

Aventurischer Bote



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

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

Diesmal gilt:

Die Reiche streiten, Ach und Weh,

Al'Anfa zittert wegen Schnee.

Man wird des Lebens kaum noch froh

Nur Hader, Zwist und Mordio!

Doch WER zurückkehrt von den Toten,

steht einmal mehr getreu im Boten!

116

2,50 EUR

Ausgabe

November/Dezember 2005

Zurück von den Toten

Das **Jahr des Feuers**, dessen abschließender Abenteuerband **Rückkehr des Kaisers** im Oktober bereits veröffentlicht wurde, findet nun auch in der aventurischen Zeitlinie bald seinen Höhepunkt und Abschluss.

Der Status des Reiches ist immer noch chaotisch. Die Wildermark – große Teile Garethens und Darpatiens – ist ein Niemand-

land, das viele beanspruchen und nur wenige wirklich beeinflussen können.

Während der irdische Leser aber nur den **Aventurischen Boten** und die Kampagnenbände des **Jahrs des Feuers** aufschlagen muss, um sich über die unterschiedlichen Regionen zu informieren, ist der **Aventurier** – selbst mit gekröntem Haupt – nur schwer in der Lage, zuverlässige Informationen aus al-

ler Herren Länder zu erlangen. Bedenken Sie, dass Beschreibungen von Zuständen in bestimmten Regionen oder Städten besonders in der Wildermark nur Momentaufnahmen sind.

Versuchen Sie, Ihren Helden diese Unschärfe zu vermitteln und Ihnen das klassische Heldengefühl zu geben: Rettungsinseln zu sein in einem Meer des Chaos.



In dieser Ausgabe

Zurück von den Toten

Seite 1 bis 4

Garether allenthalben

Seite 5 bis 6

Neue Feste des Hochkönigs

Seite 7 bis 8

Die Lage im Horasreich

Seite 20 bis 23

Aufruf des Reichsbüchters

Seite 24

Wer wird Kaiser im Mittelreich?

Seite 25

Schneefall in der Goldenen Bucht

Seite 27

In aller Kürze

Seite 28



Die Rückkehr der Königin



Ein Bericht des Bannerträgers Wilbur von Hohenamt

Das neue Jahr hatte mit derselben Verunsicherung und Verwirrung begonnen, mit der das alte geendet hatte. Und dieser 14. Efferd schien ein ganz normaler Tag zu sein, bis die Wachen auf den Türmen einen Trupp Heimkehrer ankündigten.

Ein kaiserliches Banner flatterte im Herbstwind, die Einheit dahinter hatte sich sorgfältig zu Zweierreihen sortiert. An der Spitze ritten einige jener Helden, die sich schon vor Wehrheim und Gareth ausgezeichnet hatten. Doch die Anführer des Trupps ließen die Kunde schnell in die Stadt vorantragen: "Die Königin ist heimgekehrt!" oder "Rohaja lebt!" und schließlich auch "Alles wird gut – von nun an geht es bergauf!"

Und wahrlich: Neben Oberst – nun Marschall – Alrik vom Blautann und vom Berg ritt unsere Königin Rohaja von Gareth in die Stadt. Blass und ernst schaute sie auf die erste Stadt des Reiches – und auf das, was die Dämonenknecchte aus ihr gemacht haben.

Ganz Gareth, so schien es, hielt ehrfürchtig den Atem an, als sich die Königin mit ihren Getreuen zum Bürgerplatz vor der alten Residenz aufmachte und dort ihr Pferd zügelte. Inzwischen hatte sich eine große Menschenmenge gebildet, ganz wie bei der Ansprache der Regentin Emers vor der Schlacht um Gareth – und doch nicht von Angst und Zweifel zerrüttet, sondern von Hoffnung und Freude erfüllt.

Schließlich lächelte die Königin zuversichtlich – ein Lächeln, das den Sieg des Reiches über die Finsternis wieder in greifbare Nähe rückte. Sie hob die Hand, um Stille einzufordern, und das letzte leise Murmeln erstarb.

"Bürger Gareths! Voll Zweifel und Sorgen sind die Zeiten, in denen wir leben. Krieg, Tod, Verderbnis – wir dachten in den letzten Jahren, all dies läge hinter uns. Wir dachten, die Finsternis würde sich zufrieden geben mit dem, was sie verschlungen hat. Wir hofften, das Leid hätte ein Ende."

Die junge Königin hielt inne und schaute in die Gesichter der Menschen.

"Doch das Leid hat kein Ende genommen. Wir flehen zu den Göttern um Hilfe in dieser Zeit der Not. Doch wer sind wir, dass wir uns nicht selbst zu helfen verstehen? Wer sind wir, dass wir die Unendlichen mit unserem Leid behelligen müssen? Sind wir denn Kinder, die sich raufen und weinend nach Hause laufen, damit Mutter Rondra es schon richte?"

Ich sage: Nein! Ich bin Rohaja von Gareth. Von Gareth! Ich bin stolz darauf, den Namen jener Stadt zu tragen, die bewiesen hat, dass wir uns selbst zu helfen verstehen! In diesen dunklen Zeiten, als der Kaiserthron wankte, stand Gareth stark und stolz inmitten des Schreckens! Das soll dem Land, dem ganzen Reich ein Beispiel sein!

Gareth, Gareth, Mittelreicher – wir wollen kämpfen, um die Schrecken zurückzutreiben!

Wir wollen kämpfen, um wieder zu unserem alten Leben zurückkehren zu können! Wir wollen kämpfen, um uns und unseren Kindern eine Zukunft in Frieden und Freiheit zu sichern!"

Mit entschlossenem Gesicht zog Königin Rohaja das Schwert und reckte es in das Licht des Praios: "Wir wollen kämpfen, wie Gareth gekämpft hat. Den Mut und den Kampfgeist, den diese Stadt aufgebracht hat, werden Wir ihr niemals vergessen."

Und damit spörnte sie ihr Pferd an und sprengte hinüber zur Alten Residenz. Hinter sich ließ sie eine verwirrte, eine jubelnde, eine stolze Menschenmenge zurück.

Gareth atmet auf, denn endlich hat wieder so etwas wie vertraute Normalität Einzug im Herzen des Reiches gehalten. Seit mehreren Generationen sitzt die Familie von Gareth auf dem Thron des Mittelreiches, nur unterbrochen durch die Usurpation des Answins von Rabenmund vor mehr als fünfzehn Jahren.

Und Gareth erinnert sich der Herrschaft des Rabenkaisers nur allzu gut. Gerade in einer Zeit, in der sich die Gerüchte um einen neuerlichen Griff Answins nach dem Thron verdichten, ist die Kapitale froh, dass eine von Gareth die Krone für sich beanspruchen kann.

Denn Gareth liebt Answin von Rabenmund nicht.

falk



Gareth unter dem Banner des Raben



»Ich befand mich zu der Zeit, da das Heer Answins von Rabenmunds nach Gareth zog, ebenfalls noch in der Kaisermetropole. Die Schlacht in den Wolken hatte uns alle dort überrascht, und nur den Göttern ist es zu verdanken, dass ich überlebte. Meine schwere Beinwunde musste auskuriert werden, was nur leidlich gelang, da die Lebensmittel knapper und das Wetter von Tag zu Tag kälter wurde.

Es war viel Zeit vergangen, seit Königin Rohaja Gareth gen Rommilys verlassen hatte – und es mehrten sich die Gerüchte, dass sie beim Kampf um den Hohenstein oder Rommilys selbst gefallen war. Bald schon kamen uns die wenigen Tage im Efferd, an denen sie in der Kaiserstadt gewilt und uns Hoffnung und Zuversicht gegeben hatte, wie ein ferner Traum vor – ein kurzer Hoffnungsschimmer vor der endgültigen und ewigwährenden dunklen Nacht, die kommen würde.

Und dann hörten wir, dass von Norden, von den Ruinen von Wehrheim, ein Heer kam: kaiserliche Soldaten, Söldner, Landwehren, Freiheitskämpfer – eine große Streitmacht, die die Wildermark hatte durchqueren können und sich nun zu uns durchschlug. Wir hörten, dass der Reichserzmarschall Leomar vom Berg die Truppen anführte, doch auch das Banner der Rabenmunds, einige Rondrianer und ganze Söldnerhaufen unter der verfeimten Lutisana von Perricum hatten hier zueinandergefunden. Keine Frage: Mehr Einigkeit und Zusammenhalt über persönliche und politische Grenzen hinaus hatte in diesen wirren Zeiten niemand demonstriert.

So kam Answin von Rabenmund in die Stadt.«

—aus den Verhörprotokollen Ritter Alwans von Unterallertissen, Bote im Dienste Answins von Rabenmunds, in den Kerker geworfen zu Rommilys nach Schandbotschaft

»Der rabenmäulige Usurpator war zurückgekehrt – und Gareth erlebte wie schon einmal eine Zeit der blutigen Herrschaft: Nicht nur, dass der Rat der Helden, entstanden noch in den Tagen der Reichsregentin und zum Schutze der Kaisermetropole, aufgelöst und viele seiner treuen Mitglieder von Answins Schergen unter Führung des Hundsotts Ludeger von Rabenmund verhaftet wurden. Nein, sofort nach seiner Ankunft ließ der alte Rabenmund alle noch verfügbaren Lebensmittelreste beschlagnahmen, damit seine Handlanger sich daran laben konnten, während im tiefsten Winter die Menschen ringsumher erfroren und verhungerten. Ich gebe zu, auch ich hatte für einen Augenblick die Hoffnung gehabt, der Rabenmund wäre – welcher auch immer gearteten Laune der Götter entsprungen – gekommen in der Stunde der Not, um zu helfen und das Reich zu einen. Doch wie töricht war es von mir, an das Gute zu glauben, wenn nur kurze Zeit vorher die Dämonen um die Stadt geflogen waren ...«

—Bericht von Dorgal Trussel, Wirt des Neun Augen



Im Zeichen der Gans



Ein Bericht des Bannerträgers Wilbur von Hohenamt.

Die Befreiung von Rommilys

Unter Königin Rohaja gelang es uns noch vor dem Travia-Mond, zur Fürstin Darpatiens Irmegunde von Rabenmund durchzubrechen, die sich mit den Ihren auf die belagerte Feste Hohenstein zurückgezogen hatte. Offensichtlich waren jeder Mann und jede Frau entschlossen, nun, da die Königin wieder da war, das Schicksal unserer Heimat zu wenden. Auf dem Hohenstein reichten sich Königin und Fürstin schließlich die Hände und bereiteten die Befreiung von Rommilys vor. Unsere Gemüter hoben sich noch einmal, denn die Rondra-Kirche unter dem Schwert der Schwerter, Ayla von Schattengrund, verband ihre Kräfte mit den unseren. Selten habe ich die Geweihten in Rot und Weiß so willkommen heißen wie in diesen Tagen.

Am 8. Travia gelang es uns schließlich, Rommilys mit den vereinten Heeren zurückzunehmen. Ich weiß nicht, was die Gefolgsleute des Asmodeus trieb, die nicht nur die Stadt in brutalem Griff hielten, sondern sich auch nicht scheuten, gegen die höchsten Geweihten anzugehen.

Der schlimmste Augenblick dieser Schlacht aber war sicher jener, als ein Flammenstrahl auf das Schwert der Schwerter zuschoss und sie auf der Rondra ungemütigste Weise am Leben gefährdete! Die Gerüchte um den Tod des Schwertes der Schwerter aber, so kann ich bezeugen, sind falsch. Dass die Erhabene der Rondra-Kirche heute noch lebt, hat sie einzig und allein ihrem treuen Leibmeister, Ucurian von Quellensprung, zu verdanken. Der bereits mehrfach verwundete Mann erblickte den zaubernden Magier zur rechten Zeit und warf sich vor seine Schutzbefohlene – ein Opfer, dem die Kirche der Leuin noch lange gedenken wird.

Der Königin und dem Schwert der Schwerter gelang es, Asmodeus von Rommilys zurückzudrängen und in Rommilys einzuziehen – unter welchem Jubel der Darpatier, die dort seit Monden auf Rettung harrten! Und wie glücklich waren wir, als wir den Tempel der Herrin Travia, den höchsten der Kirche, unberührt vorfanden. Unsere Verluste allerdings waren hoch.

Königin Rohaja entschloss sich später, gemeinsam mit dem Schwert der Schwerter im Süden Garetiens auszuheben, was noch auszuheben war – von Seiten des Reiches wie der Rondra-Kirche. Die Verteidigung der Stadt ließ sie in den Händen der Fürstin, des Marshalls Alrik vom Blautann sowie der Helden von Gareth zurück.

Doch zunächst entsandte sie Boten zu Answin von Rabenmund, von dessen Griff nach der Macht wir unterdessen gehört hatten. Zum zweiten Mal wollte der Verräter nach dem Thron greifen, und das in Zeiten wie diesen! Die Königin forderte den Raben auf, sich ihrem Befehl zu unterstellen, so sagt man.

Als von Rabenmund sich weigerte, Königin Rohaja zu gehorchen, schloss die Familie ihn aus ihren Reihen aus. Ob das Gerücht wahr ist, dass auch die Travia-Kirche ihn gebannt habe, weiß ich nicht – doch verdient hätte er es allemal, sage ich!

Die Belagerung der Travia-Stadt

Im Boron zogen sich die Belagerungsringe um Rommilys wieder enger. Einen solch frühen und harten Winter wie in diesem Jahr habe ich mein Lebtag nicht erlebt, und auch die alten Rommilys sagen, dass der Herr Firun es mit dieser Stadt selten so arg gemeint habe. Tod und Verderben lauerten in den Straßen, dazu

die unerbittliche Kälte und die Schwäche, die von den Menschen Besitz ergriffen hatte – wir glaubten uns wahrhaftig fast von den Göttern verlassen.

In dieser finstersten aller Stunden stieß Königin Rohaja mit Ayla von Schattengrund Mitte Hesinde wieder zu uns vor und kämpfte sich durch den Ring der Belagerer – und wir schöpften neue Hoffnung.

