerhafte feindliche Besatzung gibt) einen einheimischen Führer zu finden, der die Gruppe nachts durch den Sumpf lotet.

Sofern Sie oder Ihre Helden einen Kampf bevorzugen, taucht glücklicherweise ein versprengtes Banner kaiserliche Pikeniere auf, das gemeinsam mit den Helden kurzzeitig Zwerch besetzt. In Zwerch kommen die langsameren, aber robusteren Ochsenkarren des Feindes über die schlechtere Straße von Ochsenried an.

Rankarariletana: Hier lagert das zweite Halbbanner des Geierbanners, der Ort ist aber relativ gut zu umgehen (das gilt auch für das nur wenige Meilen nördlich gelegene Dorf). Hier kommen die schnelleren Pferdewagen des Feindes aus Dobirach an. Just als die Helden Bracke (auf der Karte zwischen Horeth und Rankarariletana) erreichen, beobachten sie einen Trupp borbaradianischer Söldner (W10+Anzahl der Helden), die den Ort plündern.

Horeth ist bereits am Tag zuvor geplündert worden, es befinden sich keine Truppen dort, nur völlig verängstigte Dörfler.

Machen Sie den Helden notfalls klar, dass es keine gute Idee ist, weiter auf der Straße nach Wehrheim zu bleiben, da die Ruinen der Stadt fest in der Hand des Feindes sind. Zudem streuen etliche Söldlinge und nachts auch Schlimmeres durch die Wehrheimer Mark. Es

empfiehlt sich, den Abzweig nach Puleth zu nehmen.

Nach einigen Meilen werden die Helden Zeugen, wie eine Gruppe kaiserlicher Soldaten von einem Irrhaken angegriffen wird. Sofern die Helden ihnen helfen, erzählen die Soldaten anschließend, dass sie zu einer Gruppe von Kaiserlichen gehören, die der zurückgekehrte Alrik von Blautann in Puleth sammelt. Die weitere Reise nach *Puleth* verläuft ereignislos. Dort ist von Blautann aber nicht anzutreffen, da er sich auf einer Aufklärungsmission befindet (s. **RdK**). Er wird in zwei Tagen zurück erwartet.

In Puleth ist ein bunt zusammengewürfeltes Banner anzutreffen, das unter dem Kommando von *Oberst Gobert von der Tommel* steht, Reichsmagier der Akademie Schwert und Stab (39 Jahre, groß, dürr, dunkelbraune Haare, knallharter militärischer Charakter, der in den letzten Jahren durch die vielen Rückschläge im Kampf gegen die Schwarzen Lande zunehmend verbitterter wurde) und Blautanns Stellvertreter.

Sollten die Helden auf Blautann warten und diesem oder Gobert die errungenen militärischen Informationen mitteilen, hilft man ihnen, unbeschadet an Wehrheim vorbeizukommen.

Bis *Reichsweg* ist mit Angriffen vereinzelter Trupps desertierter kaiserlicher Marodeure oder von Söldlingen aus den Schwarzen Landen zu rechnen. Danach sollte man bis *Orkenwall* gut vorankommen. Dort gibt es Gerüchte über einen bevorstehenden orkischen Angriff auf Greifenfurt, Prinz Edelbrecht vom Kosch, der Gemahl der Markgräfin, hat die Greifenfurter Adligen zum Heerbann gerufen. Es bleibt den Helden überlassen, ob sie die Gerüchte ignorieren oder ob sie die Kinder in Obhut der *Goldenen Raben* hier zurücklassen und herauszufinden versuchen, was es mit den Gerüchten auf sich hat (s. **AB 114, Seite 16**).

DIE KINDER

Die drei Schutzbefohlenen verhalten sich größtenteils tapfer und beugen sich ohne Murren den Anweisungen der Helden. Sie ertragen die Strapazen und Gefahren der Reise überraschend duldsam. Es scheint, als spürten sie die Gefahr, in der sie schweben, und wüssten sehr genau, dass ihr Überleben auch davon abhängt, dass sie sich ruhig verhalten. Dennoch bedeutet es eine erhebliche Erschwernis, mit ihnen zu reisen. Schon allein die Kutsche macht es unmöglich, querfeldein zu reisen. Allzu große Wagnisse verbieten sich ebenso wie Missionen, in denen die Helden die Kutsche sich selbst überlassen, um das Gebiet auskundschaften, falls die *Goldenen Raben* durch Kämpfe dezimiert werden und als Wachen nicht mehr bereit stehen. Zudem kann man sich nie sicher sein, ob sich eines der Kinder nicht doch durch einen Schreckenslaut oder Weinen verrät, wenn man sich vor Asmodeus' Schergen versteckt. Bei Ayla besteht zudem die Gefahr, dass sie sich todesmutig mit ihrem Dolch (für sie eher ein Kurzschrift) ins Gefecht stürzt, falls sie den Eindruck hat, dass die Helden ihrer Unterstützung bedürften. Sollte es Ihnen zupass kommen, kann sich Mevis' Gabe in einem passen-

den Moment zeigen, der Knabe warnt sie vor einer drohenden Gefahr. Gestalten Sie die Situation möglichst mysteriös, ja unheimlich. Der Junge zeigt sich danach tief erschüttert und verwirrt und noch verschlossener als ohnehin schon.

GREIFENFURT

Die Helden sollten Greifenfurt am **12. Ronda** erreichen, als dort gerade die Schlacht zwischen den Orks und Prinz Edelbrecht und seinen Truppen tobt (s. **AB 114, 16** und **RdK**).

Zum Vorlesen oder Nachersählen:

Es sieht für die Greifenfurter nach einer sicheren Niederlage aus. Heftig drängen die Schwarzpelze auf sie ein und drängen die menschlichen Verteidiger stetig zurück. Zu allem Unglück kommen weitere Orks aus dem Norden heranmarschiert, dies bedeutet unforglich den Todesstoß für die Greifenfurter!

Doch was ist das? Seite an Seite mit den Orks marschieren menschliche Landsknechte und ein paar Ritter?

Da erkennt ihr, dass die Truppen von einem weißen Ritter angeführt werden. Der weiße Ritter hebt sein Schwert. Einer der Ritter entrollt ein Banner, das stolz im Wind flattert: Es ist der schwarze Rabe auf silbernem Grund. Brüllend stürzen sich Söldlinge und Schwarzpelze auf die orkischen Angreifer, die völlig überrascht sind.

Der weiße Ritter ist *Answin von Rabenmund*, und er hat sich mit Orks des Herren vom Svellttal, *Mardugh Orkhan*, verbündet. Gemeinsam besiegen sie die angreifenden Orks. Die Helden können entweder zusehen (dies ist wohl wahrscheinlich, wenn sie die Kinder dabei haben) oder selbst mitkämpfen.

Zum Vorlesen oder Nachersählen:

Die geretteten Kämpfer von Greifenfurt bestaunen unglaublich die bunte Truppe, die sie vor der sicheren Niederlage bewahrt hat. Prinz Edelbrecht dankt dem weißen Ritter, der nun seinen Helm abnimmt. "Ihr!", entfährt es dem Prinzen, "Answin von Rabenmund!"

Es dauert nicht lange, da mischt sich unter die Freude über die Rettung auch Unmut über die ungeliebten Verbündeten Answins. Bevor die Situation eskaliert, entscheidet Answin, auf die weitere Unterstützung der Orks bei seinen Plänen zu verzichten. Er bedankt sich bei Orkhan. Dieser zieht sich nach einer eintägigen Rast mit seinen Truppen über den Finsterkamm zurück. Zu Answins Begleitung gehört sein Sohn *Ludeger von Rabenmund*, der einstige Truchsess Darpatiens, der als verschollen galt. Als Answins persönliche Leibwache dient Adepta *Lefke von Rabenmund* (28 Jahre, mittelgroß, dunkelblond, Schwester von Fürstin Irmegunde und Ucurian, Akademieabschluss in Gerasim, ihr Schwerpunkt liegt aber auf dem Feld der Hellsichtmagie), die ihren Onkel auf Tritt und Schritt begleitet. Sofern Rahjanda die Helden begleitet, begrüßt sie ihre verbannten Verwandten überaus herzlich (s. **RdK**) – kein Zweifel, wem ihre Loyalität gehört.

Für die Helden gilt es, die Baronin von Grei-

fenberg ausfindig zu machen, die – wie sich schnell in Erfahrung bringen lässt – dem Heerbann angehört. Ludeger von Rabenmund wird von ihrer Suche und ihrer Mission erfahren. Noch bevor die Helden Baronin Duridanya im allgemeinen Chaos gefunden haben, ist Answins ebenso intriganter wie getreuer Sohn darüber im Bilde, welch kostbaren Schatz die Helden bewachen. Ludeger ist völlig klar, dass die Kinder in seiner Hand ein mächtiges Pfand wären. Bekanntermaßen sind die Fürstin und Ucurian keine Freunde Answins. Ludeger ist im Gegensatz zu seinem Vater davon überzeugt, dass sie sich niemals freiwillig anschließen werden. Mit den Kindern hätte er ein Druckmittel, um für den Zusammenhalt der Familie zu sorgen. Die Helden finden heraus, dass die Baronin in der Schlacht verletzt und in die markgräflichen Residenz gebracht worden ist.

Die Baronin (dunkle Haare, dunkle Augen, feine Züge, eine mutige Ritterin und Anhängerin Rondras, vortrefflich mit dem Schwert) hat eine Beinwunde davongetragen, die sie für einige Tage ans Bett fesselt. Mutter und Kinder begrüßen sich überglücklich. Duridanya dankt den Helden tiefbewegt für ihren Dienst und ihre Treue und versichert, dass sie tief in deren Schuld stehe. Sie lädt die Helden ein, mit ihr nach Greifenberg zu kommen, sobald sie reisefähig ist.