Doch wahrhaft gerettet hat uns die Herrin Travia. Denn dank ihr darboten die Söldner des Feindes vor den Mauern bitterlich, während wir immerhin unsere Rationen aus dem Tempel holen konnten.

Und so geschah schließlich das Unglaubliche: Immer mehr Söldner, kaum mehr aufrecht stehend und mit Erfrierungen an den Gliedern, liefen zu uns über und schwächten die Reihen des Feindes.

Der Segen der spendenden Göttin mag sanfter sein als der manch anderer der Zwölfe, doch ist er genauso machtvoll wie der des Herrn Praios oder der der Herrin Rondra.

Die Zwölfe seien gepriesen!

Im Tsa-Mond schließlich gelang es, Asmodeus' Truppen endgültig zu zerschlagen, Königin und Erhabene riefen dazu auf, endgültig das Joch von der Heiligen Stadt abzuschütteln – und das taten wir. Auch dieser Kampf kostete mich viele Freunde, die ich lange beweinen werde. Doch auch die Hohen des Reiches müssen Trauer tragen: Die Fürstin Irmegunde von Darpatien ist vor den Herren Boron berufen worden. Verbissen hat sie gekämpft und ist für ihre Heimatstadt gestorben. Rommilys ist frei, auch wenn sich das Antlitz dieser Stadt fast ebenso verwandelt hat wie das von Gareth.

Der Krieg hinterlässt auch hier seine Spuren.



Die Schlacht der drei Kaiser



Ein Bericht des Bannerträgers Wilbur von Hohenamt.

Der Lange Marsch auf Gareth

Wo man hinsah, erstreckte sich Eis und Schnee. Allein die dunklen Rauchfahnen und Lager erhoben sich als graue Flecken aus dem Weiß. Wir marschierten Anfang Phex nach Gareth, denn das Wetter hatte sich kurzfristig verbessert.

Doch wankelmütig, wie der Herr Efferd nun einmal ist, rief er Firun zurück und die Kälte kehrte wieder ein. Doch für uns gab es kein Zurück.

Unser einziger Trost war die Königin Rohaja,

die dieses Schicksal mit uns teilte, Meilen weit zu Fuß mit uns durch die Schneewehen stapfte und an Fourage heranbringen ließ, was sich finden ließ. Doch wie raubt man dem geliebten Land das, was seine Bauern selbst zum Leben brauchen? Unser einziger Trost war, dass, wenn wir nicht nach Gareth kämen, diese Bauern ganz andere Entbehrungen erleiden müssten als nur den Hunger.

Voll Schrecken aber begriffen wir, dass wir nicht die einzigen waren, die versuchten, trotz Eis und Schnee das Land zu durchqueren.

Doch jene, die wir trafen, scheuten weder Frost noch Hindernis: Die Gebeine der Toten erhoben sich und stapften nie ermüdend und gegen die Kälte gefeit durch das Land.

Noch schauriger aber war der schwarze Staub, der sich auf den Schnee legte. Wie der sichtbare Schleier des Todes verunreinigte er das weiße Land. Wir wussten nicht, woher der Staub kam, und wir fragten auch nicht. Aber viele munkelten, dass es der Hauch des Verderbens sei, der uns krank machte und tötete und sich auf unsere Seelen drückte.

Vor den Mauern von Gareth

Am 12. Phex erreichten wir Gareth und schlugen bei den Avesfeldern östlich der Stadt unser Heerlager auf. Nach dem langen Marsch tat es gut, wieder in der Zivilisation eingetroffen zu sein, obwohl auch in Gareth Nahrung, Feuerholz und Kleidung schmerzhaft rar waren. Doch die Bürger der Stadt kamen in Scharen und teilten mit uns, was sie entbehren konnten. Viele schlossen sich uns an, obwohl sie sich teilweise nur mit einem Knüppel oder einem Dolch bewaffnen konnten. Besonders aus dem Südquartier bekamen wir Unterstützung, denn dieses Viertel befand sich immer noch im Aufstand gegen den alten und neuen Usurpator.

Schlacht um die Krone

Selten habe ich so viele tausend Menschen so still einander gegenüberstehen sehen wie auf den Avesfeldern vor Gareth. Nicht nur, dass hier die rechtmäßige Thronerin gegen einen Usurpator kämpfte; nein, hier stritten heute auf beiden Seiten Gareth gegen Gareth. Gemeinsam hatten sie in der Schlacht in den Wolken gelitten, nun würden sie gegeneinander antreten. Kaum einer, so schien mir, war noch bei Kräften – ausgezehrt vom Winter und dem Hauch des Verderbens. Hier standen sich zwei Heere gegenüber, die schon zu Beginn wie geschlagen wirken mussten. Einzig in dem Banner, das ich trug, fand ich noch Halt und Kraft.

Dann sprach die Königin zu uns, und was sie sagte, säte Zuversicht in mein Herz: "Es gibt kein unabwendbares Schicksal, kein Aufgeben, kein Verzagern. Die Götter sind mit den Mutigen!"

Und wir antworteten mit pochenden Herzen aus tausenden Kehlen: "Für die Königin!"

Dann schallten die Hörner, die die Schlacht um Gareth einleiteten. Auf beiden Seiten legten Schützen an und entließen ihre tödliche Gabe in den Himmel. Vielen fehlte es an Schilden und Rüstungen, und so war der Blutzoll bereits hoch. Doch Rohaja zögerte nicht und entsandte die Reiter in die Schlacht, die unter Answins Hellebardiere fuhren wie die Schnitter in den Weizen.

Unsere Landwehren aber hatten nicht mit der fatalen Kombination aus Schwert- und Pikenkämpfen gerechnet, gegen die sie sich stellen mussten, und so brachen ihre Reihen schließlich trotz tapferer Gegenwehr zusammen.

Gegen Mittag drohte uns ein abruptes Ende, als zwei Banner zwergischer Armbrustschützen unter Bergkönig Gilemon ausrückten und einen entsetzlich großen Anteil der Reiterei unter der Königin zusammenschossen, als wäre sie Freiwild.

Doch Rohaja gelang es trotz der Bedrängnis, die Überlebenden aus der Falle herauszuführen, die Truppen zu sammeln und erneut ins Feld zu führen.

Die wahre Rückkehr des Kaisers

Was dann geschah, ist nicht mehr und nicht weniger als ein Wunder des Herrn Praios. Was viele erhofft und erbeten hatten, geschah an diesem 15. Phex des Jahres 35 nach Kaiser Hals Krönung: In der Stunde der größten Not ereignete sich jener Augenblick, den uns die Götter schenkten: die Rückkehr des Kaisers. So unwirklich, wie nur ein Alveraniar des Herrn Praios es vermag, und doch so wirklich wie jeder andere, der unter uns ritt, erschien Kaiser Hal in der Stunde der Entscheidung auf den Avesfeldern vor Gareth und setzte sich an die Seite seiner Enkeltochter, der zukünftigen Kaiserin Rohaja von Gareth. Die zog ihr Schwert und vereinte die Kämpfenden unter dem Königs- und dem Kaiserbanner des Reiches, so wie es seit über einem Jahrzehnt nicht mehr der Fall gewesen ist.

Mit blitzenden Augen sprach Königin Rohaja: "Dies ist die Stunde, in der Gareth endlich wieder Frieden finden wird! Dies ist die Stunde, in der die Familie von Gareth den Thron des Reiches Rauls verteidigen wird! Dies ist die Rückkehr des Kaisers! Auf, in die Schlacht! Zum Sieg!"

Auf weißen Rössern ritten Großvater und Enkeltochter nebeneinander die Reihen der Reiter aus Süd-Garetien und Almada ab. Und kaum hatten die Ersten den zurückgekehrten Kaiser erkannt, zeichnete sich eine solch ungläubige, wilde Freude auf den Gesichtern der Reiter ab, wie kein Feldherr sie je wieder in den Augen seiner Getreuen erblicken würde. Der Kaiser war zurückgekehrt, um die Kaiserin von seinem Blut zu unterstützen. In diesem Augenblick hofften wir nicht mehr auf den Sieg, wir beteten nicht mehr für einen Sieg, nein, wir *wussten*, der Sieg war unser!

Der alte Herold ließ sein Horn erschallen, wie es seit achtzehn Jahren nicht mehr im Mittelreich zu hören gewesen war: Das Signal Gottkaiser Hals, des von den Göttern als einen der Ihren anerkannten Sterblichen, wehte über das Schlachtfeld und rief zum letzten Sturm auf, bis ein verirrter Bolzen den alten Herold traf und er mir sterbend, aber erfüllt von Glück und Zuversicht in die Arme sank.

Überall verbreitete es sich wie ein Lauffeuer: "Wie die Legenden es vorausgesagt haben: Der Kaiser kehrt zurück!"

Die Reiterei fuhr auf den Feind zu wie ein Wirbelsturm, der Bäume zu Boden schickt. Und tatsächlich erreichte dieses göttliche Wunder die Herzen vieler unserer Feinde, die einst unter Kaiser Hal gedient hatten. Denn während Rohaja und die Heilsgestalt vorne die Schwerter zogen und voranstreckten, gellte aus unseren Reihen der feurige Angriffsschrei: "Für Kaiser und Königin!" und "Die Rückkehr des Kaisers!"

Die beiden Reiterheere donnerten aufeinander zu, das helle Horn mit dem Signal des Kaisers gellte durch den Lärm. Dann aber geschah das wahre Wunder: Die *Goldene Lanze* hob die langen Waffen und führte die Pferde in

einem Bogen an uns vorbei! Während Kaiser Hal und Königin Rohaja weiter vorangaloppierten, umrundeten uns die feindlichen Reiter und gaben so den Weg auf das Zentrum von Answins Armee vor dem Feldherrenhügel frei. So tilgte die *Goldene Lanze* Leomars Verrat und bekannte sich zu ihrer Treue zu Kaiser Hal und Königin Rohaja.

Unsere Kräfte schienen sich soeben verdoppelt zu haben, und beflügelt preschten wir voran, auf das Zentrum der answinschen Linie zu. Und dieser Vorstoß hielt nicht inne, nein, die Königin kämpfte sich mit dem Kaiser und einigen ihrer wackersten Helden bis zu dem Rabenbanner auf Answins Feldherren-Hügel durch, wo sie dem Thronräuber den Todesstreich versetzen wollten.

Der Kampf der Kaiser

Der zurückgekehrte Kaiser Hal hatte in die Schlacht, die das Schicksal des Neuen Reiches entscheiden sollte, eingegriffen. In einer Aureole aus Göttlichkeit, die an das gleißende Licht der alveranischen Gefilde gemahnte, schritt er auf den Thronräuber Answin von Rabenmund zu, ein strahlendes Schwert in der Hand. Der alte Rabenmund aber stellte sich mit dem Kaiserschwert *Silpion* vor dem Kaiser auf, den noch immer die gleiche Grazie und Schönheit zierten wie damals, als er im Jahr 17 Hal in den bornischen Wäldern verschwunden war. Answin war die Furcht deutlich anzusehen, doch weichen wollte er dennoch nicht. "Gib auf, Answin, im Namen der Götter!", beschwor Kaiser Hal seinen Feind und Rivalen, doch dieser gab sich bis zum Ende verbissen: "Nein!", rief der alte Rabenmund, und so stieß ihm der Kaiser das Schwert in den Leib.

Doch der Thronräuber war nicht bereit, allein in den Tod zu gehen, und so rampte er – obwohl längst gerichtet – mit letzter Kraft *Silpion* in des Kaisers leuchtenden Körper. Dieser aber löste sich vor den Augen Answins auf, denn die Götter nahmen Kaiser Hal nach Alveran.

Answin von Rabenmund aber starb mit dem Blick eines Geflüterten, das Gesicht bis zuletzt dem entrückenden Kaiser Hal zugewandt.

—aus Entwürfen der Chronica Rohaja, der künftigen Geschichtsschreibung des Neuen Reiches, Rohaja 1028 BF

Der Schwarze Drache

Dann aber wurde es plötzlich dunkel, als habe die Gegenwart Borons überall die Macht des Praios zurückgedrängt. Denn obwohl es Mittag war, wirkte die Welt wie in eine verhängnisvolle Dämmerung getaucht.

Unwirkliche Schatten überlagerten das Schlachtfeld. Stille hielt Einzug, als sei dies der friedlichste aller Tage. Der östliche Horizont aber war mittlerweile von schwarzen Sturmwänden verhüllt, die rasend schnell näher kamen. Schon bald fühlten wir uns wie in einem Talkessel aus finsternen Schwaden, in denen Gesichter auftauchten: sich stets wandelnde, schreiende, sich windende menschliche Gesichtszüge.

Ich sah Schatten auf dem Schlachtfeld umherhuschen und einen Wimpernschlag später wieder verschwinden. Dunkler Staub löste sich aus den Toten und sammelte sich zu kleinen Wirbeln grauenhaft verzerrter Fratzen. Maden erschienen für den Bruchteil eines Herzschlages auf Kleidern, Waffen, Gesichtern, nur um gleich wieder zu verschwinden. Skeletthände brachen aus dem Boden hervor.

Dann nahten Krähen, und vor ihnen floh die Herrschaft über meinen Geist und meine Gedanken. Ich wusste nicht, wie mir geschah, und was von dem, das passierte, meiner Einbildung entsprang. Die Alpträume vergangener Schlachten sprangen mich an und rangen mich nieder, raubten mir Atem, Kraft und Verstand.

Schließlich kam der Schwarze Drache. Ich roch Fäulnis, hörte das Klappern von Knochen und das Pfeifen von Wind in einem verfaulten Brustkorb. Kälte überkam mich. Es war wie das Auge eines Sturms, der sich auf dem Schlachtfeld zusammengezogen hatte und dessen Zentrum über dem Feldherrenhügel tobte,

wo es zur letzten Konfrontation der drei Kaiser kam.

Finstere Blitze gingen auf dem Schlachtfeld nieder und schwarzes pulsierendes Leuchten schwemmte mein Bewusstsein fort. Ich weiß nicht, was dort vor sich ging, ich erinnere mich nur, dass ich sicher wusste, dass das Ende gekommen war.

Andere erzählten mir, eine riesige Gestalt habe sich im Mittelpunkt der Schlacht erhoben, habe triumphierend geschrien und die Flügel ausgebreitet – umgeben von Untod und Verwesung. Es sollen einige tapfere Recken gewesen sein, die einen Weg gefunden hatten, den Drachen zu vernichten, so endgültig, dass nicht einmal die Niederhöhlen ihn noch aufnehmen werden. Als sich der Wahnsinn um meinen Geist lichtete, nahm ich entsetzt war, dass ein Inferno aus Knochensplintern, Stein, Erde und Holz durch die Luft fegte und eine Spur der Verwüstung zurückließ. Im Auge des Sturms lichtete sich die Finsternis, und ein Krater wurde freigegeben, in dem nur noch wenige Menschen am Leben blieben – und ringsumher fand fast jeder den Tod.

Answin von Rabenmund ist nicht mehr, und wir fürchteten das Schlimmste für Königin Rohaja und den zurückgekehrten Kaiser Hal. Von Letzterem sagt man, er sei von Praios wieder entrückt worden, denn seinen Leichnam fand man nie. Königin Rohaja jedoch war am Leben – nur knapp zwar und schwer verwundet, doch lebendig!

Der Sieg der Königin

Die Schlacht der drei Kaiser war geschlagen. Der Drache des Untodes ist vernichtet, das Unheil von unserem Reich abgewendet. Gareth begrüßte die Seinen mit Jubelschreien, Festgelagen und Glückseligkeit. Königin Rohaja hatte gesiegt und würde regieren! Gareth ist nun wieder frei wie ehemals, das Reich kann sich dem Kampf gegen das Kropfzeug widmen, das sich auf seinem Boden eingenistet hat. Zum ersten Mal seit einem Jahr scheint wieder die Sonne in den Herzen der Menschen.

Natürlich gab es auch Tränen. Welche Opfer hatte der Kampf um die Krone, mehr noch aber der gegen den Schwarzen Drachen gekostet? Man sagt, viele der Seuchen, die in den letzten Monden Garetien und Darpatien heimgesucht hatten, seien von dem Alptraum-Drachen gesandt worden. Man sagt, einige wenige wackere Helden hätten das Reich, wie wir es kennen, davor bewahrt, zu einer Domäne des Untodes und des Schreckens zu werden. Die kommenden Monde und Jahre werden zeigen, wie groß der Sieg war, den wir hier errungen haben.

Ich traure derweilen um die Gefallenen beider Seiten und bete für ihre Seelen. Dann aber werde ich mich erheben und werde jubeln, denn Königin Rohaja wird dieses Reich in die Zukunft führen.

Ein Kaiser wird auf den Thron zu Gareth zurückkehren.

Lange lebe Kaiserin Rohaja von Gareth!

falk / mw



Nordmärker Nachrichten, Phex 1028 BF

Garethher allenthalben



Vom Umzug der Reichsverwaltung nach Elenvina am Großen Fluss

ELENVINA. Beschaulich und ruhig war das Leben einst in der Herzogenstadt am Großen Fluss – doch scheinen diese Zeiten den Elenvinern bedenklich lange her. Seit Nordmarkens starker Herzog im Ingerimmond 1027 BF zum Reichsregenten gekrönt wurde, ist in Elenvina scheinbar nichts mehr wie zuvor. Reichskanzlei, Schatzkanzlei und Reichsgericht sind mehr schlecht denn recht in Teilen der Herzogenburg Eilenwid-über-den-Wassern, einer Pikenierskaserne und mehreren Mietshäusern untergekommen, doch die ebenfalls nach Elenvina übergesiedelten Schreiber, Kanzleibedienten und wahre Horden von Flüchtlingen bringen die Stadt schier zum Bersten.

Einige der Neuankömmlinge kampieren gar in Zelten außerhalb der Stadt, und in den Gasthäusern ist auch mit Gold und guten Worten kaum mehr ein Bett zu erhalten.

Damit dies kein dauerhafter Zustand werde, befahl Seine Kaiserliche Hoheit, ein neues Kanzleiviertel zu planen. Mit den Planungen betraut sind Baumeister Palladiosch Sohn des Vitrufax, der bereits beim Bau der Herzog-Jast-Gorsam-Brücke mitwirkte, und Baumeisterin Selinde Neidenstein. Die standesgemäßen, großzügigen Gebäude sollen in den nächsten sechs Götterläufen außerhalb der bisherigen Stadtmauern Elenvinas errichtet werden. Während die ersten Zeichnungen bereits vorliegen, schwelt ein Streit auf der Feste Eilenwid: Es heißt, dass Reichserzkanzler Hartuwal vom Großen Fluss und Jorgast von Schleifenröchte, Illuminatus der Lichtei Elenvina, uneins seien über den rechtlichen Status des neuen Viertels. Der Erbprinz fordere, dass das neue Kanzleiviertel auf der Südseite des Großen Flusses, außerhalb der Jurisdiktion der Elenviner Stadtverwaltung, liegen und die Frei-

heiten einer Reichsstadt genießen solle. Genau dies trachte Jorgast, der das Kanzleiviertel östlich der Herzogenstadt wünsche, zu verhindern. Der Reichsregent selbst hat sich zu dem Konflikt zwischen seinen beiden wichtigsten Beratern noch nicht geäußert.

Diese Streitigkeiten dürfen jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Reichsverwaltung unter Prinz Hartuwal und die Verwaltung der Praios-Kirche unter Seiner Eminenz Pagol Greifax die Strukturen des Reiches vor weiterem Zerfall zu bewahren vermochten. So arbeitet die Reichskanzlei schon fast wieder mit der gewohnten Effizienz, wenn auch zu dem Preis, dass nordmärkische und Reichsanangelegenheiten ab und an auch im Verwaltungsprozess nur noch schwer voneinander zu trennen sind.

Das Reichskammergericht ist fast vollständig mit Anträgen der albernischen Fürstin Isora

»Fürchterlich, das alles hier! Seit Monden sind wir in der Schatzkanzlei damit beschäftigt, die geretteten Steuerlisten zu überprüfen. Auch die Urbare¹ der kaiserlichen Besitztümer weisen große Lücken auf. Für große Reichsteile scheint ein geordnetes Steuerwesen nur mehr eine Wunschvorstellung: Für Darpatien und Greifenfurt sind die wichtigen Kopfsteuerlisten verloren, für den Kosch nur fragmentarisch vorhanden. Betrügereien und Willkür sind damit Tür und Tor geöffnet. Da ist es kein Trost, dass die Unterlagen der letzten aranischen Steuerschätzung von 1 Hal vollständig und in bestem Zustand einzusehen sind.

Von mehreren Wagenladungen Akten und Urkunden sind die Register verloren gegangen, so dass die Unterlagen zwar vorhanden, aber nicht verwertbar sind. Die kostbaren Dokumente stapeln wir zur Zeit auf der Eilenwid und in einer Kaserne, deren vormalige Bewohner nun in Albernia für Recht und Ordnung sorgen. Aber das sind nur behelfsmäßige Lager, einige Steuerlisten haben bereits durch Rattenfraß übel gelitten.

Ausnahmslos jede Amtshandlung ist zäh geworden. Wichtige Formulare und sogar manche Siegelringe sind unauffindbar. So hörte ich von einem Kollegen in der Reichskanzlei, dass alleine das Ausstellen eines Geleitschreibens für einen Eilboten zu einer mehrtägigen Angelegenheit geworden ist. Ach, wie vermisste ich unsere Beilunker!

Es wird Monate, wenn nicht Jahre dauern, bis in unseren Kanzleistuben und im neuen Reichsarchiv wieder praiosgefällige Ordnung herrscht. Und ich weiß nicht so recht, wie wir das anstellen sollen. Diese Arbeit gehen wir aber vor allen anderen an, da alle in Gareth verbliebenen Unterlagen vermutlich verloren sind – was nicht verbrannte, fiel wohl den unsäglichen Zuständen dort zum Opfer, in den Kanzleien dort soll ja kaum noch ein Stein auf dem anderen sitzen.«

—Eintrag am 1. Travia 1028 BF, Tagebuch von Gerbrand Feldscher, Oberkanzleischreiber, neuerdings in Elenvina

von Elenvina ausgelastet, in denen die Verhängung der Reichsacht über Anhänger der Reichsverräterin Invher ni Bennain gefordert wird. Diesen Anträgen wird üblicherweise stattgegeben, doch die schiere Zahl der Fälle lässt die Beschlussfähigkeit des höchsten Reichsgerichts zusehends erlahmen.

Beim Aufbau der Reichsverwaltung in Elenvina arbeiten Laien und Praios-Geweihte Hand in Hand, was einige Räte aus Gareth und der Reichserzkkanzler durchaus misstrauisch beäugt.

¹ Verzeichnisse der Besitzrechte von Grundherren mit Angabe der Leistungen der Untertanen

gen. Insbesondere Versuche Seiner Eminenz Pagol Greifax, Geweihte seines Vertrauens an Schaltstellen der Reichsverwaltung zu platzieren, erregen Aufmerksamkeit. Als noch bedenklicher wird die Einmischung des Erleuchteten von Elenvina in die Reichsverwaltung betrachtet.

Es ist schließlich kein Geheimnis, dass der ehrgeizige Beichtvater des Reichsregenten großen Einfluss auf diesen hat und nach wie vor das Ziel verfolgt, beide Szepter des Reiches in den Händen Seiner Erhabenen Weisheit Hilberian vom Großen Fluss zu vereinen.

Eine weitere Gruppe, die in Elenvina um politischen Einfluss kämpft, sind die Höflinge aus Gareth, die es nach dem Tode Emers und der Zerstörung der Kaiserstadt nach Elenvina verschlagen hat. Nach der ersten bitteren Enttäuschung über den provinziellen Charakter der Herzogenstadt – die manch einen Höfling bewog, gleich weiter ins Horasreich zu ziehen – üben sich diese Adlige nun in dem, was sie am besten beherrschen: dem Intrigieren um Macht und Einfluss bei Hofe. Einige dieser Adligen sollen bereits wieder über ebenso gute Kontakte wie dereinst in Gareth verfügen und auf dem granitenen Boden der Eilenwid ebenso wenig ins Schlittern geraten wie auf dem geschliffenen Parkett des Kaiserpalastes. Auch mehrere der großen Adelsgeschlechter des Reiches haben die Zeichen der Zeit erkannt und ihre Präsenz in Elenvina verstärkt. So erwarben die Bregelsaums schon während des Reichskongresses 1027 BF in Elenvina ein Stadthaus in bester Lage.

Allem Anschein nach ist nur eine Kanzlei unbehelligt vom ganzen Tumult des Umzuges der Reichsverwaltung von Gareth nach Elenvina geblieben: Während andernorts Akten absichtlich verloren und unabsichtlich wieder gefunden werden, um Zuständigkeiten und Posten gestritten sowie über das Wohl und Wehe ganzer Provinzen entschieden wird, hat die Kanzlei für Scharmützel, Gestech und allerlei Kurzweil unter der gewissenhaften Reichsrätin Quisira von Kaldenberg still und unbemerkt ihre Arbeit aufgenommen – die nächste große Herzogenturnei im Jahre 1032 BF bedarf schließlich frühzeitiger Planung.

Heiko Brendel, Tina Hagner

Achtung: Der folgende Artikel enthält Begebenheiten, die in einem Abenteuer der 2006 erscheinenden Anthologie zur Spielhilfe **Am Großen Fluss** aufgegriffen werden. Lesen Sie den Text deshalb nicht, wenn Sie das Abenteuer gerne als Spieler erleben möchten.

Havena-Fanfare, Boron 1028 BF

Efferd sei Dank – Frevelhafter Götzenkult in Havena endgültig bezwungen!

HAVENA. Lange Jahre sind die Gerüchte nicht verstummt, dass ein blasphemischer Kult, der einem unheiligen Götzen huldigt, in der Unterstadt Havenas sein Unwesen treibt. Nach einem letzten, erschreckenden Zwischenfall ist es jedoch gelungen, die Kultisten aufzustöbern und endgültig zu bezwingen.

In Havena schien alles seinen gewohnten Gang zu gehen. Gerade dieser Tage währte man sich hinter den starken Mauern der Stadt sicher: Der Krieg gegen die Nordmänner tobte draußen, fern im Osten des Königreiches. Allmählich ließ sich jedoch auch in der Hauptstadt nicht mehr übersehen, dass sich das Blatt ge-

wendet hatte. Die Elendsviertel der Altstadt füllten sich mit Flüchtlingen, die in Havena Zuflucht suchten, und die reichen Kaufleute der Neustadt fürchteten um ihre Geldsäcke, da mit der Unabhängigkeit auch der Handel mit dem Mittelreich zum Erliegen gekommen war.

Dabei lauerte die wahre Gefahr schon seit jeher direkt vor der Haustür der Havener und garte im fauligen Wasser der versunkenen Unterstadt vor sich hin. Sicher zwei Jahrzehnte sind die ersten Gerüchte und Berichte über Entführte nun schon alt, die aus Bauerndörfern im Umland der Stadt oder aus Havenas

ärmeren Stadtteilen verschwinden. Bisweilen wird die Leiche eines dieser Unglücklichen dann am Rande der Unterstadt wieder angespült. Doch wen kümmern in Havenas reicher Neustadt schon Schollenflüchtlinge oder verückte Schatzsucher, die sich in die verfluchte versunkene Weststadt hinausgewagt haben?

Ein grausiger Fund

Nun hatte es jedoch großen Aufruhr gegeben, wurde doch erstmals ein renommierter Händlerhepaar Opfer dieser unheimlichen Vorgänge: Entsetzen machte sich breit, als eines Morgens die Leichen der Kauffrau Mialan ni Ve-

cushmar und ihres Gatten Scartho angespült wurden. Der Verfasser dieser Zeilen hatte keine Gelegenheit, die Körper der Getöteten selbst in Augenschein zu nehmen. Augenzeugen berichteten jedoch davon, dass beide Tote von grässlichen Wunden überzogen und mit seltsamen, gar unheiligen Zeichen versehen worden waren.