ENTFÜHRT!

Ludeger hat seine Leute unverzüglich nach einem geeigneten Versteck suchen lassen: Ein geplündelter Hof abseits der Straße in Richtung Wehrheim bietet sich an. Sollten etwaige Pläne der Helden ihm dazu keine Gelegenheit lassen und er gezwungen sein, sich der Kinder frühzeitig zu bemächtigen, ändert er seine Pläne dahingehend, dass er sie über den Pass ins Svellttal bringen lässt.

In den nächsten Tagen lässt Ludeger (sollte Rahjanda mit den Helden nach Greifenfurt gelangt sein, kann sie – unerkannt – seine Gehilfin werden) die Kinder von einem seiner Getreuen, *Bogomil Okdahn* (ein ca. 50-jähriger Lowanger Magus mit dem Spezialgebiet Verwandlung von Lebewesen, Dozent der Akademie für diesen Bereich, der sich für viel Geld Ludeger angeschlossen hat) entführen. Wie dies geschieht, hängt vom Verhalten der Helden ab. Er nutzt zum Beispiel ein Schlafgift und/oder Magie, um die Helden und die Goldenen Raben auszuschalten.

Wenn alle Stricke reißen, scheut Ludeger auch nicht davor zurück, einen Überfall auf die Helden auf dem Weg nach Greifenberg zu inszenieren.

Duridanya von Greifenberg ist außer sich vor Sorge und Zorn, dass die Kinder aus der Residenz verschwunden sind. Sie ist wild entschlossen, sich selbst auf die Spur der Entführer zu machen, räumt aber angesichts ihrer Verletzung ein, dass ihr die Hilfe der Helden wohl willkommen wäre. Da Ludeger nur wenige Zeit zum planen blieb, sollte es den Helden schließlich gelingen, die Spur der Entfüh-

rer aufzunehmen und das Versteck der Kinder ausfindig zu machen. Der Magus hat sich mit Söldlingen (die Anzahl sollte an Ihre Heldengruppe angepasst sein) auf dem Hof verschanzt. Es gilt nun, die Entführer zu überwältigen, ohne die Kinder in Gefahr zu bringen. Immerhin ahnen die Helden nicht, wer hinter der Entführung steckt. Sollten Ihre Helden leidlich erholt sein, können Sie ihnen durch weitere Soldaten Ludegers zusetzen, die sie von der Verfolgung abbringen sollen. Sollten die Helden Unterstützung brauchen, bietet sich Ucurians Schwester Lefke an. Sie kennt die Kinder gut und ist fast ebenso besorgt um deren Wohl wie Duridanya. Sofern Sie es wünschen, heilt Lefke Duridanyas Wunde mit Heilmagie, damit diese die Helden begleiten kann.



*Ismena von Rabenmund
j.H., Kanzlerin von
Darpatien*

Schlussendlich sollte es den Helden gelingen, den Magus und seine Schergen zu überwältigen und aus einem von ihnen herauszupressen, wer hinter der Entführung steckt. Duridanya hegt keinerlei Zweifel daran, dass Ludeger zu einer solchen Schandtat fähig wäre. Wenn es in Ihre weiteren Pläne passt, bittet Duridanya die Helden zudem, zurück zum Hohenstein zu reisen, um Ucurian von den Ereignissen zu berichten.

EPILOG

Noch bevor Duridanya ihren Plan umsetzen kann, Answin in Begleitung der Helden zur Rede zu stellen, warnt Lefke von Rabenmund sie eindringlich. Lefke hegt keinen Zweifel daran, dass Answin zwar nichts von der Entführung wusste, dass er aber keinesfalls Ludeger dafür zur Verantwortung ziehen wird. Im Gegenteil: Answin wird alles tun, um zu verhindern, dass die Kunde von Ludegers Untat die Runde macht (ebenso wie Ludeger selbst) und so einen Schatten auf die Rückkehr des Kaisers wirft. Lefke beteuert glaubhaft, dass sie davon ablassen sollten, sofern sie an ihrem Leben hängen.

Für die Magierin aber sind diese Ereignisse der erste Anlass zum Zweifel, und einige Wochen später wird sie ihren Onkel verlassen und Rahjanda von Rabenmund den Platz an Answins Seite überlassen (s. **RdK**).

Als Belohnung für ihren Einsatz erhalten die Helden **200 bis 300 AP**, je nachdem, wie erfolgreich sie bei ihren Aufklärungsmissionen waren.

Inoffizielle Informationen über die Familie Rabenmund, Darpatien und die Mark Rommilys erhalten Sie unter <http://www.thorwal-standard.de/darpatien/inhalt.htm>

Informationen und einen Stadtplan zur Stadt Rommilys finden Sie in der Spielhilfe **Land der stolzen Schlösser (LdsS)**, in dem Abenteuer **Die Rückkehr des Kaisers** und unter <http://www.rommilys.de>

Warnung: Umfassende Meisterinformationen!

Dieser Artikel enthält viele Meisterinformationen zu weit verzweigten aventurischen und myranischen Hintergründen. Wenn Sie von diesen überraschenden Verbindungen und Geheimnissen zwischen den beiden Kontinenten als Spieler erfahren wollen, sollten Sie auf die Lektüre verzichten und Ihrem Meister den Artikel anvertrauen.

MYRANISCHES AVENTURIEN

WARUM IN DIE FERIE SCHWEIFEN, WENN DAS GUTE LIEGT SO NAH?

von René Littek

mit Unterstützung von Stefan Küppers und Frank Bartels

Das Gölidenland, jenseits des Meeres auch als Myranor bekannt, hat viele Abenteuer zu bieten. Untrennbar sind die Schicksale beider Kontinente verwoben und so lassen sich auch für jene Spieler, die den großen Schritt über das Meer der Sieben Winde nicht machen wollen, zahlreiche myranische Elemente problemlos in Aventurien verwenden. Benutzen Sie diese, um Ihren Spielern Lust auf das ferne Gölidenland zu machen!

BEKANNTE GESICHTER UND VERBORGENE VÖLKER

Einige 'Myraner', nämlich der Großteil aller Menschengölker, ist bereits lange in Aventurien – und in Abenteuer und Hintergrundpublikationen – heimisch. Dazu kommen jedoch einige weniger bekannte Völkerschaften und Einzelpersonen: Die **Ban Bargui** sind mit Nazir ter Vaan (Na'sr T'Arvan) im aventurischen Horasreich sogar durch einen Gesandten vertreten. Es gibt jedoch auch exotischere Völker: Die myranischen **G'rolmur** sind mit ihren Verwandten, den **Grolmen**, seit den frühesten DSA-Abenteuern vertreten und in ganz Aventurien wegen ihrer alchimistischen Fähigkeiten und ihrer Geldgier berühmt und berüchtigt. Es scheint jedoch, als hätten sie sich gänzlich von der Liebe ihrer Vorfahren für Magotechnik abgewandt – möglicherweise unterstützte das aventurische Astralflecht ihre Form der Technomantie nicht oder sie haben einen epischen Wettstreit mit den Zwergen verloren. Die verlassenen G'rolmur-Werkstätten von Angrolmur (siehe **Angrosch 121**), dem heutigen Bergkönigreich Phöcanowald, zeigen zumindest, dass sich die G'rolmur nach ihrer Ankunft in Aventurien noch beinahe ein halbes Jahrtausend mit Mechaniken beschäftigten. Ihr Verschwinden ist ungeklärt, jedoch deuten die von Zwergen eingemauerten und nunmehr untoten Grolme im Amboss auf ein dunkles Kapitel in der zwergischen Geschichte hin. Erstaunlich ist auch die Herkunft der Grolme im Amboss, die schon um 5000 v.BF. erwähnt werden; alle anderen Quellen nen-

nen die Ankunft der Grolme erst zusammen mit den göldenländischen Siedlern. Möglicherweise ist dies ein Hinweis auf einen früheren Besiedlungsversuch, bei dem das Meer der Sieben Winde mit magomechanischen Artefakten überwunden wurde. Oder lebten Grolme bereits seit Urzeiten auf beiden Kontinenten?

Die **Nyamaunir**, ein Volk seefahrender Katzenmenschen, sind auf den *Jaguarinseln* des Südmeeres heimisch. Auch die Demergatoren der **Nequaner**, eines unter Wasser lebenden Menschengölkers, sind gelegentlich ins Südmeer vorgedrungen (**Meridiana 130, 194**). Bis zum Zweiten Drachenkrieg lag hier angeblich so-

misch, die den gleichen Ursprung haben wie ihre myranischen Vettern, die **Loualil**.

Im Horasreich und anderen Siedlungsgebieten der Gölidenländer finden sich auch heute noch Personen, die das Erbe des myranischen 'Magier-Adels', der **Optimaten**, in sich tragen. War gar der Prophet Thamos Nostriacus ein Nachfahre der Tharamnos, der das geöffnete Dritte Auge besaß? Im Nostrischen enthalten die Königsnamen heute noch auffallend oft die Silbe *myr*, und die Kopfbedeckung der Herrscher erinnert stark an der Mitra der Optimaten. Eine Abstammung des horasischen Kaiserhauses Firdayon von der Erblinie der **Aphirdanos**, die den Thearchen des großen Imperiums und viele hochrangige Amtsträger stellt, ist mehr als wahrscheinlich. Auch in den Kirchen haben sich Spuren gehalten: So stammt die Familie der Peraine-Geweihten Phraisop vom Optimatenhaus der **Phraisopos** ab, und auch eine Verbindung zwischen den **Ennandu** und der Nandus-Kirche kann nicht ausgeschlossen werden.