Niemand war über diesen furchtbaren Fund mehr entsetzt als Vilai ni Vecushmar, die einzige Tochter der getöteten Kaufleute, die nun überraschend und in vergleichsweise jungen Jahren das elterliche Kontor geerbt hat. Aus dem Umfeld Vilais wurde unserer Gazette zugetragen, dass die junge Frau zutiefst erschüttert war und sich zudem in Zweifeln erging, ob sie die schwere Bürde wirklich tragen könne.

Wir erinnern uns

Es ist kein Geheimnis, dass die versunkene Unterstadt seit der Großen Flut vor über 300 Jahren einen Anziehungspunkt für zwielichtige Gesellen darstellt, von denen Schmugglerbanden bei weitem noch die harmlosesten sind. Bisweilen wird in Havena von Anbetern des Namenlosen und allerlei finsternen Schwarzkünstlern gemunkelt, die sich in den Ruinen

einquartiert haben sollen. Dass die Unterstadt als verflucht gilt und allerlei gefährlichen, gar unheiligen Kreaturen ein Zuhause bieten soll, hält diese nicht von ihrem Tun ab. Vor allem jedoch werden immer wieder Gerüchte über jenen götterlästerlichen Kult laut, der skrupellos Menschen entführen und seinem Götzen als Opfer darbringen soll.

Unser allseits geliebter einstiger König Cuanu ui Bennain selbst soll vor einigen Jahren noch die Kultisten in der Unterstadt gestellt haben. Angeblich gebot der Kult gar über eine leibhaftige Seeschlange, doch hörte man auch, dass er mit dem grausamen Riesenoktopoden Yonahoh verbündet war, der seit der Großen Flut irgendwo in der Unterstadt haust.

Auch des Königs Bruder Efferdan, inzwischen Hüter des Zirkels der Efferd-Kirche, soll einst mit den Kultisten und dem riesenhaften Oktopoden aneinandergeraten sein.

Der Kult ist bezwungen!

In Havena wurden nun jedoch nach dem Tod der Vecushmars Stimmen laut, die ein sofortiges Eingreifen der Garde forderten. Der Ältestenrat der Stadt tat zwar die Berichte über einen götterlästerlichen Kult in der Unterstadt, wie seit jeher schon, vehement als Ammen-

märchen ab, wollte jedoch in seiner nächsten Sitzung Weiteres beraten.

Doch dann, nur kurze Zeit nachdem man die Leichen des Ehepaars Vecushmar gefunden hatte, machte überraschend eine freudige Nachricht wie ein Lauffeuer die Runde: Eine Gruppe wagemutiger Abenteurer war in die Unterstadt hinausgezogen und hatte dort den frevelhaften Kult gestellt und bezwungen.

Leider ist der Verfasser derzeit noch nicht in der Lage, ein klares Bild von den Vorgängen zu zeichnen, kursieren doch plötzlich zahlreiche, einander widersprechende Gerüchte über das, was in der Unterstadt vorgefallen sein soll. Sicher scheint, dass der Anführer des blasphemischen Kultes den Kampf nicht überlebt hat und seine Anhänger getötet wurden. Man hört aber auch, dass jene Abenteurer gegen ein furchtbares Seeungeheuer gefochten hätten.

Die Abenteurer, die ihr Leben für das Wohl der Stadt in die Waagschale geworfen hatten, wurden in den Alten Efferd-Tempel bestellt und von den Priestern hoch geehrt. Es heißt zudem, dass auch Vilai ni Vecushmar, die Tochter des getöteten Kaufherrenehepaars, sich erkenntlich erwiesen und der Gruppe ihren tief empfundenen Dank ausgesprochen habe.

Daniel Jödemann



Darpatischer Landbote, Praios 1029 BF

Die neue Feste des Hochkönigs



ROMMILYS. In diesen schweren Zeiten liegt vieles im Argen im Lande Darpatien, Chaos und Not herrschen allerorten. Doch erreichte uns dieser Tage auch eine frohe Kunde, denn niemand Geringeres als der zwergische Hochkönig Albrax Sohn des Agam selbst erbaut eine Feste in den Trollzacken, die unserer geplagten Provinz Wehr und Wacht gegen den Feind sein wird.

Wie der gigantische hohle Zahn eines uralten Untiers erhebt sich die Ruinenfeste über die schroffen Gipfel der Trollzacken, und tief im

Gebein der Berge sind die uralten Wälle aus schrittdicken Steinquadern verankert. Trutzig und fensterlos fügt sich das monumentale Bauwerk in die abweisende Bergwelt ringsum und lässt keinen Zweifel daran, dass seine Mauern aus einem anderen Zeitalter stammen und nicht von menschlichen Händen errichtet wurden.



Und dennoch herrscht derzeit ein emsiges Treiben um die Feste. Drinnen erklingt das Klopfen auf Fels, das Knarren von hölzernen Stützgerüsten, das Hämmern von Stahl und die Rufe der Arbeiter in der poltrigen Zwergensprache. Derweil treffen beständig Karren mit Werkzeug und Baumaterial ein, die den beschwerli-

chen, noch kaum ausgebauten Pfad durch die wilde Bergregion der südlichen Trollzacken von Perricum heraufgekommen sind, gelenkt und begleitet von Angroschim aus allen Gegenden der Zwergenkönigreiche, die dem Ruf Albrax' gefolgt sind. Denn die neue Feste des Hochkönigs soll eine Trutzburg wider die Schrecken der Dämonenreiche werden, besetzt von den besten

Kämpfern der Angroschim – kein prunkvoller Palast in der Sicherheit der zwergischen Kernlande.

Schon bevor die Schwarzen Horden im Peraine 1027 BF durch die Trollpförte nach Darpatien einmarschierten, fiel Durum Lorgolosch, die damalige Feste des Hochkönigs in der

Schwarzen Sichel, einem dämonischen Angriff zum Opfer. Nachdem Albrax uns in den Schlachten von Wehrheim und Gareth zur Seite gestanden und im Kosch gegen den dämonischen Feuervogel Alagrimm gefochten hatte, machte er sich im Herbst 1028 BF auf die Suche nach einer neuen Bleibe. Auch wenn viele seines Volkes ihn mahn-ten, im Herzen der Zwergenreiche und nicht fern von diesen sollte der Hochkönig seinen Sitz haben – Albrax' Entschluss stand fest: Eine Wacht wider den Schwarzen Drachen sollte seine neue Feste sein, denn jener war nicht besiegt worden und hatte gedroht, vor Jahr und Tag wiederzu-kehren und den Menschen des Raulschen Reiches neue Schrecken zu bringen. *Okdrâgosch* sollte die neue Feste heißen – 'Schwarzdrachenwacht' bedeutet dies in der Sprache der Zwerge.

Also schickte der Hochkönig Kundschafter in die Schwarze Sichel und die Troll-zacken, und auch er selbst zog aus. Ur-

sprünglich, so heißt es, habe Albrax nur nach einem geeigneten Standort für eine neu zu erbauende Bastion Ausschau ge-halten – indes fand er schließlich in den südlichen Trollzacken eine Ruine gewalti-gen Ausmaßes und von hohem Alter: Nur das Volk der Trolle, das hier einst zahlreich gewesen war, konnte die Feste erbaut ha-ben.

Zunächst zwang die hereinbrechende Ei-seskälte des Winters den Hochkönig, sich wieder zurückzuziehen.¹ Doch nach der Schlacht der drei Kaiser im vergangenen Phex und dem großen Sieg über den Schwarzen Drachen, an dem der Hochkö-nig selbst keinen geringen Anteil gehabt hatte, machte sich dieser sogleich auf, um

¹ In dem Szenario *Der Schatten von Okdrâgosch* aus dem *Aventurischen Boten* 114 können Sie die näheren Umstän-de der Entdeckung der Feste nachlesen oder -spielen. Dort finden Sie auch eine Karte und eine genauere Beschrei-bung von Okdrâgosch.

seine neue Feste zu beziehen und aufzu-bauen. Schon bald soll Okdrâgosch nun Wohnung bieten für Baumeister, Handwer-ker und Kämpfer, aber auch Gelehrte und Geweihte aller vier Zwergenvölker, die hier Wacht halten wider die Übel aus dem Os-ten, die noch immer nicht gebannt sind. Doch nicht alle Angehörigen des Zwergen-volkes scheinen den Hochkönig zu unter-stützen, denn vor wenigen Tagen erschien eine Gesandtschaft aus Xorlosch vor den Toren, die im Namen des erzzwergischen Bergkönigs Tschubax die Herausgabe ei-nes unheiligen Artefaktes forderte, das sich in der Feste befinden soll. Worum es sich dabei handelt, wurde nicht offenbar, aber die Xorloscher beschimpften den Hochkö-nig aufs Übelste und konnten nur durch das Eingreifen der legendären Kor-Kna-ben, der Leibgarde Albrax', daran gehin-dert werden, sich gewaltsam Zutritt zu ver-schaffen.

Katharina Pietsch

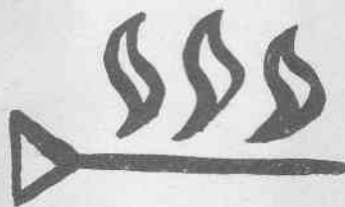
Kosch Kurier, Ingerimm 1028 BF

Wer wird neuer Hüter der Flamme?

Ingerimms Geweihte pilgern nach Angbar zur Feuerprobe

ANGBAR. Fast ein Jahr ist es nun her, dass der Erhabene Hilpertion Asgareol sein Le-ben hingab in der Schlacht um Angbar (vgl. AB 111). Seitdem steht die *Ragro-scha*, der Erzene Sitz des Patriarchen, leer; denn der Brauch will es, dass ein neuer Hüter der Flamme nur am Tag der Meis-terschmiede (21. Ingerimm) bestimmt wird. Dieser Tag steht nun bevor, und während der vergangenen Wochen tra-fen fast täglich die Delegationen der Tempel und Klöster aus allen zwölfgött-lichen Landen in Angbar ein.

Auf einige Gesandtschaften wartete man indessen vergebens – teils in banger Sor-ge, teils wissend, dass diese Tempel von Feindesland umgeben, verlassen oder gar zerstört sind. Aus Khunchom hatte Al'-Chadid, 'der Eiserne', seine Stellvertre-terin geschickt, die als begnadete Klingen-schmiedin gilt und sogar zwergischen Meistern (angeblich) in nichts nachsteht. Der ehrwürdige Meister selbst, vom Alter gebeugt, bewirbt sich nicht mehr um das höchste Amt, das Kraft und Stärke erfor-dert. Diese Eigenschaften scheint Meister Ingban, der Tempelobere von Gratenfels, in hohem Maße zu besitzen. Auch Mei-ster Obernax aus Andergast gilt vielen Gläubigen als würdiger Nachfolger des großen Hilpertion.



Wer aber letztlich das Hüteramt beklei-den wird, darüber entscheidet kein Richt-spruch aus Menschen- oder Zwergen-mund, sondern der Herr Ingerimm selbst. Üblicherweise ist es einer der Tempelvor-steher und Äbte, den der Gott erwählt, denn diese haben sich in langen Jahren als würdige Diener erwiesen und ihr Handwerk zur Meisterschaft gebracht. Dagegen kommt es nur selten vor, dass eine einfache Geweihte – wie vor gut 200 Jahren Ilpetta Ingrasim – sich selbst für würdig genug hält und auch tatsächlich auserwählt wird.

Diejenigen, die sich dem Wahlspruch In-gerimms stellen, begeben sich am ersten Tag des Feuermundes in die Gewölbe un-ter dem Tempel, wo sie bis zum Fest der Waffenschmiede in strenger Klausur blei-ben. In dieser Zeit fertigen sie ein gottge-fälliges Meisterstück an, das sie im Rah-men einer prächtigen Feuermesse dem Herrn des Erzes und der Flammen zur Prüfung vorlegen.

Oft fragt man sich, wie in nur drei Wo-chen die herrlichen Werke entstehen kön-nen – doch dies zeichnet eben die von Ingerimm Begnadeten aus, dass sie sol-ches vermögen. Aber nur das Werk des Auserwählten hält der Feuerprobe stand, die übrigen vergehen in der Glut der hei-ligen Esse.

Während der Zeit des Wartens herrscht in Angbar eine sonderbare Mischung aus Neugier, banger Hoffnung und frommer Begeisterung. Nicht nur die Einheimi-schen kennen kaum ein anderes Thema, auch die zahlreichen Fremden, die wie jedes Jahr zur Warenschau angereist sind, fiebern dem großen Tag entgegen. Im-mer wieder machen Gerüchte die Run-de: So soll die alfanfanische Meisterin der Esse, Brandula Korten, im Sinn haben, den Hauptsitz des Kultes in den tiefsten Süden zu verlegen, wo es einen dem In-gerimm heiligen, Flammen speienden Berg gibt.

Andere fürchten, dass ein Liebfelder auf der *Ragroscha* sitzen könnte, der mehr dem neumodischen Manufakturwesen zugetan ist als den altbewährten Hand-werkskünsten.

Kai Rohlinger



Impressum

Herausgeber: Fantasy Productions GmbH,
Postfach 1517, 40675 Erkrath

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

Lektorat: Florian Don-Schauen, Britta Neigel

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

Mitarbeiter dieser Ausgabe: J. Blome, D.
Brandherm, H. Brendel, St. Feger, M. Günzel,
F. Hagenhoff, T. Hagner, D. Jödemann, M.
Lorber, Ph. Matthias, K. Pietsch, K. Rohlinger,
H. Schmidt, St. Tschierske

Motto: Maria Czernuch

Illustrationen: Björn Berghausen, Caryad, Ina
Kramer

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 unten.

Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RP!)

Britta Neigel
Von-Humboldt-Straße 11
26180 Rastede

oder per eMail an:
avbote@fanpro.com



Liebe Leser, liebe Inserenten!