Dass sich das alfanfanische Haus Honak auf die Optimaten der Onachos zurückführt, kann im Licht der Tatsache, dass ein göldenländisches Schiff vor Jahrhunderten in Al'Anfa landete, fast als bewiesen angesehen werden.

Die bedeutendsten Erben göldenländischen Wissens hingegen dürften die magischen Traditionen sein. Neben einigen sehr artverwandten Thesen und Matrizen weist der Stabzauber-Kanon der aventurischen **Gildenmagier** große Ähnlichkeiten mit optimatischen Stabzaubern auf. Insgesamt muss es jedoch scheinen, als sei in Aventurien nach der Errichtung des Efferdwalls viel Wissen um die Verzauberung von Stäben verloren gegangen.

Gänzlich vom Stab gelöst wurden die Zauber der **Icemna** und gingen als Flüche in das Wissen der **Hexen** ein.

Die Hafenstadt Yar-Dasham geht vermutlich auf jene Gölidenlandflotte zurück, die von den Priesterkaisern vernichtet wurde (**Meridiana 24, 118**). Duster mutet hier der Tempel eines



gar eine Enklave der legendären **Alten**, deren Spuren sich im Süden Aventuriens finden mögen. Im Südmeer leben auch die Verwandten der myranischen **Risso**, die im Kampagnenband **Lockruf des Südmeeres** erstmals beschrieben wurden. Auch andere Meere bergen aventurische Verwandte myranischer Rassen. So finden sich an den Küsten des Südens die Dörfer der **Ziliten**, der friedlichen Verwandten der myranischen **Mholuren**. An der Westküste des Kontinents sind die **Necker** hei-

Schädelgottes an. Wandelten auch die finsternen, einen namenlosen Gott verehrenden **Draydal** auf aventurischen Boden?

Die Tulamiden mögen zudem einige Geheimnisse der **Sumurrer** mit deren myranischen Nachfahren, den **bansumitischen Völkern**, teilen, ganz so wie die **Thorwaler** im Norden derzeit ihre **Hjaldinger-Wurzeln** erforschen. Im hohen eisigen Norden schließlich finden sich die **Nachtalben** Pardonas, von denen einige von hier aus nach Myranor auswanderten und sich auch dort im Hohen Norden als **Shakagra** niederließen.

SPUREN DER VERGANGENHEIT

Auch von anderen Rassen weiß man, dass sie einmal schon auf aventurischem Boden wandelten und wieder verschwanden. Was aus den katzenhaften **Amaunir** wurde, die mit den Güldenländern nach Aventurien kamen, ist unbekannt. Doch darf man vermuten, dass sie niemals besonders zahlreich waren und nach der Errichtung des Efferdwalls schließlich ausstarben. Dennoch entdeckt man gelegentlich Hinweise auf ihre Existenz, beispielsweise Mumien in alten Nekropolen.

Die Vorfahren der Amaunir bereisten einst in fliegenden Städten die Himmel über Aventurien, noch bevor die Städte der Elfen und Echsen erblühten. Sie lagen im Krieg mit insektenhaften Völkern, die eine gewaltige Stadt der Katzenhaften in einem letzten Gefecht zum Absturz brachte und so die Bernsteinbucht erschufen. Die Spuren dieses Katzenvolkes lassen sich auch in Gulagal, Ancchir und anderen Orten im Süden finden. (Meridiana 196f.)

Einige Tayas der Waldmenschen könnten auf die Anwesenheit der jaguargestaltigen **Pardir** in den Regenwäldern hindeuten. Die Höhlen von Gron'gu-Mur fesseln eine düstere, katzenge-

tige Entität namens **Aphasmayra**, deren Name seltsame Parallelen zur myranischen Katzentönnin des Todes, der Jagd und des Fleisches aufweisen. Die **Rondra-Kirche** verehrt bis heute einen Löwenhelm, den sie in einem Himmelsschiff-Wrack der Katzenmenschen fand, als eine ihrer größten Reliquien.

In den Salamandersteinen berichten die Elfen immer wieder davon, der Verkörperung der Göttin **Zerzal** in den Wäldern begegnet zu sein. Sollte es sein, das die Menschen sie missverstehen und in Wahrheit Nachfahren eines **Lyncil-ähnlichen** Zweiges des Katzenvolkes hier Zuflucht fanden, nachdem ihre Zivilisation untergegangen war? In den magischen Salamandersteinen mögen sie durchaus ein abgelegenes Tal gefunden haben, in dem sie bis heute in Form einer primitiven Jägerkultur überleben konnten.

Den Feinden der Katzenvölker, den Vielbei-

nern, erging es in Aventurien wohl weniger gut. Nur wenig deutet auf ihre Hochkultur hin – oder aber es ist so unverständlich, dass es die Menschen nicht erkennen. Ihre Spuren finden sich vor allem im Süden, den Katakomben der Berge **Visra**, dem Tabu von **Kun-Kau-Pe**, der Spinnenstadt **Shan'R'Trak** und in den Hinterlassenschaften der **Magiermogule** vom **Gadang**. Auch wenn es keine insektoiden **Chratat** auf Aventurien gibt, so sehen ihnen die chimärischen **Skorpionschrecken**, die seit einigen Jahren **Mhanadistan** und **Gorien** unsicher machen, doch ähnlich genug (siehe **Bastrabuns Bann**).

Sicherlich sind auch die **Smaragdspinnen** im Orkland und hohen Norden intelligenter als von den Menschen angenommen – möglicherweise eines der letzten Relikte des aventurischen Zeitalters der Vielbeiner. Nach den **Feliden** und **Vielbeinern** herrschten besonders im Süden Aventuriens die **Echsenvölker**: Die kobragleichen **Shintr** wurden angeblich von hier nach Myranor vertrieben und auch die **Jharra** gab es hier in kleiner Zahl. Es darf vermutet werden, dass die Wiege ihrer frühen Zivilisation in Myranor stand. Unglücklicherweise werden die Warnungen **Rakori-um Muntagonus**, der behauptet, die **Jharra** hätten sich in die Zeit geflüchtet, um ihre Rückkehr vorzubereiten, von den meisten respektablen Gelehrten im besten Fall belächelt.

Die mit den myranischen **Krisra**, geflügelten Echsenwesen, verwandten **Karchysi** kennt man in alten Schriften unter dem Namen **Drugonen**. Angeblich hat man sie sogar schon über der **Gorischen Wüste** gesichtet. Auch die geheimnisvolle Festung **Krayenhorst** im **Messergras** mag ihre Spuren aufweisen.

Myranor und Aventurien sind also durch eine gemeinsame Geschichte enger verbunden, als man gemeinhin annimmt. Doch die Geschichte geht weiter – und wer weiß, wen oder was der nächste heimkehrende Güldenlandsegler als Passagier an Bord hat?



Anzeigen

Großes D&D Special und Gäste

**Rollenspiele,
Tradingcards,
Tabletops,
GoSims,
Spieleverlage,
Autoren,
Redakteure,
Lesungen,
Workshops und
Turniere mit
1.000 Besuchern
aus ganz
Deutschland**



www.dreieichcon.de
19. + 20. 11. 2005
in Dreieich bei
Frankfurt am Main



ORDENS BESCHREIBUNG

ORDEN DES SCHWARZEN RABEN

EINE ORDENS BESCHREIBUNG VON STEFAN KÜPPERS UND ELIAS MOUSSA

Kurzcharakterisierung: traditionsreicher Ritterorden Al'Anfas

Wappen/Symbol: schwarzer Rabenkopf in silbernem Kreis auf Schwarz

Wahlspruch: „...“ (Schweigen)

Tracht: Parade-Tracht ist eine schwarze Kutte über der Rüstung (Kusliker Lamellar und Vollvisierhelm in Form eines Rabenkopfs); im täglichen Dienst meist ein schwarzer Mantel zu geschwärtzter Leichter Platte und Sturmhaube

Herkunft: Zusammenschluss südlicher borongläubiger Adliger nach der Spaltung der Boron-Kirche im Jahre 686 BF

Bedeutende Mitglieder: Amira Honak (Commandanta), Phylinna Spareios (Sub-Commandanta), Oderin du Metuant (ehemaliger Commandante)

Personen der Historie: Pedresco Denares (Verräter), Mandolo Perval (verfluchter Großmeister)

Heilige Talismane und Artefakte: der dunkle Altar (Relikt des Wudukults), Bishdariels Auge (ermöglicht es, durch die Augen eines Rabens zu sehen)

Wichtige Klöster, Niederlassungen: Al'Anfa (Hauptsitz), Port Corrad

Feiertage: wie alananische Boron-Kirche

Beziehungen: sehr groß in Al'Anfa, klein im Rest Aventuriens

Finanzkraft: mittel

Mitglieder: klein

Zitat: »Denn das Auge des Raben ruht auf uns.« (Amira Honak, Großmeisterin)

Volkes Stimme: „Nein, das ist keine Arroganz, das ist das Selbstvertrauen eines von Boron Gesegneten. Das ist kein Übermut, das ist die Siegesicherheit eines von Golgari Beflügelten. Das ist keine Engstirnigkeit, das ist die Zielstrebigkeit dessen, der Uthars Pfeil folgt. Und nein, das ist ganz sicher kein Wahnwitz, sondern die prophetische Gabe eines von Bishdariel Berührten.“ (aus den Erklärungen eines alananischen Priesters an reisende Glücksritter)

Quellen: Aventurischer Almanach; Lexikon; Götter, Kulte, Mythen (S.51); Aventurische Götterdiener (S. 47); In den Dschungeln Meridianas (S. 72f); Die Herren von Chorhop

GESCHICHTE

Kurz nach der Spaltung der Boron-Kirche im Jahre 686 BF schlossen sich einige meridianische Adlige zum *Orden des Schwarzen Raben* zusammen, um fortan unter diesem Zeichen die Ehre des südlichen Ritus' zu verteidigen. Besonders in diesen Anfangstagen gelang es den *Boronsrabern*, wie sie im Volksmund bald genannt wurden, spektakuläre Siege und großen Ruhm zu erringen. Unter dem Großmeister **Mandolo Perval** wurden Expeditionen in die Tiefen des Dschungels geschickt, um die letzten Anhänger des zerschlagenen Wudukults zu jagen und ihre Schätze zu rauben. Bei seiner letzten Expedition soll Mandolo Perval den **Dunklen Altar** nach Al'Anfa gebracht haben, der seither in den Katakomben des alananischen Ordenssitzes gehütet wird. Die auf diesem Altar Geopferten sollen auf eine einzigartige Weise von Boron gesegnet sein: Fortan, so heißt es, sind sie durch kaum eine Waffe mehr zu verletzen, bis der dunkle Gott entscheidet, dass ihre Zeit auf Dere abgelaufen ist. Mandolo selbst wurde mit einem Fluch belegt, als er den Altar an sich brachte. Es wird berichtet, dass er, nachdem er noch fünf Jahre lang dem Orden vorstand, plötzlich verschwand. Hartnäckig halten sich die Gerüchte, dass Boron seinen Diener noch nicht zu sich gerufen habe und der verfluchte

Großmeister noch immer durch die dichten Wälder des Regengebirges streifte, auf der Suche nach Erlösung.

Ab dem Jahre 767 BF diente der Orden für lange Zeit als Ehrengarde des Vizekönigs von Mirham, wo er nur einmal versagte: Es gelang ihm nicht, den Tod des Vizekönigs Vitarion von Shoy'Rina zu verhindern. Diese Schmach nagte noch lange Zeit an der Ehre der *Rabengarde*.

Man hatte Mühe, neue Mitglieder zu begeistern und die Ordenskasse zu füllen. Aus diesem Grund ließ der damalige Großmeister eines seiner Ritterbanner auf den Seekampf umschulen, um sich auf diese Weise unverzichtbar zu machen. Tatsächlich sollte diese Entscheidung dem Orden zu neuem Aufschwung verhelfen, bis schließlich Bal Honak selbst die *Rabengarde* zur Leibgarde des Patriarchen von Al'Anfa berief, da sie sich sowohl auf den Kampf zu Pferd und zu Fuß als auch auf den zur See verstand.

Ein weiterer harter Schlag für den Orden war der Verrat des Ritters **Pedresco Denares**, der im Jahre 1009 BF den Orden heimtückisch hinterging und einigen Streitern des Puniner Ritus' die Lage eines Boron-Orakels (siehe auch **Raschtuls Atem** S. 25) in der Nähe der Khômwüste verriet – und noch dazu enthüllte, welche Pläne Tar Honak mit diesem Orakel hatte. Die Eroberung des Orakels durch

den Orden scheiterte daraufhin, Denares selbst fand den Tod auf diesem Schlachtfeld. Sein Verrat soll jedoch unter anderem zur Gründung des Golgariten-Ordens im Jahre 1014 BF geführt haben.

Die jüngste Geschichte des Ordens ist vor allem von der Rivalität zu den Golgariten und der allmählichen Annäherung zum Puniner Ritus geprägt, wohingegen der Kampf gegen die Warunkei wegen der großen Entfernung eher sporadisch ausgefochten wird.

DER ORDEN

STRUKTUR

An der Spitze des Ordens und als Träger des Rabenhelms steht der *Commandante* (Großmeister), zurzeit bekleidet *Amira Honak* dieses Amt. Faktisch wird der Orden allerdings von der *Sub-Commandanta* *Phylinna Spareios* geführt. Der ehemalige Großmeister *Oderin du Metuant* ist nach seinem Scheitern in Chorhop (siehe **Die Herren von Chorhop**) zum *Cancellarius* degradiert worden. Er ist für die ganze Verwaltung des Ordens zuständig, ein Papierkrieg, den er allerdings nie selbst ausficht. Der Reiterschwadron, dem Banner Seekrieger und dem Halbbanner Leibgarde des Patriarchen steht jeweils ein *Greifer* vor, ein Amt, bei dem sowohl persönliche Fähigkeiten als auch gute Beziehungen und mächtige Freunde im Rücken gefragt sind. Dem *Greifer* folgen die zahlreichen *Ritter*, von denen die erfahresten und begabtesten zu *Sergeantes* befördert werden.

Es gibt nur eine Hand voll geweihter Mitglieder im Orden, alle anderen sind Laiendiener. Einmal im Jahr weiht der Patriarch persönlich die Rabenschnäbel der Gardisten. Neben dieser geweihten Waffe führen sie eine Profanwaffe, meist einen Sklaventod, und einen Großschild (Reiter und Leibgarde) oder einfachen Holzschild (Seelcute).

NIEDERLASSUNGEN

Die Schwadron der berittenen Rabengardisten ist in **Port Corrad** stationiert, direkt unter dem Kommando Oderin du Metuants. Von dort aus bekämpfen sie *Novadis* und *Shobkubunga* oder brechen gelegentlich weiter in den Norden auf, um gegen die *Diener des Schwarzen Drachens* zu streiten.

Der Hauptsitz in **Al'Anfa** befindet sich in der Stadt des Schweigens, beherbergt meistens allerdings nur das Halbbanner der Leibwache des Patriarchen. Die Seekrieger werden meist auf den Galeeren der Golgari-Klasse stationiert oder auf Schiffen, die in ins Perlenmeer oder die Blutige See aufbrechen.

GEHEIMNISSE DES ORDENS

♦ *Bishdariels Auge* ist nebst dem *dunklen Altar* das wichtigste Artefakt, das der Orden behütet. Dabei handelt es sich um eine kleine, faustgroße Kugel aus einem unbekannten schwarzen Metall. Mit einer entsprechenden Liturgie soll es möglich sein, durch die Augen eines Raben zu sehen, darum wird das Artefakt meist für Erkundungsmissionen gebraucht. Einmal im Monat vergewissert sich die Großmeisterin mit seiner Hilfe, dass es in der Nähe von Al'Anfa nicht wieder zu einer großen Ansammlung von Raben kommt – sicheres Anzeichen einer erneuten Strafe Borons, wie es damals im Jahre 686 BF geschah.

♦ Tatsächlich streift der verfluchte *Mandolo* noch immer durch den Dschungel Al'Anfas, auf der Suche nach der Erlösung. In all den Jahren um keine Spur gealtert und durch sein Schicksal wahnsinnig geworden, braucht er die Hilfe tapferer Helden, die ihn erlösen und seinen Einzug in Borons Hallen ermöglichen. Wie sein Fluch zu brechen ist, bleibt Ihre meisterliche Entscheidung – sicher ist nur, dass sein Schicksal eng mit dem *Dunklen Altar* verwoben ist.

♦ Der Verrat *Pedrescos* hat weit reichende Aus-

wirkungen auf den Orden, denn er soll Lucardus von Kémet in so manche Geheimnisse eingeweiht haben. Das Wissen um die Lage des Boron-Orakels wird immer noch eifersüchtig gehütet. In einem einmaligen Treffen haben sich erst jüngst die beiden Großmeisterinnen der Orden darauf geeinigt, dass das Orakel beiden Riten offen steht.

♦ Fieberhaft treibt hingegen Amira Honak die Suche nach *Nemekaths Erbe* an, der Prophezeiung nach ein Kind von unglaublicher Macht, das den Orden in eine neue, glorreiche Zeit führen und den ewigen Widersacher empfindlich schwächen soll. Bisher sind allerdings noch niemandem die zahlreichen Gemeinsamkeiten zur Suche der Golgariten nach der *Tränenlosen* aufgefallen ...

DER ORDEN IM SPIEL

Die Rabengardisten sind hoch qualifizierte Krieger, deren Loyalität über jeden Zweifel erhaben ist. Alle Mitglieder sind tief religiös und versuchen jederzeit alle Prinzipien und Tugenden ihrer Kirche einzuhalten. Anders als die Golgariten lassen sie sich allerdings sehr wohl zu Gefühlsäußerungen hinreißen und scheuen auch nicht den intensiven Konsum

von Rauschkräutern. Der Orden kann als Auftraggeber zu Expeditionen auf den Spuren der Geschichte der Boron-Kirche (insbesondere der Themen Nemekath, Visar, Wudu-Kult) an die Helden herantreten oder als deren direkte Widersacher, wenn sie mit der geballten Macht Al'Anfas aneinander geraten.

Rabengardisten als Spielerhelden: Wie bei den meisten Ordensrittern ist es relativ schwer, einen Krieger aus der festen Hierarchie herauszulösen und ihn mit einer Heldengruppe umherziehen zu lassen. Allerdings bietet sich insbesondere der Hintergrund Nemekaths dafür an, dass der Held ausgeschickt wird, nach Spuren und Zeichen des Hochheiligen der Al'Anfaner Kirche zu suchen, ein Weg, der ihn auch noch weiter nördlich als bis zum Horasreich verschlagen könnte. Ähnlich wie ein Golgarit wird der Rabengardist sicherlich kaum zum Sprecher der Gruppe. Allerdings sieht er viele Dinge viel eher von der praktischen Seite und möchte das Leben auch genießen, weshalb Sie in der Auslegung der Gebote ein wenig freier sind.