*In Anbetracht dessen, dass die Zusen-
dungen von Kleinanzeigen in letzter
Zeit mehr als drastisch abgenommen
haben, können wir in dieser Ausgabe
leider keine Anzeigen abdrucken.*

*Wir bitten um Verständnis dafür, dass
wir künftig erst Anzeigen sammeln
werden, bevor wir sie veröffentlichen.
Hier aber auch gleich der Aufruf -
Lasst die Kleinanzeigen nicht sterben!
Die Boten-Redaktion*

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; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086 Hamburg

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

Ja, ich bestelle ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (sechs Ausgaben)
frei Haus zum Jahresbezugspreis von 13,- EUR (Ausland 15,- EUR) einschließlich Porto und Versand.

Das Abonnement gilt zunächst für ein Jahr und verlängert sich nur dann um jeweils ein weiteres Jahr, wenn ich nicht bis
spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums schriftlich darauf verzichte.

Vertragspartner ist die Fantasy Productions GmbH, Ludenberger Str. 14, 40699 Erkrath (bitte den Coupon nicht an diese
Anschrift schicken!). Telefon 0211-9243-0, Homepage www.fanpro.com, HRB-Nr. 13271 Wuppertal. Geschäftsführer ist
Werner Fuchs.

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ Bequem und zeitsparend per Bankeinzug
(Nur mit deutschem Bankkonto möglich!)

☐ Gegen Jahresrechnung an meine Adresse. Bit-
te keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Bankinstitut: _____

Gemäß Fernabsatzgesetz vom 08.12.2004 besteht
nach Vertragsabschluss kein Widerrufsrecht. Da uns
jedoch die Zufriedenheit unserer Leser und Leser-
innen wichtig ist, können Sie Ihre Bestellung innerhalb
von 14 Tagen schriftlich bei der VKG Verlagsvertriebs
KG; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086
Hamburg ohne Angabe von Gründen widerrufen. Zur
Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung
des Widerrufs (Datum des Poststempels).

Datum, Unterschrift
(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der VKG
Verlagsvertriebs KG; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086 Hamburg ohne Angabe von Gründen wider-
rufen 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, Szenarioverschlüssen 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 Abenteuer Vorbereitungen 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 116:

Praios / Rondra 1028 BF: In den Nordmarken sammelt Baron *Lechdan von Gareth* Anhänger, um sich zum Kaiser ausrufen zu lassen. Ihm gerät die Raulskrone in die Hände.

Anfang Efferd 1028 BF: In einer Schlacht im Isenhag siegt Reichsbehüter Jast Gorsam vom Großen Fluss über den Thronräuber Lechdan.

14. Efferd 1028: Rohaja trifft mit einem bunt zusammengewürfelten Trupp Freiwilliger in Gareth ein und wird als Hoffnungsträgerin gefeiert.

21. Efferd 1028: Rohaja zieht mit ihren Truppen Richtung Rommilys.

30. Efferd 1028: Rohaja bricht zur Fürstin von Darpatien auf der Feste *Hohenstein* durch. Rohaja und Ayla von Schattengrund vereinen hier ihre Kräfte.

8. Travia 1028: Rohaja erobert mit Fürstin Irmegunde und dem Schwert der Schwerter Rommilys zurück. Ucurian von Quellensprung fällt, als er das Schwert der Schwerter schützt. Das Reichsheer erleidet große Verluste. Asmodeus zieht sich nach Dettenhofen zurück.

Ende Travia 1028: Ein Familienrat der Rabenmunds wird einberufen, um Answin und Ludeger aus der Familie auszuschließen.

Herbst 1028 BF: Hochkönig Albrax entdeckt in den Trollzacken alte Trollruinen, auf denen er seine neue Feste *Okdrägosch* errichten will.

Anfang Boron 1028: Heftige Schneefälle in Weiden läuten einen der kältesten Winter der letzten Jahrzehnte ein.

Boron 1028 BF: Tod des Kaufherrenhepaares Vecushmar in Havena. Eine Gruppe Abenteurer zieht in die Unterstadt und bezwingt den H'Ranga-Kult.

7. Boron 1028: Rohaja und Ayla von Schattengrund brechen nach Süd-Garetien und Perrium auf. Die Vorbereitungen zur Verteidigung von Rommilys beginnen.

Mitte Boron 1028: Erste Schneefälle im zentralen Mittelreich erschweren Kämpfe und Truppenbewegungen.

20. Boron 1028: Asmodeus beginnt wegen des Wintersturms verfrüht die Belagerung von Rommilys.

Ende Boron 1028: Kälte und Schnee machen Truppenbewegungen fast unmöglich.

Ende Boron / Anfang Hesinde 1028: Yelnan von Dunkelstein schließt sich mit neuen Truppen der Belagerung von Rommilys an.

Hesinde 1028 BF: Der almadanische König

Selindian Hal entsendet einige Lanzen seiner Leibgarde *Eslam von Almada* in die garetische Grafschaft Eslamsgrund, um das Tal der Kaiser zu bewachen. Nach Vereinbarung mit dem Golaritenorden werden die dortigen Ordenskrieger abgelöst und können am Kampf gegen den untoten Drachen Rhazzazor teilnehmen.

11. Hesinde 1028: Rohaja erreicht Rommilys unter schlimmsten Wetterbedingungen, kann den noch nicht geschlossenen Belagerungsring durchbrechen und befestigt die Stadt stärker.

Mitte Hesinde 1028: In Rommilys werden die Lebensmittel knapp, Hunger breitet sich aus.

Mitte Firun 1028: Hunger regiert die Städte des Mittelreiches; Gareth und Rommilys sind die einzigen Ausnahmen: In Gareth stehen die Kornvorräte des Rates mittlerweile unter Answins eiserner Hand, in Rommilys lindert die Travia-Kirche die Not.

Mitte Tsa 1028: Das *Wunder von Rommilys*: Als die Feinde zu hungern beginnen, öffnet der Travia-Tempel seine Pforten; viele der Kämpfer laufen über.

23. Tsa 1028: Die Befreiung von Rommilys: Ein kombinierter Ausfall schlägt die restlichen Truppen unter Asmodeus. Die Fürstin Darpatiens fällt ebenso wie ein Großteil der Rondra-Geweihten.

12. Phex 1028: Rohaja erreicht mit ihrem Heer Gareth.

14. Phex 1028: Letzte Vermittlungen zwischen Rohaja und Answin scheitern.

15. Phex: Die *Schlacht der Drei Kaiser*: Auf den Avesfeldern treffen Rohaja und Answin aufeinander. Rhazzazor erscheint, doch einigen Helden gelingt es, ihn zu vernichten, sein Karfunkel wird geborgen. Answin und Hal finden den Tod in der Schlacht.

Phex 1028 BF: Reichserzkanzler Hartuwal erklärt Elenvina offiziell zum Sitz der Reichsverwaltung.

Ende Phex 1028 BF: Albrax bringt Rhazzazors Karfunkel nach *Okdrägosch*, die Bauarbeiten an der neuen Hochkönigsfeste beginnen.

Ende Phex 1028 BF: Sowohl Königin Rohaja als auch König Selindian Hal erheben Anspruch auf die Kaiserkrone.

Peraine 1028 BF: Reichsregent Jast Gorsam vom Großen Fluss ruft die Adligen des Mittelreichs zum Großen Hoftag auf Burg Rudes Schild bei Gareth, um die Kaiserfrage zu klären.

Praios 1029 BF: Erzzwerge verlangen die Herausgabe von Rhazzazors Karfunkel, um ihn zu zerstören.

Gareth allenthalben, Seite 5

Eine ausführliche Beschreibung Elenvinas samt einem Stadtplan enthält die **Regionalspielhilfe 6: Am Großen Fluss**.

Als Hintergrund für politische Intrigen und damit verbundene Stadtabenteuer bietet sich die Nordmärker Residenzstadt geradezu perfekt an: Der Reichsregent, der Reichserzkanzler, der Wahrer der Ordnung des Mittelreiches und der Erleuchtete Elenvinas verfolgen unterschiedliche politische Ziele. Diese Differenzen wird zwar nicht offen mit dem Schwert ausgetragen, dennoch können sie blutige Züge tragen. Wenn beispielsweise ein Praios-Geweihter aus dem Umfeld Pagols bei einem tragischen Unfall umkommt, könnte es auch ein Auftragsmord Hartuwals gewesen sein. Möglicherweise liegt es aber auch im Interesse einer mysteriösen dritten Partei, genau dieses Gerücht aufkommen zu lassen. Abenteurer wären sicherlich geeignet, die Hintergründe aufzudecken, ohne ein Politikum daraus zu machen.

Aber auch für einzelne Spielelemente ist die Reichsverwaltung ein prägender Aufhänger. Nirgendwo sonst im Mittelreich können Helden auf so unvergessliche Weise in den staubigen Untiefen der mittlerweile noch langsamer als früher arbeitenden, aber immens gründlichen Bürokratie versinken – zum Beispiel dann, wenn sie gerade dringend ein Geleit- oder Beglaubigungsschreiben einer bestimmten Kanzlei benötigen.

Auch außerhalb der Stadt finden sich einzigartige Abenteuer aufhängen: Der Weg, den die Wagenzüge mit Verwaltungsakten von der Kaiserin die Herzogenstadt nahmen, war lang. Wer weiß, ob nicht ein garetischer Baron in den Besitz eines Dokumentes kam, das nicht für ihn bestimmt war? Manchmal kann eine einzige Urkunde über Glück oder Unglück einer Familie oder eines Lehens entscheiden, und nur echte Helden können ein entscheidendes Dokument im rechten Moment verschwinden oder auftauchen lassen.

In Elenvina selbst führen die vielen Zuzüge zu einer nie da gewesenen Kriminalität – zumal mit den Schreibern und Höflingen auch einige Diebe in die Herzogenstadt gelangten. Infolgedessen blühen Schmuggel und Hehlerei mit Dingen, die von ihrem rechtmäßigen Besitzer 'verloren' wurden. Und das Wiederbeschaffen eines wichtigen Besitzstückes ist schlichtweg ein Klassiker für jede unerfahrene Abenteurergruppe.

Eines sollten Sie bei der Darstellung der Reichs-

verwaltung nicht vergessen: Seit dem großen Umzug von Gareth nach Elenvina reicht der Arm des Reiches und auch der Praios-Kirche nicht mehr allzu weit. Einzig in den Nordmarken und im von Fürstin Isora kontrollierten Teil Albermias 'funktioniert' das Raulsche Reich noch auf die gewohnte Art und Weise, in allen anderen Provinzen müssen teils erhebliche Abstriche gemacht werden. So mögen in Selindians Almada im Laufe des Jahres des Feuers eigene Verwaltungsstrukturen entstanden sein, während die Wildermark vom Muff der Elenviner Kanzleistuben ungefähr genauso weit entfernt ist wie die Orkschädelsteppe.

Frevelhafter Götzenkult in Havena endgültig bezwungen!, S. 6/7

Leider irrt der Verfasser des Artikels bei der Annahme, dass der H'Ranga-Kult der Havener Unterstadt ein für allemal zerschlagen ist – das Gegenteil ist vielmehr der Fall: Zwar haben sich die Ereignisse so abgespielt, wie im Artikel geschildert, und auch der Kultanführer *Gardien D'Serpent* hat die Auseinandersetzung nicht überlebt, der Kult selbst hat jedoch überdauert. Tatsächlich hat sich ein Wechsel in der Führung der Gruppe abgespielt: Ausgerechnet die renommierte junge Kaufherrin *Vilai ni Vecushmar* hat den Kult übernommen. Der Kult selbst wird in Zukunft nun weitaus mehr aus dem Verborgenen heraus agieren, so dass in der Stadt weiterhin angenommen wird, die H'Ranga-Anhänger seien bezwungen.

Die neuen Zustände in Havena können Sie in der Spielhilfe *Am Großen Fluss* nachlesen und die im Artikel beschriebenen Begebenheiten in der zur Spielhilfe gehörenden Anthologie (erscheint 2006) nachspielen.

Die neue Feste des Hochkönigs, Seite 7/8

Wacht zu halten gegen die Schwarze Lande ist bei weitem nicht die einzige, nicht einmal die wichtigste Aufgabe der neuen Feste des Hochkönigs. Albrax' eigentliches Ziel ist es, sich in Okdrâgosch mit Hilfe der fähigsten Kämpfer und weisesten Gelehrten auf die neue Heldenzeit der Zwerge und die prophezeite Schicksalsschlacht vorzubereiten, die Zeichen der Zeit zu deuten, den Willen Angroschs zu erforschen und die Zwergenvölker auf das Kommende einzustimmen (siehe dazu auch *Angroschs Kinder*, S. 24, und den *Rat von Ingrahall* im AB 112).

Gänzlich unerwartet wurde Albrax aber jüngst noch eine andere Aufgabe zuteil, denn das 'unheilige Artefakt', das die erzzwergische Gesandtschaft von Albrax forderte, war nichts anderes als der Karfunkel des Schwarzen Drachen Rhazzazor selbst, den die designierte Kaiserin Rohaja in die Obhut des Hochkönigs gegeben hatte (siehe *Rückkehr des Kaisers*, S. 111). Albrax wollte den Karfunkel zunächst zerstören, doch Rohaja und ihre Berater überzeugten den Hochkönig von ihrer Einschätzung: dass beim Zerschlagen des Steines die mächtige Drachenseele frei kommen würde – mit nicht absehbaren Folgen. Eine Verwahrung in den Tiefen der uralten Trollfeste Okdrâgosch unter Bewachung der langlebigen und

gewissenhaften Zwerge dagegen kann auch in den kommenden Jahrhunderten als ein sicheres Gefängnis für Rhazzazors finstere Seele gelten.

Und als der Hochkönig schließlich in Okdrâgosch ankam und die Ruinen einer gründlichen Erkundung unterziehen ließ, da entdeckte man in den tiefsten Gewölben eine Kammer, die kundige Angrosch-Geweihte schließlich als Drachengefängnis identifizierten, das die trolischen Erbauer einst angelegt hatten. Der Hochkönig glaubt, dass Angrosch selbst ihn zu diesem Ort geführt hat, damit der Stein in die anscheinend von uralten Kräften geschützte Karfunkelkammer des Gefängnisses eingelagert werden kann – womit die 'Schwarzdrachenwacht' ihre eigentliche und ungeahnte Bestimmung findet. Im Zuge des Wiederaufbaus der Feste werden nun zahlreiche weitere Sicherungsvorkehrungen getroffen, damit das gefährliche Artefakt nicht in fremde Hände fällt. Der Aufbewahrungsort des Karfunkels ist bald bei vielen Zwergen, aber auch bei den Kirchen, vielen Adligen des Reiches und den Machthabern der Schwarzen Lande bekannt – so dass der Stein nicht nur vor feindlichen Nekromanten, sondern auch vor der Schaulust von Grafen, der Neugier von Gelehrten, dem Sendungsbewusstsein von Geweihten und dem Zorn von Angroschim geschützt werden muss, die seine Zerstörung für das einzig Richtige halten. Denn gerade die Xorloscher Zwerge bezichtigen nun den Hochkönig, er sei im wahrsten Sinne des Wortes *drax rardosch*, 'dem Drachen verfallen'.

Damit die Wacht über den Karfunkel durch die Einweihung des Okdrâgoscher Tempels vollends unter Angroschs Schutz gestellt werden kann, soll sein Feuer bald möglichst an der heiligen Flamme Xorloschs entzündet werden – angesichts solcher Vorwürfe gegen den Hochkönig eine diplomatisch heikle Angelegenheit. Näheres dazu erfahren Sie in im wenigen Monaten erscheinenden Abenteuer *Die letzte Wacht* von Martin Lorber, Daniel Jödemann und Katharina Pietsch.

Welche Macht die Zwerge mit dem Karfunkel wirklich in ihren Hallen beherbergen, und ob die Schutzmechanismen ihr standhalten können, wird die Zukunft zeigen. Im Augenblick schläft Rhazzazors uralte Drachenseele, doch langsam stehlen sich Träume in seinen Schlaf und beginnen einen dunklen Einfluss auf die Feste auszuüben.

Katharina Pietsch/AW

Ereignisse im Horasreich, S. 20–23

Die beschriebenen Ereignisse sind weitere Vorboten der kommenden *Königsmacher*-Kampagne, die in den zwei Abenteuerbänden *Hinter dem Thron* (Anfang 2006) und *Masken der Macht* (Mitte 2006) erscheinen wird.

Ereignisse wie der Überfall auf Prinzessin Aldare (im AB 115) oder das Attentat auf Timor sind typische Nebenszenarien, wie sie am Rande der *Königsmacher*-Kampagne auftreten. Ihre Helden können hier z. B. der Prinzessin das Leben retten und die Flucht ermöglichen oder aber dort die Meuchler des Lurio ya Strozza enttarnen und stellen (und es kann natürlich ebenso gut ein Spieler-Held anstelle Gräfin Hesindianes das Gift an der Gewandung

entdecken). Es wird allerdings sofort deutlich, dass ein und dieselbe Heldengruppe unmöglich alle Nebenszenarien bewältigen kann – aus zeitlichen, aber auch politischen Gründen.

Wir empfehlen, für eine genaue Ausgestaltung der Abenteuer und eine Entscheidung, wie Sie Ihre Helden positionieren und einbinden wollen, das Erscheinen des ersten Kampagnenbands *Hinter dem Thron* abzuwarten.

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

Zeitleiste für das Horasreich:

4. Efferd 1028: Der Mordanschlag einer Aldare-Anhängerin auf Timor-Horas misslingt. Dabei kommt Lurio ya Strozza, der momentane Favorit Timors, ums Leben. Die Attentäterin Viona della Tegalliani richtet sich nach ihrer Verhaftung selbst.

Mitte Efferd 1028: Ein Mann, der behauptet, der verschollene Kronprinz Jaltek zu sein, taucht am Goldfelser Stieg auf und versetzt die Gegend in Aufruhr.

ab 15. Efferd 1028: Die Herbstversammlung des Kronkonvents in Arivor dauert Wochen, erbringt jedoch keine Ergebnisse.

Efferd bis Boron 1028: Straßenkämpfe in Methumis zwischen den Anhängern der beiden Familien Tegalliani und ya Strozza

Herbst 1028: unsichere Seewege entlang der Küste des Windhag und des nördlichen Lieblichen Feldes

FWB

Reichsregent im Kampf gegen Thronräuber, Seite 24

Das DSA-Mobile *Krieg um die Krone* behandelt einen Teil der Ereignisse um den Thronräuber Lechdan: Hier gerät der Held, der die Raulskrone aus den unsicheren Inneren Provinzen nach Elenvina bringen will, durch geisterhafte Schattenwölfe in die Fänge Lechdans, entkommt aus dem Kerker und kann schlussendlich die Schlacht gegen ihn gewinnen.

Um eigene Szenarien um den Thronräuber zu stricken, können die folgenden Hintergrundinformationen Ansätze liefern.

Lechdan von Gareth (* 957 BF)

Heute ist der dritte von vier (bekannten) Bastardsöhnen Kaiser Bardos ein über 70-jähriger, gewichtiger Rittersmann mit weißem Haar, stechenden Augen und hängenden Pausbacken. Im Alter von 18 Jahren musste er miterleben, wie sein Vater als Kaiser abdankte, geradezu aus dem Palast geworfen von dessen Vetter Reto. Lechdan konnte diese Schande nie verwinden und war trotz seiner unehelichen Abkunft stets davon überzeugt, dass er dazu berufen ist, die Linie Rauls von Gareth weiterzuführen und die Kaiserwürde zu erlangen. Durch Intrigen wurde er vom Garether Hof in die darpatische Provinz verdrängt. Seine Leidenschaft für die Sterne und ihre Schicksals-

Fortsetzung der Meisterinformationen
auf Seite 14

GRAVE UND WEIßE KAMELE

Ein Szenario in Rashdul im und um den ODL

Von Mark Günzel und Philipp Matthias

Mit vielem Dank an Dennis Schmidt und Benjamin Fromm

EINFÜHRUNG

Das Szenario befasst sich mit dem *Orden der Grauen Stäbe* (ODL = Ordo Defensores Lectura), und zwar mit den internen Machtkämpfen im ehrwürdigen Ordenshaus zu Rashdul. Denn der derzeitige Herr der Stadt – Sultan Hasrabal, der zusammen mit den Grauen Stäben 1021 BF die Stadt erobert und die Dämonologin Belizeth Dschelefsunni im Zauberduell besiegt hat – mag keine Einmischung in seine Belange. Die 'Überwachung' des Akademiebetriebs und auch seiner Herrschaft durch den Orden missfällt ihm, daher plant er die Entmachtung des Ordens. Vorrangiges Ziel ist der Sturz des gegenwärtigen Leiters *Kharmal ibn Syleiman*, um einen ihm selbst gewogenen Kandidaten an die Spitze zu bringen. In diesem Szenario werden die Helden in die Intrige hineingezogen und müssen versuchen, sich in dem verwickelten Mähtespiel zurechtzufinden.

DIE GRAVE OASE:

DAS QASR DES ODL ZU RASHDUL

Das *Qasr* (Ordenshaus) der Grauen Stäbe in Rashdul existiert bereits seit 400 Jahren. Ursprünglich im Kampf gegen die Schrecken der Gorischen Wüste gegründet, widmet man sich heute der Beobachtung und Eindämmung 'magischer Umtriebe'. Die chronisch leeren Kassen werden durch den Verkauf von alchemistischen Tinkturen gefüllt. Mehr zum Ordenshaus der Grauen Stäbe finden Sie in der Spielhilfe *Land der Ersten Sonne* auf Seite 88. Im Folgenden werden die Handlungsträger beschrieben, mit denen die Helden zu tun haben werden.

KHARMAL IBN SYLEIMAN

Der Leiter des *Qasr*, *Kharmal ibn Syleiman*, gilt innerhalb des Ordens als größter Kritiker des Anchopaler Großmeisters *Thorstor ibn Thorwulf* (*Land der Ersten Sonne* 150). Die Konkurrenz der beiden ist ein offenes Geheimnis. Magister Kharmal ist selbst Abgänger der Akademie Rashdul und ein ausgesprochen fähiger Alchemist und Intrigant. Eine seiner Spezialitäten ist die Seelenheilkunde. Der Leiter des Ordenshauses ist machtbewusst und steht in selbstgewählter Distanz zu Sultan Hasrabal, dem er nicht über den Weg traut. Er führt das Ordenshaus mit strenger Hand und verlangt, dass alle Entscheidungen der höchsten Stelle – ihm – überlassen werden. Die Annäherung an die Mherweder Akademie kommt ihm gelegen, aber dass sein Rivale Ibrahim die Verhandlungen führt, missfällt ihm. Lieber würde er sie selbst führen, um auch die Kontrolle über das (noch zu gründende) Mherweder Ordenshaus zu bekommen. Insgesamt ist Kharmal ein Mann, der die ihm später zur Last gelegten Taten verübt haben könnte, und nur Rashids Ausfall vereitelt seine ursprünglichen Pläne.

IBRAHIM IBN DHARAM

Ibrahim ibn Dharam ist der Marschall des Hauses. Noch von Thorstor ibn Thorwulf als letzte Amtshandlung in Rashdul ernannt, ist er mit weitgehenden Sonderrechten ausgestattet. Damit ist er der Hauptunterhändler mit den Mherweder Mawdliyat und der Zauberschule des Kalifen. Diese hat sich bislang jedem Einfluss des Ordens widersetzt – treffen hier doch Gil-denrecht und Mawdliyat zusammen. Er versucht, die Karriereleiter hinaufzuklettern und selbst die Leitung eines Ordenshauses zu übernehmen. Aus diesem Grund hat er Kontakt nach Mherwed aufgenommen, um dort eine Niederlassung zu gründen. Um die Verhandlungen zu seinen Gunsten zu wenden, ist Ibn Dharam heimlich zum Rastullahglauben übergetreten. Zu Beginn des Szenarios wird der Mherweder Magister *Amir ben Oluq* in Rashdul eintreffen, um Verhandlungen mit Ibrahim zu führen. Auf die Verhandlungspartner wird dann ein Giftanschlag verübt.

IZMETH IBN KASIM

Izmeth ibn Kasim ist der Leiter der alchemistischen Laboratorien und Kämmerer des *Qasr*. Als Alchemist ist er überaus fähig, den Ordenshausleiter Kharmal kritisiert er ganz offen. Er ist ein Gefolgsmann Sultan Hasrabals. Izmeth erhofft sich von einer Kooperation mit Hasrabal Vorteile für sich, seine Forschung und das Ordenshaus; darum ist er gerne bereit, eine Abhängigkeit vom Zaubersultan in Kauf zu nehmen. Aus diesem Grund wendet er sich gegen seine Ordensbrüder und -schwestern. Anlässlich des Festes für den Mawdli Amir hat Ibn Dharam ihn beauftragt, eine neue Mischung von Cheriacha herzustellen: 'Khablas Kuss'. Auf Befehl Sultan Hasrabals arbeitet er mit Seychaban zusammen, der das Cheriacha mit Spuren von purpurnem Lotos versetzt.

RASHID AL'DJALIHDAH

Rashid al'Djalihdah hat sich in den letzten Jahren als kompetenter Mitarbeiter erwiesen. Der ausgebrannte Dämonologe ist einer der innigsten Vertrauten des Magisters und dessen rechte Hand; ihm untersteht die Bibliothek des *Qasr*. Rashid macht Belizeth Dschelefsunni für den Verlust seiner Kraft verantwortlich – und verfolgt die *Qabalya Belisunni* mit Inbrunst und Hass.

SULTAN HASRABAL BEN YAKUBAN

Der 'Windkönig' beherrscht die Intrige wie kein Zweiter. Um die Führung des Ordenshauses abzusetzen, fädelt er durch seinen willfähigen Diener Izmeth einen Giftanschlag ein und lässt die Spuren vertuschen. Außerdem nahm er Kontakt zu *Seychaban ibn Isam* auf, einem ehemaligen Absolventen des dämonologischen Zweigs der Akademie. Dieser steht im Verdacht, einem Geheimbund nahezustehen, der die Vertreibung der Dämonologen aus

Rashdul rächen will. *Seychaban ibn Isam* soll für Hasrabal die 'Drecksarbeit' übernehmen und im Falle einer Entdeckung alle Schuld auf sich laden.

SEYCHABAN IBN ISAM

Als die Dämonologen aus Rashdul vertrieben wurden, gelang Seychaban die Flucht nur durch die Hilfe Sultan Hasrabals. Der alte Sultan erkannte in dem jungen Adepten einen Mitläufer und machte ihn zu seinem Gefolgsmann für schmutzige Angelegenheiten. In der Unterwelt nennt man Seychaban *al nur'ibligis* (Geistspinne).

DER HANDLUNGSVERLAUF

Das Abenteuer beginnt mit einem Attentat auf offener Straße. Die Helden finden Rashid al'Djalihdah, den Bibliothekar des Ordenshauses, schwer verwundet und bringen ihn zum *Qasr*. Er kann den Helden von einer Verschwörung um Leiter Kharmal ibn Syleiman berichten – ob sich diese Verschwörung gegen den Akademievorsteher richtet oder von diesem selbst angezettelt wurde, bleibt unklar, denn dann verliert Rashid das Bewusstsein. Auf der Suche nach dem Attentäter finden die Helden heraus, dass sich während des Besuchs des Mherweder Magisters 'etwas' ereignen soll. Genauer ist nicht herauszubekommen. Während der Empfangszeremonie können die Helden nichts Verdächtiges bemerken, sie erfahren jedoch die Hintergründe des Besuches aus Mherwed. Als am nächsten Morgen die Nachricht von der Vergiftung des Mherweder Magisters die Runde macht, finden die Helden auch seinen Verhandlungspartner Ibrahim ibn Dharam siech darniederliegen. Die Ermittlungen ergeben, dass jemand dem Alchimisten Izmeth ibn Kasim giftigen purpurnen Lotos untergemischt hat.