Mehr zum Spielen eines Rabengardisten finden Sie in AG S. 47.

BASALTFAUST

EINE ORDENSDESCREIBUNG VON STEFAN KÜPPERS UND ELIAS MOUSSA

Kurzcharakterisierung: Eliteeinheit, die nur die besten unter den erfahrenen Kämpfern aufnimmt

Wappen/Symbol: schwarze Faust in silbernem Kreis auf Schwarz

Wahlspruch: »Ehre den Tod! Fürchte den Diener des Todes!«

Tracht: je nach Einsatz, schwarzer Plattenpanzer, darüber knielanges Wappenhemd mit dem Ordenswappen

Herkunft: von Bal Honak am Tag des Schweigens 955 BF ins Leben gerufen.

Bedeutende Mitglieder: Rondigo Delazar (Großmeister), Valeriá Malagreia (hoch begabte Kämpferin)

Personen der Historie: Bal Honak (Gründer, tyrannischer Patriarch)

Heilige Talismane und Artefakte: Bal Honaks Rüstung

Wichtige Klöster, Niederlassungen: Al'Anfa

Feiertage: 22. Boron (Tag des Schweigens, Gründungsdatum)

Beziehungen: groß in Al'Anfa, hinlänglich im Resten Aventuriens

Finanzkraft: mittel

Mitglieder: sehr klein

Zitat: "Du bist es nicht wert, durch meine Hand zu sterben." (Valeriá Malagreia, Mitglied der Basaltfaust)

Volkes Stimme: "Ich weiß nur, dass noch keine Schlacht verloren ging, bei der die Faust eingegriffen hat." (anonymer Fana)

Quellen: Aventurischer Almanach; In den Dschungeln Meridianas (S. 72f); Götter, Kulte, Mythen (S. 51)

zar ist der letzte Überlebende dieser Geschehnisse und es vergeht kein Tag, an dem er nicht den alten Zeiten nachtrauert. Entsprechend hart und unerbittlich führt er seinen Orden, in dem es keine zweite Chance gibt. Als seine würdige Nachfolgerin sieht der greise Kämpfer die junge **Valeriá Malagreia**, die bisher jeden ihrer knapp zwanzig Zweikämpfe gewonnen hat.

Der Orden selbst pflegt eine alte Rivalität zu den Rabengardisten, hält sich aber ansonsten in politischen Äußerungen zurück.

DER ORDEN

STRUKTUR

Dem Banner steht der Großmeister vor, der die absolute Befehlsgewalt innehat und auf den die Mitglieder, nebst Bal Honak, ihren Schwur schwören. Verwaltungstechnische Dinge werden von Fana und Sklaven erledigt, während es für die Mitglieder drei verschiedene Ränge zu erreichen gibt, wobei alleine die Dienstjahre ausschlaggebend sind. Denn wer lange Zeit bei der Basaltfaust diente und überlebte, hat bewiesen, dass er für einen neuen Rang bereit ist. *Kupferfaust* bezeichnet ein frisch aufgenommenes Mitglied, nach fünf Jahren Dienst wird man zur *Silberfaust*, weitere fünf Götterläufe später zur *Goldfaust*. Die wenigen, die sich einer Zeit von 15 oder mehr

GESCHICHTE

Als Bal Honak den Orden 955 BF gründete, wählte er die hundert besten Veteranen der anderen Kontingente aus und ließ sie am Tag des Schweigens in der Arena paarweise gegeneinander antreten. Unterlegene wurden be-

gnadigt, die fünfzig Besten bildeten das Banner der Basaltfaust und wurden zu Ordensrittern geweiht. Seither fungiert der Orden als Garde der Unbesiegbaren, die letzte Reserve, die man nur einsetzt, wenn eine Schlacht ins Wanken gerät.

Der derzeitige Großmeister Rondigo Dela-

Dienstjahren rühmen können, werden zu *Marmorfüusten*, während der Dienstälteste als Großmeister und *Basaltfaust* über die Geschichte des Ordens wacht. Ihre Bewaffnung variiert je nach Einsatz und persönliche Präferenzen, wobei die Boronsichel die traditionelle Repräsentationswaffe ist. Ihre Rüstung ist so schwer, wie es die Umstände erlauben.

NIEDERLASSUNGEN

Das Ordenshaus der Basaltfaust befindet sich ebenfalls in der Stadt des Schweigens, wo auch der Großteil der Mitglieder ihren Dienst verrichten. Gelegentlich finden sich 10 Gardisten auf der Festungsinsel, andere reisen getarnt und in geheimem Auftrag durch Aventurien. Wann immer Al'Anfa anhand der politischen Lage einen militärischen Einsatz für möglich hält, werden sämtliche Mitglieder zurück ins Ordenshaus berufen, wo man sie als letzte Garde bereithält, die Schlacht zu entscheiden. Aber auch für besonders heikle, wichtige und gefährliche Aufträge wird die Basaltfaust ausgeschiedt, woraus sich eine gewisse Konkurrenzsituation mit den Rabengardisten und der Hand Borons ergibt. Dabei ist die Basaltfaust deutlich weniger religiös motiviert und wird eher für 'profane' Aufträge herangezogen.

AVPAHME

Jeder und jede kann sich, unabhängig der Herkunft und Vergangenheit, bei der Basaltfaust bewerben. Allerdings muss man nachweislich mindestens fünf Gegner im Zweikampf getötet haben, ehe man überhaupt in die engere Auswahl kommt.

Hier warten wiederum viele schwierige Aufgaben auf die Bewerber, die diese sowohl an ihre mentale als auch an ihre körperlichen

Grenzen führen. Nur wer alle Aufgaben besteht und auch über ein gefestigtes Wissen über Al'Anfa verfügt, wird aufgenommen. Die meisten Veteranen ziehen die Mitgliedschaft im Orden jeder Beförderung zum Offizier in anderen Einheiten vor.

GEHEIMNISSE DES ORDENS

Der Orden mag viele Geheimnisse hüten, eines der wichtigsten und brisantesten ist allerdings sicherlich die Tatsache, dass sich die Basaltfaust dem Patriarchen (und zwar viel eher der Position denn der Person) bis aufs Blut verschworen hat. Aus diesem Grund legen neue Mitglieder ihren Eintrittsschwur auch auf den Großmeister ab, der als oberster und letzter Verteidiger des Patriarchenstuhls gilt. Bal Honak selbst soll dies so veranlasst haben, da er es niemals dulden würde, dass ein verweichlichter Emporkömmling das Amt des Patriarchen von Al'Anfa inne hat. Sowohl Tar als auch Amir Honak wurden an den Taten und dem Wirken Bal Honaks gemessen. Es wird gemunkelt, dass die Basaltfaust Tar Honak seinerzeit 'sanft' auf den Krieg mit den Novadis gedrängt hat, während auf Amir noch immer die misstrauischen und strengen Augen des Großmeisters ruhen. Überaus kritisch sieht man die Position Amira Honaks, die von ihrem Vater immer weiter gefördert wird und auch dem Orden des Schwarzen Raben vorsteht.

Tatsächlich pflegt man einen wahren Kult um Bal Honak und hält sich jederzeit bereit einzugreifen, um das "wahre Al'Anfa" zu erhalten. Man sieht sich ganz und gar dem Erbe Bals verpflichtet und soll im Geheimen an dessen Zielen weiter arbeiten. Eines der Privilegien des Großmeisters ist folglich das Tragen

von **Bal Honaks Rüstung**, einem uralten, wuchtigen geschwärzten Plattenpanzer, der den Träger mit einer unheilvollen dunklen Aura umgibt. Ungewöhnlich ist auch die dazu passende Maske mit dem – geschlossenen – dritten Auge auf der Stirn. Gerüchten zufolge soll die Rüstung gar über einen eigenen Willen verfügen, der den Träger zwar mit der Zeit gefühllos und grausam macht, ihn aber gleichzeitig mit größtem taktischen und strategischen Geschick versieht.

DER ORDEN IM SPIEL

Als selbst für sehr erfahrene Helden überaus schwer zu bezwingende Gegner kann die Basaltfaust überall dort auftreten, wo die Interessen Al'Anfas verteidigt werden müssen. Nur in den seltensten Fällen werden Helden und Basaltfaust auf einer Seite kämpfen, da ein Mitglied der Basaltfaust nur Feinde, Schwächlinge oder sich selbst kennt. Möglich ist es freilich auch, dass die Helden in eine Intrige gegen oder um die Basaltfaust hineingezogen werden. Vielleicht könnten eines Tages einige Mitglieder zum Schluss kommen, dass Amir Honak seines Amtes nicht würdig ist und zum König der Götter geschickt werden sollte.

Spielerhelden als Ordensmitglieder: Erst einem sehr erfahrenen und kampferprobten Helden (mind. 5 verschiedene Kampftalente auf 14 oder mehr) sollte es gelingen, in den Orden aufgenommen zu werden. Ist man einmal Mitglied der Basaltfaust, ist es nicht mehr möglich, auf Geratewohl durch Aventurien zu reisen – eine gute Möglichkeit also, den alten Helden in den Ruhestand zu versetzen und mit frischem Blut in neue Abenteuer aufzubrechen.

Fortsetzung von Seite 8

Unter dem Glanz der Almadinkrone wussten die andächtig Schauenden: Dieser junge Mann ist unsere Hoffnung, unser baldiger Kaiser. Die sieben Jahre des Reichsregenten Jast Gorsam sollen uns nicht scheren, sie fließen dahin. Für die jubelnden Almadaner war es schon heute so weit: Wir werden wieder einen Kaiser haben!

Capitulum IV: Ein gerettetes Land

Almada war seit dem Ende Gareths in Furcht gefangen. Man wählte die Welt zerbrochen und sah Punin als nächstes Ziel für einen Heerzug aus den Niederhöhlen. Doch nun, da sich das Land endlich wieder unter einem Träger der Almadinkrone weiß, keimt Hoffnung auf. Selindian Hals Regentschaft lässt die zarte Blüte der Zuversicht wieder gedeihen. Der König ließ die Handelskarawanen von

und nach Vinsalt, Albenhus und Gareth durch seine Bewaffneten bewachen, so dass Waren und Taler wieder rollen. Bisher hat nicht ein einziger jener Tobrier, die von Herzog Bernfried zurück in ihre Heimat gerufen wurden (siehe AB 114), die Almadaner Pforte passiert, so wohl ergeht es ihnen bei uns. Um dem Herzog jedoch zu helfen und gleichsam der Schollenflucht-Weisung (siehe AB 113) des Reichsregenten Rechnung zu tragen, lässt Seine Königliche Majestät Flüchtlinge aus dem Norden in Caldaia abweisen. Böse Zungen behaupten, dass einzig Handwerker und Spezialisten aus den Nordprovinzen auf höchsten Befehl eine Bleibe im Königreich finden.

Auch manch anderes gute Werk setzte der neue Herrscher in die Tat um. Schon seit Jahren etwa arbeiten die frommen Almadaner an der Wiedererrichtung des zur Priesterkaiserzeit geschleiften Viergöttermonumentes bei Brig-Lo. In einer feierlichen Zeremonie in Anwesenheit unseres Herrschers wurden nun die Statuen von Ingerimm und Ronda enthüllt. Bei seiner ergreifenden Rede kündigte Seine

Kgl. Majestät zudem an, dass nach seinem Befehl in wenigen Jahren auf dem Hügel der Vier der gesamte Tempel wiedererstanden sein soll, um den einzigen Ort auf Dere zu ehren, an dem vier Götter zur gleichen Zeit zugegen waren.

Bei einer der Sitzungen des Cronrates (bei denen immer öfter auch Ihre Kaiserliche Hoheit Alara Paligan anwesend ist) schlichtete Seine Königliche Majestät mit wenigen Worten den Streit zwischen zwei großen Magnatenhäusern. Es heißt, die Adelshäuser der Provinz hätten noch nie so einig hinter einem Herrscher gestanden. Auch im Gespräch mit einem Gesandten des Kalifen zu Unau bewies der neue Regent Haltung und konnte den Novadi mit seinen Kenntnissen der tulamidischen Sprache überraschen.

Vivat Almada! Du hast einen König, einen echten Almadaner! Und ein solcher wird bald Kaiser über das ganze Reich sein!

Dirk Brandherm/Frank Hagenhoff/
Stefan Tschierske/AW

Oron endgültig besiegt

Siegesfeiern in Zorgan – Jagd auf oronische Dämonendiener

ZORGAN. Grenzenlose Freude herrschte Anfang Travia in Zorgan und den restlichen Teilen Araniens. Der 'Krieg der 35 Tage', wie er schon kurz nach seinem Ende genannt wurde, war beendet. Nach der oronischen Niederlage vor Zorgan (siehe AB 114) hatte das Königspaar eine Reiterschar zusammengerufen, die einen Vorstoß zum Unheiligtum Keshal Taref unternehmen sollte. Beide Herrscher führten die Schar an, und wie von oronischen Gefangenen unter Folter gestanden wurde, befand sich die Moghuli eben dort, nahezu bar jeglicher Verteidigung.

Die Rückkehr des Königspaares nach Zorgan am Abend des 10. Travia geriet zum Volksfest. Mit großem Jubel wurde der Zug der erfolgreichen Recken gefeiert. Als Zeichen des Siegs über das Moghulat wurde der Kopf Dimionas präsentiert. Auch der Splitter der Dämonenkrone, jenes niederhöllische Artefakt, das Dimiona als Insignium ihrer Macht besessen hatte, gehörte zu den Trophäen. Unter strenger Bewachung von Rosenrittern und Geweihten wurde er durch die Stadt getragen. Sieben Tage dauerten die Siegesfeiern in Zorgan, die ohne des Königs Verlautbarung abgehalten wurden, aber Arkos Shah zeigte sich mehrfach während dieser Zeit und feierte mit seinen Untertanen. Der Travia 1028 BF sollte nicht nur durch das *Fest der eingebrachten Früchte* ein freudiger Monat für Aranien werden.

Hinrichtung oronischer Adliger

Das Ende Dimionas ließ das Moghulat Oron zerbrechen wie eine tönernen Maske. Zahlreiche Würdenträger Orons verloren in den folgenden Tagen ihr Leben. Oron selbst erhob sich gegen seine alte Herrscherin und deren frevlerische Lakaien. In Keshal Taref war es ein Aufgebot des kronloyalen oronischen Adels, der das Königspaar vor einem Hinterhalt der verbliebenen Truppen Dimionas bewahrte. Angeführt wurde das Aufgebot von Iphemia von Narhuabad, einer ehemaligen Vertrauten der Moghuli. Sie legte dem Königspaar als Zeichen ihrer Untertänigkeit den Kopf Merisas von Elburum zu Füßen. Die Satrapa Elburums galt seit der Abspaltung Orons als heimtückische Verräterin und leidenschaftliche Dämonenbündlerin.

Daraufhin wurde Iphemia vom Verdacht der Dämonenbünderei freigesprochen, ebenso

wie ein Dutzend ihrer Gefolgsleute. König Arkos fand sogar anerkennende Worte für die loyalen Aranier, die auch während der Tyrannenherrschaft des Moghulats in unerschütterlicher Treue zur Krone gestanden hatten.



In den folgenden Wochen wurden zahlreiche Oronier der Dämonenbünderei überführt und ihrer gerechten Strafe überantwortet. Der Widerstand der Oronier war erwacht, und sie schüttelten ihre alte Herrschaft ab. Überall dort, wohin königliche Truppen einmarschierten, warteten oronische Adlige, Bürger, gar einfache Fellachen auf sie und präsentierten ihnen die Leichname ihrer früheren Peiniger. So traf es auch Keresh ben Kerry, den Sohn der ehemaligen Emira Llankas. Jahrelang hatte er sich als willfähriger Diener Dimionas an den Göttern vergangen. Doch als die Königlischen nach Llanka kamen, warf man ihnen auch den zerschundenen Körper Kereschs vor die Füße.

So fiel ein Dämonendiener nach dem anderen, und bis zum Beginn des Boron-Mondes hatte sich Oron fast aller früheren Peiniger entledigt. Auf die wenigen, denen eine Flucht gelungen war, wurde ein hohes Kopfgeld ausgesetzt.

Einlagerung des dämonischen Splitters

Die Hochgeweihte des Zorganer Rahja-Tempels, Azila von Awallabad, ließ nach dem Sieg über Oron zahlreiche Brüder und Schwestern ihres Kultes nach Zorgan rufen. Aus ganz Aranien und sogar von weiter her folgten Geweihte ihrem Ruf. Ihr Ziel war es, in einem gemeinsamen Ritual den Splitter der Dämonenkrone zu vernichten.

Tagelang blieb der Rosentempel geschlossen, und über die Vorgänge in seinem Innern gibt es keine Berichte. Am dritten Tag jedoch wurden die Türen wieder geöffnet – und der Splitter war noch immer intakt! Er wurde von den *Knappen des Königs*, der Leibgarde des Hofes, in den Spiegelpalast gebracht und in der Schatzkammer des Palastes eingeschlossen, damit kein Dieb sich seiner bemächtigen kann.

Von den beteiligten Geweihten war niemand zu einer Stellungnahme bereit. Sie verließen Zorgan noch am gleichen Tag, so schweigsam und ernst, wie man es bei den Dienern der heiteren Göttin noch nie gesehen hatte. Auch Azila von Awallabad wirkte in den Göttingendienstern der folgenden Tage spürbar matt und enttäuscht.

Gerüchten zufolge soll eine der Geweihten, eine junge Tarefsunya* aus Mendlicum, einige Tage nach ihrer Rückkehr aus Zorgan dem Wahnsinn

anheim gefallen sein, so dass man sie zu den Noioniten nach Perricum bringen musste.

Gorien kommt nicht zur Ruhe

Nicht überall wurde der Sieg Araniens so ausgiebig gefeiert wie in Zorgan. Im Sultanat Gorien zelebrierte man nur das *Fest der eingebrachten Früchte*, und auch dies nur sehr zurückhaltend, hatte in diesem Jahr doch der Herr Boron reiche Ernte gehalten: Nach dem Angriff von marodierenden Banden des Dämonenbalgs Reshemins (siehe AB 112) bemühen sich die Gorier unter der Führung der Perraine-Geweihten um den Wiederaufbau der zerstörten Bauwerke. Besonders der Pilgertempel und das Therbüniten-Kloster zu Nasir Malkid waren fast vollständig niedergebrannt. Doch wie durch ein Wunder hatten

*) tulamidische Bezeichnung des Weihegrades 'Lehrerin der Leidenschaft'

die Hochmeisterin des Ordens und der Diener des Lebens, der junge Leatmon Phraisop, die schrecklichen Ereignisse überlebt. Es hieß, die Oronier hätten gezielt nach dem obersten Diener Peraines gesucht. Dieser jedoch konnte sich verbergen, und kein Fellache hatte den Feinden seinen Aufenthaltsort verraten. Inzwischen wurden auch die Grundmauern des Tempelneubaus zu Nasir Malkid geweiht, auf dass die gnadenvolle Herrin hier ein Heim finden möge.