Die Spur führt zu einem Mann, der eine auffällige Narbe trägt – offenbar dem gleichen Mann, der auch den Bibliothekar niedergestochen hat.

DIE ERSTE KARAWANE: DAS SCHWARZE KAMEL GEGEN DAS GRAVE

Auf einer der belebten Straßen Rashduls ertönt der Schrei: "Mörder, Mörder!"

In diesem Augenblick wird einer der Helden von dem Opfer angerempelt, das sich an der Kleidung festkrallt, bevor es zusammenbricht. Mit versiegender Stimme flüstert der Verwundete noch von einer "Qabalya Kharmalid" (Verschwörung für/wider/durch Kharmal), bevor er das Bewusstsein verliert.

Die Umstehenden können den Täter lediglich als einen verummten Novadi beschreiben, wahrscheinlich einen Kasimiten, da er Nase und Mund bedeckte. Ein oder zwei Zeugen beschreiben, dass er eine Narbe neben dem linken Auge gehabt habe – wieder andere Zeu-

gen bestreiten dies explizit. Ein paar Passanten haben gesehen, wie das Opfer und der Täter miteinander gesprochen hatten, andere meinen sich zu erinnern, dass das Opfer sich auf den Täter gestürzt habe – offenbar hat es ihn gekannt. Und wieder andere bezeugen, dass der Täter vor seinem Dolchstoß ein paar "seltsame Worte" in einer alten Sprache gesprochen habe.

Aus der Menschenmenge, die sich sofort am Tatort versammelt, stürzt eine wehklagende Frau hervor, die Sklavin *Jasmin*. Jasmin erklärt den Helden mit erstickender Stimme, dass der Mann der Bruder ihrer Herrin *Elschibeth* sei: Rashid al'Djalihdan, der Bibliothekar des Qasr des Ordens der Grauen Stäbe in Rashdul.

Rashid ist durch den Dolchstich zwar schwer, aber nicht lebensbedrohlich verwundet. Seine anhaltende Bewusstlosigkeit gibt jedoch Rätsel auf. Gift kann nach ersten Untersuchungen nicht gefunden werden, eine magische Analyse zeigt, dass Rashid von dämonischer Präsenz umgeben ist – und dass er selbst nicht magisch begabt ist (bei einer guten Probe ist erkennbar, dass er es früher einmal gewesen sein muss). Nur bei sehr guter Analyse wird offenbar, dass er von einem Morcan besessen ist.

Jasmin weist den Helden den Weg zu *Elschibeth* oder zum Qasr. Der Gang zu den Magiern erscheint sich angesichts der Verletzung Rashids als ratsamer – zumal wenn keiner der Helden profunde Kenntnisse der Heilkunde besitzt.

DIE ZWEITE KARAWANE: DIE OASEN DER GRAUEN KAMELE

Im Ordenshaus nimmt Kharmal ibn Syleiman die Helden und den verletzten Bibliothekar in Empfang. Aus Misstrauen und kaum verhohlener Abneigung gegen Fremde versucht er in verdächtiger Hast und Eile, die Helden mit ein paar Dankesworten und Marawedi abzuwimmeln, um sich in Ruhe seinem Patienten widmen zu können. Der Magister vermutet auf Nachfragen der Helden hinter dem Anschlag eine Qabalya von flüchtigen Dämonologen (*Qabalya Belisunni*), die auf Rache gegen den ODL sinnt.

Im Qasr wird nun Hasrabals heimlicher Gefolgsmann, der Alchimist Izmeth ibn Kasim, aktiv: Wenn er die Helden in der Nähe weiß, führt er ein Gespräch mit Ibrahim ibn Dharam herbei, in dem er gut hörbar erklärt, "die Vorbereitungen für das Fest werden rechtzeitig fertig werden – falls mich der Magister im Labor gewähren lässt und es nicht wieder für sich alleine beansprucht". Keiner der beiden hat Zeit für eine Unterredung mit den Helden: Sie seien zu beschäftigt wegen des Fests anlässlich der Ankunft des Gesandten aus Mherwed. Bei Rashids Schwester *Elschibeth*, einer Witwe, die eine Taverne führt, können die Helden mehr über Rashid erfahren. Gegebenfalls kann die Sklavin Jasmin sie zu ihrer Herrin führen. Die Schwester Rashids empfängt die Helden gerne und berichtet freimütig über die Vorhaben ihres Bruders: die Jagd auf die *Qabalya Belisunni* – und das Fest für den Mawdli, der am nächsten Tag in Rashdul eintrifft. Dieses Fest war Rashid sehr wichtig, er erwähnte, dass 'al nur'ibliqis' dort etwas plane.

Zu 'al nur'ibliqis' kann *Elschibeth* wenig sagen, sie kennt den Namen nur aus Rashids

Erzählungen. In der Rashduler Unterwelt ist der Name dagegen wohl bekannt. Die 'Geistspinne' soll ein rachsüchtiger Dämonenbeschwörer sein, der vor Jahren von Sultan Hasrabal und dem ODL vertrieben worden ist, sich nun Gerüchten zufolge jedoch wieder in der Stadt aufhalten soll.

DIE DRITTE KARAWANE: DIE ROTE KARAWANE UND DIE WEIßE OASE

Den nächsten Tag über summt die Stadt von Gerüchten: Magister *Amir ben Orluk* trifft in Rashdul ein. Zum Empfang gibt Sultan Hasrabal in seinem Palast ein großes Fest für den Gast, zu dem auch – eine große Ehre für die Ungläubigen – eine Abgesandtschaft des ODL eingeladen ist.

Die Helden gelangen nicht in die Nähe Kharmals und können auch sonst niemanden im ODL sprechen – von Dienern werden sie abgewiesen, weil man schwer beschäftigt wegen des Besuchs sei.

Elschibeth aber kann den Helden helfen. Sie kennt halb Rashdul und kann die Helden als Diener eines Lieferanten auf das Fest bringen. Im Palast, der vor Gästen überkocht, können die Helden in der Menge untertauchen.

Kharmal, der als potenzielles Opfer oder Urheber einer Verschwörung im Fokus der Helden steht, verhält sich den ganzen Abend über relativ unauffällig. Im Verlauf der Feierlichkeiten (Musik, Tänzerinnen, Delikatessen, Dschinne, Illusionen; vielleicht glänzen auch Helden mit Beiträgen?) tritt Kharmal zusammen mit Izmeth ibn Kasim vor und bringt Mawdli Amir ein Geschenk des *Qasr Rashdul* dar: die Cheriacha-Mischung *Khablas Kuss*. Hasrabal lässt eine Wasserpfeife für den Gast kommen. Großzügig lädt der Mawdli Amir den Sultan und, wie er betont, "Ibrahim ben Dharam" dazu. Bei diesen Worten stehen Kharmal Unwille und Abneigung ins Gesicht geschrieben – als Ungläubiger darf er aber kaum hoffen, mit dem Mawdli ebenfalls die Wasserpfeife zu teilen. Hasrabal nimmt einen Zug, enthält sich dann aber ("ein Tribut an das Alter"). Es ist, wie aufmerksame Helden bei späterer Rückbetrachtung feststellen können, dies das einzige Mal an diesem Abend, dass der Mawdli etwas zu sich nimmt, das er nicht mit allen Anwesenden teilt.

DIE VIERTE KARAWANE: DIE WEIßEN KAMELE

Am nächsten Morgen macht ein Gerücht die Runde und wird den Helden zugetragen: Magister Amir wurde vergiftet, und nur die Zauberkunst des Sultans konnte den gelehrten Mann mit knapper Not retten. Am Palast erfahren die Helden nur, dass lediglich der Magister betroffen ist und dass der Sultan tobt.

Doch auch beim ODL gibt es ein Opfer: Ibrahim ibn Dharam. Wenn die Helden nicht von alleine zum Qasr gehen, werden sie von Kharmal hinzitiert. Der Leiter des Ordenshauses ist erkennbar angespannt – der Mordversuch an Rashid und die Vergiftung Ibrahms geben ihm zu denken. Kharmal will die Helden als Helfer gewinnen, die Ereignisse aufzuklären. Er lässt den gescholtene Izmeth zu sich rufen, der die Cheriacha-Mischung hergestellt hat, und lässt ihn von den Helden befragen.

Izmeth erklärt, dass er Schwierigkeiten hatte, die gewünschten Zutaten zu erhalten. Er hatte den Weißen Lotos, den er zur Beimischung benötigte, bei einem ihm unbekannten Händler erstanden. Dieser hatte eine Narbe hinter dem linken Auge. Damit beschuldigt Izmeth Seychaban, obwohl er selbst Kenntnis von den giftigen Zutaten hatte.

Eine Analyse des Lotos (Izmeth hat noch etwas davon) zeigt magische Spuren (Tarnung, Illusion). Izmeth ist jedoch nicht in der Lage, Magie zu wirken, und scheidet daher als Urheber aus.

Somit kann er nicht der (alleinige) Täter sein – und Kharmals Verdacht richtet sich gegen die *Qabalya Belisunni*. Dass das Gift nicht tödlich wirkte, erklärt er den Helden damit, dass die Qabalya ja ihm schaden und nicht den Mawdli töten wollte. Er bittet die Helden eindringlich, heimlich mit dem Mawdli zu sprechen und um eine Vermittlung mit Hasrabal zu bitten – der Sultan muss ihn anhören.

Unter Schwierigkeiten gelingt es den Helden schließlich, zum kranken Mawdli vorzudringen. Der erschöpfte Mann empfängt sie und erklärt ruhig, dass er selbst kaum glaube, dass der Meister der Grauen Stäbe ein Giftmischer wäre. Er traue dem ODL. Nur gilt sein Urteil hier nichts, Sultan Hasrabal tobt und ist bestrebt, schnell einen Schuldigen zu präsentieren. Er hat bereits dem Orden der Grauen Stäbe ein Ultimatum gestellt, die Vorgänge um das vergiftete Cheriacha aufzuklären, denn wenn der Sultan nicht ausgeschlagen hätte, dann hätte man auch ihn damit vergiftet.

DIE FÜNFTE KARAWANE: WEIß SCHLÄGT GRAU

Zurück im Qasr erstatten die Helden Bericht, als sie ein Geräusch vernehmen: Jemand ist in Kharmals Zimmer eingedrungen. Nach einer Verfolgungsjagd durch die Stadt können die Helden den Dieb fangen. Kurz darauf kommt die Stadtgarde hinzu.

Bei dem Dieb *Ojudh* finden die Helden kein Diebesgut – nur eine leere Pergamentrolle aus Leder. Ojudh ist stumm und kann nur andeuten (Atak), dass ein Fremder (der narbige Seychaban) ihn beauftragt habe, ein Pergament in Kharmals Schreibstube zu schmuggeln.

In der Schreibstube finden die Helden mit Kharmals Unterstützung das fragliche Pergament, in dem sich ein Motiv Kharmals für die Veranlassung des Giftanschlags findet: Sein Agent 'Ali' warnt ihn davor, dass Ibrahim ibn Dharam über die Verhandlungen mit den Mherwedern versucht, die Macht über alle Qasr im rastullahgläubigen Gebiet zu erhalten – und darunter fällt auch das *Qasr Rashdul*.

Mit diesen Erkenntnissen lösen sich die Verdächtigungen gegen Kharmal auf: Hier versucht tatsächlich jemand, ihm die Schuld zuzuschreiben. Aber noch immer weiß man nicht, wer der Mann mit der Narbe ist, und das Ultimatum Sultan Hasrabals erfordert schnelles Handeln. Vor dem Qasr taucht jede Stunde ein Dschinn auf, der verkündet, wie viel Zeit noch verbleibt.

Kharmal entschließt sich, seine Karawane aus dem Sandsturm zu nehmen: Er geht mit Ibrahim ibn Dharam gemeinsam nach Mherwed. Kharmal bittet die Helden, ihm zu helfen.

Die Leitung des Ordenshauses geht einstweilen auf Izmeth über. Die wichtigsten Bücher und Geheimunterlagen werden auf Karren geladen, ibn Dharam ist mittlerweile einigermaßen transportfähig. Im Morgengrauen verlassen die Helden und Kharmal heimlich die Stadt in Richtung Mherwed. Sultan Hasrabal schickt den Flüchtigen ein paar elementare Golemden hinterher, die aber nur den Auftrag haben, die Flucht des ODL zu beschleunigen, weswegen ihre Angriffe bedrohlicher wirken, als sie es in Wirklichkeit sind.

DIE SECHSTE KARAWANE: DIE ROTE OASE

Im Mherwed letztendlich erhalten die Helden

den Lohn für ihre Mühen: von Kharmal für den Geleitschutz 10 Marawedi pro Nase – und dazu erkleckliche **200 AP** und zwei bis drei spezielle Erfahrungen auf Talente Ihrer Wahl. Das weitere Schicksal des *Qasr Rashdul* ist übrigens ungewiss: Ibrahim ibn Dharam erwirkt einstweilen Asyl in Mherwed, doch Kharmal drängt auf eine Rückkehr nach Rashdul und Klärung mit Hasrabal. Ob die *Qabalya Belisunni* wirklich existiert und ob Kharmal ibn Syleiman sich doch noch reinwaschen kann (indem er sein Ordenshaus von Hasrabal abhängig macht) – all das muss die Zukunft zeigen.

Auch die Enttarnung des Schurken Seychaban legen wir in Ihre Hände. Nach der erfolgten

Flucht aus Rashdul können die Helden wieder zurückkehren, um Seychaban ausfindig zu machen und zu stellen. Als weiteren Helfer können sie den Bibliothekar Rashid gewinnen, der in Rashdul bei seiner Schwester geblieben ist. Wenn sie ihn von der Besessenheit durch den Morcan befreien, wird er ihnen helfen, Seychaban, die 'Geistspinne', aufzufinden. Hierbei können Sie Ihren Ideen freien Lauf lassen.

Weiterführende Informationen zu Rashdul und der aktuellen Situation finden Sie in der Regionalspielhilfe **Land der Ersten Sonne**. Näheres zum Orden der Grauen Stäbe ist auf der ODL-Home-Page: www.nordflottille.de nachzulesen.