Beunruhigende Kunde dringt jedoch aus dem Süden des Sultanats Gorien zu uns. Die Reiter Sultan Hasrabals, die sich feige vor dem oronischen Feind verborgen hatten, nahmen das Chaluktal ein und bedrohen nun auch die Orte Samra und Anchopal. Der Sultan hatte bereits 1022 BF versucht, die 'Weiße Oase' einzunehmen, doch scheiterte er damals am Widerstand der Anchopaler und der eilig zusammengerufenen Regimenter (siehe AB 79). Durch den 'Krieg der 35 Tage' besitzt Aranen jedoch kaum noch Soldaten, um Anchopal gegen einen erneuten Kriegszug Hasrabals zu schützen. Das Regiment *Die Getreuen*, das in Nasir Malkid stationiert gewesen war, war von

Reshemins wilden Reitern nahezu vollständig aufgerieben worden. *Die Furchtlosen* indes, vor sechs Jahren noch die Helden des Kampfes gegen Hasrabal, gelten neuerdings, nach ihrem zögerlichen Abwarten, als Feiglinge. Viele Soldaten und auch Offiziere sind desertiert, um sich dem Kampf gegen Oron anzuschließen, nachdem ihnen dies durch einen Beschluss der ehemaligen Sultana Mara, die an eine Finte Hasrabals geglaubt hatte, untersagt worden war.

Aus Khunchom wurde derweil verlautbart, dass sich der Kronprinz Stipen mit Madra saba Yakuban, einer Enkelin Sultan Hasrabals, vermählt habe. In Zorgan befürchtet man nun, der Zaubersultan könne sich nun mit der abtrünnigen Provinz Khunchom gegen Aranen verbünden. Die Hochzeit in Khunchom fand bereits im Travia statt, doch hatte sich die Nachricht wegen der aranischen Ereignisse nicht früher verbreiten können. Prinzessin Madra reiste mit großem Gefolge an, mit zahlreichen Dienern und Sklaven, und auch aus der Sippe der Yakubanim waren viele Würdenträger erschienen: Hasrabals Söhne Nijar, Maruban und Yakuban, der Brautvater. Der Sul-

tan selbst jedoch war nicht zugegen, ließ aber Großfürst Selo Kulibin durch einen Dschinn eine Botschaft überbringen.

Neue Sultane benannt

Nach dem 'Krieg der 35 Tage' wurden – wie sollte es anders sein – zahlreiche wichtige Ämter und Posten neu bestellt. Dem neu geschaffenen Sultanat Elburum, dem ehemaligen Oron, steht die kronloyale Iphemia von Narhuabad vor. Lanka dagegen, das die oronischen Herrscher übel zugrunde gewirtschaftet haben, wird Mhaharansland, verwaltet von einer Wesira. Schließlich wurde die ehemalige Sultana von Gorien, Mara ay Samra, die Aranen während des Krieges durch ihren Rückzug von der Politik den Rücken gekehrt hatte, auch offiziell ihres Amtes enthoben. An ihrer statt regiert nun die Hochmeisterin der Therbüniten, Shila al-Agrah. Das Königspaar will mit dieser Entscheidung die Peraine-Kirche entschädigen, die unter dem Angriff Orons auf Gorien besonders schwer gelitten hat.

cg



Darpatischer Landbote, Phex 1028 BF

Firuns Grimm über Darpatien



"Warum? Warum nur prüfen uns die Zwölfe so hart?" Derlei Wehklagen ist derzeit im ganzen Lande zu hören, das man einstmals unter dem stolzen Namen Darpatien kannte. Waren die Schlachten um Wehrheim und Rommilys sowie die Verheerung ganzer Landstriche durch von allen Göttern verlassene Heptarchenschergen, Deserteure und pflichtvergessene Adlige schon über alle Maßen furchtbar und entsetzlich, so scheint nun der Herr Firun sein weißes Leichentuch über die gebrochene Provinz ausbreiten zu wollen.

Über die ganze Nordhälfte Aventuriens bis zum Yaquir schieben sich die nimmer müden Schneewolken. Der Grimmfrost hält den Kontinent in seinen Klauen. Kaum jemand vermag sich an einen so harten Winter erinnern zu können, der wohl auch den letzten Rest an Leben aus dem Land herausziehen möchte. Schon allein der Anblick der schier endlosen weißen Fläche, die ganze Straßen, Häuser und sogar Dörfer unter sich begraben haben soll, lässt jeden Mut und jede Zuversicht ersterben. Außerhalb der Orte und Burgen scheint die Provinz beinahe menschenleer zu sein. Wer konnte, verließ die geliebte Heimat entweder schon vor Anbruch des Winters oder versucht, so gut es geht in seiner Behausung der Kälte zu trotzen. In diesen Zeiten scheint nicht der Tod, sondern der grimme Herr des Winters der große Gleichmacher zu sein: Ob Bauer oder Edelfrau, Diener der Zwölfe oder von al-

len Zwölfen verlassener Hasardeur – vor dem Herre Firun sind sie alle gleich.

Schreckliche Szenen sollen sich landauf, landab ereignen. So heißt es, dass ganze Flüchtlingszüge mit hunderten von Frauen, Männern und Kindern unterwegs erfroren seien. In manchen Orten soll man, nachdem die Vorräte aufgebraucht und alle Haustiere verspeist worden waren, halb wahnsinnig vor Hunger übereinander hergefallen sein – und das im Lande der Frau Travia! Anderswo scheint man sich damit zu bescheiden, Fremde oder missliebige Nachbarn zu überfallen, um ihnen die Kleidung und ihre kärglichen Vorräte zu rauben und ihr Heim zur Gewinnung von Feuerholz niederzureißen – was die Betroffenen freilich nicht tröstet, da es sie unweigerlich dem eisigen Tod überantwortet. Man erzählt sich gar von einem despotischen Adligen, der seine darbenenden Untertanen zu seinem Vergnügen auf Leben und Tod gegeneinander antreten lässt. Dem Sieger winken die Kleider des Unterlegenen sowie ein Kantent Brot. An Freiwilligen für solche Kämpfe soll, so sagt man, kein Mangel herrschen. Zweierlei Gutes hat dieser harsche Winter allerdings: Seuchen können sich so nicht verbreiten, und zumindest für den Moment sind viele Kämpfe in Darpatien zum Erliegen gekommen. Dem Ritter auf seinem Gut und der Bauersfrau auf ihrem Hof ist's derzeit aber gleich, woran sie sterben.

Marcus Friedrich

Nordmärker Nachrichten; Phex 1028 BF

Albernischer Landtag zu Honingen

HONINGEN. Zum Erneuerungsfest 1028 BF fanden sich auf den Ruf Fürstin Isora von Elenvina Hochadlige, Junker, Edle und Ritter aus ganz Albernien am provisorischen Fürstenhof zu Honingen ein, die ihr und dem Reich die Treue hielten.

Zudem waren nicht wenige Adlige aus den Nordmarken und dem Windhag sowie Vertreter des Reiches der Einladung Ihrer Durchlaucht gefolgt.

Gleich zu Beginn des Landtages leisteten die stolzen Adligen Albernias ihrer Fürstin den Treueeid und forderten diese anschließend eindringlich auf, mit aller nötigen Härte gegen die "anmaßende Usurpatorin aus dem Hause Bennain und deren verblendete Gefolgschaft" vorzugehen.

Zuvor hatten die Stände Albernias festgestellt, dass die Reichsverräterin Invher ni Bennain und ihre Anhänger "nicht nur eine Gefahr für unser aller liebliche Heimat" seien, sondern "für das Erbe Kaiser Rauls insgesamt und gar die heilige Ordnung Alverans".

Daraufhin ermächtigen sie ihre Provinzherrin, eine Sondersteuer zu erlassen und in Elenvina um Reichshilfe zur Niederwerfung der Rebellion zu bitten.

Ausnahmslos alle albernischen Adligen, die Fürstin Isora von Elenvina nicht bis zum 1. Phex 1028 BF die Treue geschworen hatten, wurden in Fürstenacht gestellt.

Heiko Brendel

Tobrier gehorchen ihrem Lehnsherrn

PERAINEFURTEN. Nachdem Seine Hoheit, Herzog Bernfried von Ehrenstein j.H., in seiner bewegenden Ansprache seine Landsleute zur Heimkehr aufgerufen hat (siehe AB 114), sind die ersten Tobrier aufgebrochen, um nach Hause zurückzukehren. Noch rechtzeitig bevor der grimme Gevatter Firun seinen eisigen Odem über das Land schickte, trafen die ersten Heimkehrer in Salthel ein. So werden sie nun entweder den Winter hier in der Stadt am westlich Fuß des Sichelstieges verbringen, oder aber sie ziehen nach kurzer Rast weiter und wagen die gefährvolle Passage über den Pass. Auch in den anderen Städten Weidens konnte man Reisende antreffen, die mit Sack und Pack, Kind und Kegel den Weg nach Osten wählten, um wieder heimatlichen Boden unter den Füßen spüren zu können. Aus dem Bornland hingegen zog es bis dato nur einige

wenige Dutzend Tobrier heim. Doch sagt man, dass sich in Vallusa und Festum wohl eine komplette Dorfgemeinschaft eingefunden haben soll. Offenbar plant man hier, nach dem Winter gemeinsam weiterzureisen und wieder anzusiedeln.

Aber auch weniger zuversichtliche Kunde gibt es zu berichten. So soll aus der Mark Greifenfurt ein geharnischter Brief der Markgräfin an Seine Hoheit überstellt worden sein, in dem sich die Greifin bitter darüber beklagen soll, dass aus ihrem Lehnland nun dringend benötigte Arbeitskräfte und Siedler abwandern würden.

Vom tobrischen Hof indes war dazu keinerlei Stellungnahme zu erhalten, doch weiß man aus dem Umfeld des Herzogs und seines gestrengen Kanzlers zu berichten, das beide Herren weiland von der Weisung der Markgrä-

fin regelrecht empört gewesen sein sollen, die besagte, dass fortan alle tobrischen Flüchtlinge als Greifenfurter anzusehen wären. Ob dies tatsächlich den Tatsachen entspricht? Darauf wollte und konnte wohl niemand verbindlich eine Antwort geben.

Fest steht aber, dass Seine Hoheit sicherlich niemals beabsichtigt hat, eine ebenfalls stark vom Krieg gebeutelte Provinz zu entvölkern oder ihrer Arbeitskräfte zu berauben. So stellt es Herzog Bernfried nunmehr allen Tobriern aus Greifenfurt frei, sich so zu entscheiden, wie es ihnen ihr Herz befiehlt. Wer in der neuen Heimat bleiben will, der soll bleiben und als Bürger Greifenfurts fortan zufrieden und glücklich leben. Wen es aber weiterhin in die alte Heimat zieht, der soll heimkehren, wie es der herzogliche Wunsch gewesen sei.

uk

DU STOLZES KÖNIGREICH GARETIEN, TRAUERE!
DENN EINER DEINER GROSSEN SÖHNE IST HINWEG ÜBER DAS NIRGENDMEER AUF GOLGARIS SCHWINGEN!

DU VOLK DES GOLDENEN HERZENS DES RAULSCHEN REICHES, GEDENKE!
DAS HAUPT DER ALTEN FAMILIE HARTSTEEN IST GENOMMEN!

IHR EDLEN FAMILIEN DER LANDEN, VERNEHMET! DER EHRWÜRDIGE SIGHART VON
HARTSTEEN WEILET NICHT MEHR UNTER EUCH!



Es trauern die Familie und die Grafschaft Hartsteen um Sighart von Hartsteen, das Oberhaupt des alten Hauses Hartsteen, den Baron auf Hutt, den Ritter von Hartsteen. Lange war Unkenntnis um das Schicksal Seiner Hochgeborenen, seit die Schwarzen Horden die Lande in Finsternis stürzten und die Unheiligkeit tief in das lebendige Herz des Reiches stieß. Doch mit tiefem Schmerz wurde uns verlässliche Kunde gebracht, dass Sighart von Hartsteen bei der heldenhaften Verteidigung seiner Lande getötet wurde. Darob sei alles Adelsvolk geladen zur Grablegung des großen Sprosses eines alten und ehrwürdigen Hauses!

Im Namen der Familie Hartsteen,

Luidor von Hartsteen

Oberhaupt des Hauses Hartsteen, Graf von Hartsteen, Baron von Hartsteen, Ritter von Hartsteen etc. pp.

Anzeige



präsentiert:
Nostris IV – Die Befreiung
12. – 14.05.2006

Jugendburg Ludwigstein, 37214 Witzhausen (Hessen)

Die Grafschaft Ichensteck kommt nicht zur Ruhe. Nach den unheiligen Vorfällen im letzten Jahr hatten alle auf Ruhe gehofft und das Altweibergewäch, das man vereinzelt über die Vorfälle im Wald hörte, wurde ja als Ammenmärchen abgetan und kaum beachtet – zu Recht? Wahrer scheint dieses landfremde, finstere Söldlingsvolk zu sein, welches die Ichenstecker plagt. Von geplünderten Gehöften wurde schon berichtet. Aufgerufen seien alle wehrfähigen Frauen und Mannen, sich auf der alten Königsresidenz in Elgern-Scharten zu sammeln und das Ichenstecker Land von der neuen Geißel zu befreien.

Finsterkamm II – Blutzoll!
23. – 27.08.2006

Burg Lohra bei 99759 Großlohra (Thüringen)

Mit ohrenbetäubendem Getöse lösen sich Unmengen von Erde und Gestein und dicker Dunst hängt schwer in der Luft. Ein schier unüberwindliches Hindernis aus Fels und Sand scheint die Schlucht zu erfüllen. Also heißt es: anpacken. Doch bis der Pass wieder frei ist, sammeln sich viele Reisende, die der Weg von Nordhag gen Lowangen führt, beim Weggasthaus im Schutz der Burg am Fuße des Finsterkammes. Doch in Sicherheit können sie sich in diesen Zeiten dort nicht wiegen. Sowohl außerhalb als auch innerhalb der alten Mauern geschehen wunderliche und besorgniserregende Dinge.

Infos & Anmeldung unter www.aventurien-larp.de!
10 % Rabatt auf den Con-Beitrag für Vereinsmitglieder!

Redaktionsschluss
für den
Av. Boten No. 116
ist Sonntag, der
23. Oktober 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,- EUR

Nähere Informationen finden Sie im Innenteil.

IN ALLER KÜRZE

Fantholi, im Winter 1028 BF

Ifirn bricht das Eis

TRALLOP. Das Wirken des Herren Firun war so mächtig in diesem Winter, dass sogar der alte Fluss Pandlaril zugefroren dalag.

Auch an den Ufern des Neuaugensees reichte das Eis viele Schritt in die schwarzen Wasser. So bitterlich litten die Weiden unter dem Frost, dass am Tag der Ifirn, dem 30. Firun, die Prinzessin Walbirg auf die höchste Zinne der Löwenburg trat, angetan mit dem Weiß der Firunstochter, und Gebete in den klirrenden Wind sprach.

Bis tief in die Nacht versenkte sich Ihre Hoheit in das Spiel des Nordlichtes, allein in der bitterkalten Witterung, und flehte die Tochter des Grimmen an, das Land vom Odem des Eises zu befreien. Und offenbar erhörte die Milde das Biten der Prinzessin Walbirg – denn schon in der folgenden Woche brach mit lautem Knirschen das Eis auf Fluss und See. Dank sei den Göttern, und Dank sein dem Ifirnskind!

Daniel Simon Richter

Nordmärker Nachrichten, Hesinde 1028 BF

Aller Glanz Alverans, hernieden auf Deren

ELENVINA. Kurz vor dem verheerenden Angriff auf Gareth im letzten Jahr wurden neben Büchern und Urkunden aus den Archiven der Stadt des Lichtes auch

viele spirituell und historisch wichtige Reliquien nach Elenvina gebracht. Am 30. Hesinde 1028 BF, einem ebenso eisigen wie sonnigen Wintertag, predigte Seine Eminenz Pagol Greifax von Gratenfels unter offenem Himmel vor weit über zweitausend Gläubigen, in dieser schweren Stunde der Prüfung nicht zu verzaugen und im Glauben nicht nachzulassen. Danach ließ Praluciata von Luring-Zwilenforst, Erzpreaetorin der Heiligen Wehrhalle, die Tore ihres Tempels für die Gläubigen öffnen. Der bußfertige Pilger kann nun zur Stärkung seines Glaubens eine schier unfassbare Zahl heiliger und hochheiliger und teilweise nie ausgestellter Reliquien und Artefakte des Praios-Kultes bewundern, darunter das 'Calendarium Nuntiorum Luminis Illuminatorum', in dem alle Boten des Lichtes vom Anbeginn des Kultes bis hin zu Seiner Erhabenen Weisheit Hilberian aufgeführt sind.

Heiko Brendel

Nordmärker Nachrichten, Efferd 1028 BF

Abilacht wider- setzt sich dem Willen des Reiches!

**Oberst der Abilachter
Reiter renegat**

REICHSTADT ABILACHT. Während das Heer unseres Reichsregenten tapfer und siegreich nahezu die die ganze Landgrafschaft Honingen besetzte, erreichten die Redaktion ungewöhnliche Nachrichten aus Abilacht.

Ein jeder hatte damit gerechnet, dass sich das noch im Neuaufbau befindliche kaiserliche Garderegiment *Abilachter Leichte Reiter* unter dem darpatischen Obristen

Wyndor von Firunslicht eindeutig zum Reich bekennen würde. Aber das Gegenteil war der Fall. Der renegate Obrist hat anscheinend selbst die Macht in Abilacht an sich gerissen. Den Baron der Mark Abilacht, Glennir ui Llud, hat er aus der Stadt und von dessen Burg vertrieben, und der Stadtmeister Brin Nalwyn kooperiert mit dem selbstgefälligen Offizier.

Doch Abilacht ist ein strategisch wichtiger Knotenpunkt zwischen der Reichsstraße III und der Reichslandstraße nach Havena – und so geht man davon aus, dass Seine kaiserliche Hoheit Jast Gorsam vom Großen Fluss es nicht lange dulden wird, dass ein übermütiger Obrist auf eigene Faust regiert.

Angeblich soll Wyndor von Firunslicht weder albernische Rebellen noch kaiserlich-nordmärkische Truppen in 'seiner' Stadt einlassen.

Roland Schupp

Fantholi, im Winter 1028 BF

Weidens Ritter

TRALLOP. Schon zum Rondramond 1028 BF hat die Herrin des mittnächtlichen Herzogtums die Reto'sche Heeresreform¹ ausgesetzt und die direkte Lehnsfolge wieder eingeführt.

Damit müssen sich im Falle eines Krieges alle Grafen, Barone und Ritter des Herzogtums Weiden mit ihren Standarten und Mannen unter dem Kriegsbanner der Walpurga von Löwenhaupt sammeln, dem weißen Bär vor grünem Schild, wie es lange Brauch in den nördlichen Landen war und wie es die gute Rittertradition gebietet.

Daniel Simon Richter

¹ Meint die moderne Einteilung eines Heeres mit stehenden Truppenteilen.