MEISTERINFORMATIONEN

Fortsetzung der Meisterinformationen von Seite 11

zeichen füllte die Taschen vieler Astrologen, bis sich Lechdan selbst astrales und okkultes Wissen aneignete. 1020 BF raubte ihm die Invasion der Verdammten seine Baronie Tälertal bei den Trollzacken. Er siedelte auf seine nordmärkische Burg Wolfenzahn über, wo er sich dank seiner einnehmenden und charismatischen Art bald Freunde und Einfluss unter den örtlichen Adligen sicherte.

Mit dem Fall von Gareth im Peraine 1027 BF und dem Verschwinden Emers und Rohajas sieht er endlich seine Gelegenheit gekommen, die Krone an sich zu reißen.

Burg Wolfenzahn

Das düstere Gemäuer, das in der Vergangenheit immer wieder Schauplatz von Fehden und Belagerungen war, thront mit drei Türmen über einem Tal in den westlichen Kosch-Bergen. Es liegt in der Baronie Galebquell der Landgrafschaft Gratenfels. Einer der Wohntürme ist einsturzgefährdet, wird aber wegen des beengten Raums dennoch genutzt.

Die Burg wird mit Sagen über menschenfressende Wölfe in Verbindung gebracht und ist üblicherweise ein Lehen, das nur an auswärtige Adlige vergeben wurde, die sie meist nie zu Gesicht bekamen. Nordmärker fürchten einen Fluch, nach dem sich schon 13 frühere Burgherren auf der Flucht vor infernalischem Wolfsgeheul von den Zinnen gestürzt haben sollen.

Die Schattenwölfe

Lechdan fand dank seiner Kenntnisse arkaner Mysterien heraus, dass sich in den Höhlen unter der Burg die 'Schattenwölfe' herbeirufen lassen: sieben nächtliche Wolfsgestalten, die von keinem Kämpfer zu bezwingen sind und die man sich mit Zauberei dienstbar machen kann. Er konnte seinen Bruder Olorand, einen be-

deutenden Magier, dazu überreden, die Wölfe zu rufen, und sandte sie mit dem Befehl aus, für ihn die Raulskrone herbeizuholen. Als Olorand erkannte, was Lechdan vorhatte, versuchte er, die Wölfe zu bannen, wurde aber in den Kerker gesteckt.

Die Wolfskreaturen können nur nachts erscheinen, sind intelligent und nur durch Magie zu verwunden. Sie vermögen Menschen zu hetzen und zu töten. Je nach Ihrem Geschmack kann es sich bei ihnen um Geister, finstere Feenwesen oder Dämonen handeln.

Ein neuer Kaiser

Seine Anhänger gewinnt Lechdan mit der Offenbarung, dass er der neue Träger der Kaiserheils sei, das allein das zerrissene Land einen könne. Dieser Mythos ist vielen Mittelreichern in Fleisch und Blut übergegangen ist, und für ihn lassen manche auch einen starken Landesvater wie Herzog Jast Gorsam links liegen. Ab Ende Rondra findet sich die Kaiserkrone dank der Wölfe in Lechdans Händen. Er lockt seine Gefolgschaft mit Titeln und Macht in seinem Reich unter seine Herrschaft. Dank solcher Überzeugungsarbeit, familiärer Bande und Geldmittel folgen ihm vier Barone (darunter *Relfon von Leihenhof* zu *Galebquell* und Baron *Ontho von Gernebruch*, die später durch das Schwert sterben), drei Dutzend Ritter, über 100 freie Kämpfer und ebenso viele disziplinierte Söldner, die Anfang Efferd Burg Wolfenzahn fast zum Bersten bringen. Durch die Furcht verbreitenden Schattenwölfe wagt niemand in der Umgebung, den Herzog zu benachrichtigen.

AW

Firuns Fluch? Winterereinbruch in der Goldenen Bucht, Seite 26

Tatsächlich plagten Amir Honak seit dem 29. Peraine 1027 BF apokalyptische Visionen, in denen Blut, Knochen und ein untoter Kaiser-

drache eine nicht unbedeutende Rolle spielen. Nach dem Eintreffen der ersten Berichte über die Geschehnisse von Gareth und Wehrheim (siehe das Abenteuer **Schlacht in den Wolkenn**) Anfang 1028 BF und der Entdeckung, dass Boron seine heiligste Reliquie entrückt hat, zieht sich der Patriarch ins Gebet zurück (zum Verbleib des Stabs des Vergessens siehe die Abenteuer **Aus der Asche** und **Rückkehr des Kaisers**).

Was die 'Stabsbesprechung' in der Residenz Honak angeht: Es ist in der Tat schwer vorstellbar, dass Tar Honaks Erbe mit den höchsten militärischen Würdenträgern des Vizekönigreiches eine zünftige Geburtstagsorgie gefeiert haben soll. Was bei diesem Treffen herausgekommen ist, wird sich vermutlich in naher Zukunft zeigen. (Mehr zum Rat der Zwölf, Flug der Zehn, Amir und Amira Honak, Admiralissima Zornbrecht und Oderin du Metuant finden Sie in der Spielhilfe **In den Dschungeln Meridianas**.)

Ritualmord an Boron-Priester?, Seite 28

Was es mit dieser Meldung tatsächlich auf sich hat und was die Ermittlungen bezüglich des Mordfalls ergeben haben, kann in dem offiziellen Abenteuer **Nächtlicher Schrecken** (von Stephan Feger) nachgespielt werden. Das Szenario wird Anfang 2006 auf der Homepage der Alveraniare unter www.alveraniare.com zum Download bereitstehen.

Der nächste Besuch der Alveraniare auf einem Rollenspiel-Con findet vom **06. bis 08. Januar 2006** auf dem GfR-Con **Morpheus 20** in Herne statt.

Weitere Informationen zu den Offiziellen DSA-Meistern 'Alveraniare', wie etwa alle benötigten Kontaktdaten, finden Sie ebenfalls auf der oben angegebenen Website.

uk

ARMALION

JOURNAL Nr. 37



Hallöchen!

"Oh, alles klar,
das sind Elfen, die
tun uns nichts."

Wer diesen Satz

zu seinen liebsten berühmten letzten Worten zählt, der wird sich über dieses Journal freuen, denn was längst überfällig war, ist nun endlich Wirklichkeit geworden: Eine vollständig aus Elfen bestehende Armalion-Armee! Damit dürfte eigentlich auch für die letzten Zweifler der Moment gekommen sein, die Kriegshämmer beiseite zu legen und auf Armalion umzu- steigen – und sei es nur für die alljährlich stattfindende Deutsche Meisterschaft, die auch in diesem Jahr wieder ein voller Erfolg war. Vielen Dank an Manfred Keller für die Bilder!

Den Zwölfen zum Grusse!

Christian Lonsing



Die Sieger (vorn, von links nach rechts): Hauke Bardenhagen (2. Platz), Armin Neumann (1. Platz) und Oliver Lück (3. Platz)

& REGELÄNDERUNGEN & -ERGÄNZUNGEN

SALASANDRA

Eine Elfen-Einheit, die in der Endphase keine Figur mehr aufweist, darf kein Salasandra mehr einsetzen, also auch kein Balsam Salabunde, um einen Elfen zurück ins Spiel zu bringen.

STURZFLUG-ANGRIFF

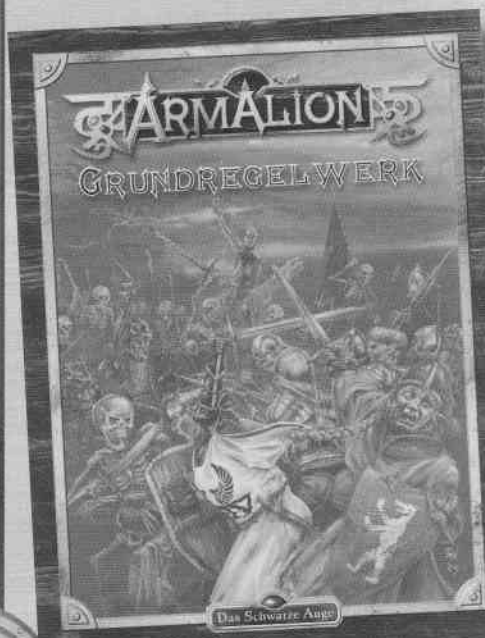
Bei einem Sturzflug-Angriff wird der Malus von 5 Punkten nicht mehr auf die GE-Probe angewandt, sondern auf die AT-Probe.

REGENERATION

Die Regeneration (*Belagerung*, Seite 133) wird ab jetzt folgendermaßen gehandhabt: Immer wenn eine Figur, die der Regeneration fähig ist, einen Lebenspunkt verliert, darf sie einen Würfel werfen. Bei einem Ergebnis von 1 bis 5 wird sie von ihren regenerativen Kräften geschützt und verliert den Lebenspunkt nicht. Bei einem Ergebnis von 6 bis 20 verliert sie den Lebenspunkt dagegen normal.

MUMIEN

Mumien-Einheiten verfügen ab nun automatisch über Regeneration - werden sie mit einem Thargunitoth-Segen ausgestattet, so gelingt ihnen der Regenerationswurf bei einem Wurfresultat von 1 bis 10.



NEU: ARMALION-GRUNDREGELWERK

Dieses ebook wurde von Rüdiger Hahn in Zusammenarbeit mit vielen anderen begeisterten Armalion-Fans erstellt. Es enthält alle aktuellen Armalion-Regeln, wodurch endlich Schluss ist mit dem langen Herumsuchen in den zahlreichen Regelbüchern und Regelupdates, die sich im Laufe der Jahre angesammelt haben. Das Cover wird von einer stimmungsvollen Armalion-Illustration geziert, die ebenfalls von Rüdiger Hahn angefertigt wurde.

Das ebook ist als kostenloser Download auf www.fanpro.com erhältlich. Weitere ebooks sind geplant.

ELFENARMEE

In den Wäldern des Nordens flüstert man von ihrer Macht. Begibt sich der ahnungslose Wanderer (oder heimtückische Eindringling) auf die falschen Pfade, so wird er mit einer eindeutigen Warnung konfrontiert – vielleicht ein singender Pfeil, der vor ihm in den Boden einschlägt, oder eine geisterhafte Erscheinung im Nebel, die ihn zur Umkehr ermahnt. Entschließt er sich danach, seinen Weg fortzusetzen, so muss er mit den Konsequenzen leben. Oder eben auch nicht, weil ihn der Tod so schnell ereilt, dass er es noch nicht einmal mitbekommt.

ARMEE-SALASANDRA

Eine Elfenarmee darf nur aus Elfen bestehen. Die einzigen erlaubten Nicht-Elfen sind Tiere und Dschinne. Die starke Verbundenheit der Kämpfer sorgt für perfekte Harmonie im Gefecht. Alle Elfen der Elfenarmee dürfen sich aus Nahkämpfen lösen, ohne eine GE-Probe ablegen zu müssen, und können sich anschließend normal bewegen und handeln. Erzielt der Elfenspieler bei der Ermittlung der Initiative zu Beginn einer Runde ein Gesamtergebnis, das mindestens 10 Punkte über dem Gesamtergebnis seines Gegners liegt, so darf er am Ende der Runde, nachdem alle Figuren an der Reihe waren, eine beliebige Elfen-Einheit oder einen beliebigen Elfen-Helden nochmals außerhalb der Reihe für eine Bewegung oder Handlung aktivieren

ELFENBOGEN

Ein Elfenbogen hat eine Reichweite von 60 cm und verursacht 1 (-3) TP. Er darf auch vom Rücken eines Reiters aus eingesetzt werden. Elfen, die standardmäßig mit einem Langbogen ausgerüstet sind, dürfen diesen kostenlos gegen einen Elfenbogen eintauschen.

ZAUBERWEBER

Ein elfischer Zauberweber zeichnet sich durch seine besondere Verbundenheit zur Magie aus. Er verwendet die selben Werte und Regeln wie der Elfen-Held (*Zauberey&Göttermacht*, Seite 12), allerdings sinken seine AT-, PA- und FK-Werte um jeweils 4 Punkte und seine AE erhöht sich um 4 Punkte. Außerdem erhält er die Rituale Meister der Elemente und Dschinn rufen.



EINHEITEN

ELFISCHE BOGENSCHÜTZEN

Siehe „Elfentrupp“ (*Borbarads Rückkehr*, Seite 35), allerdings beträgt die Einheitenstruktur 3-5 Figuren.

ELFISCHE INFANTERIE

(3 bis 5 Figuren; 65 Punkte pro Figur)

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

Waffe: Wurfspeer

Seitenwaffe: Einhandwaffe (Jagdspieß, Robbentöter oder Wolfsmesser)

Rüstung: Lederrüstung

Talente: Schleichen, Wildnisgang, Später Einsatz, Salasandra

Besonderheiten: Anstelle des „Scharfes Auge, Sichre Hand“ Salasandras darf die Einheit ein „Eiseskälte Kämpferherz“ Salasandra wirken. Jede Figur der Einheit hat dann zwei Attacken zur Verfügung, die automatisch gelingen, büßt dafür aber ihre Parade ein.

ELFISCHE KAVALLERIE

(3 bis 5 Figuren; 80 Punkte pro Figur)

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
20	14	14	14	2/1	4	1	-	16	13	+2

Waffe: Lanze

Seitenwaffe: Einhandwaffe (Robbentöter oder Wolfsmesser)

Rüstung: Lederrüstung

Talente: Wildnisgang, Später Einsatz, Passierender Angriff, Salasandra

Besonderheiten: Ein „Axxeleratus“ Salasandra erhöht die BW der Einheit auf 30.

MUNDANE ELFEN-HELDEN

Beim Erwerb eines Elfen-Helden (*Zauberey&Göttermacht*, Seite 12) für die Elfenarmee darf der Spieler entscheiden, ob er die Astralenergie des Helden freiwillig um eine beliebige Anzahl von Punkten reduziert (auch die eines Zauberwebers, siehe links). Reduziert er die Astralenergie dadurch auf Null, so handelt es sich bei dem Elfen um einen mundanen Helden mit allen zugehörigen Optionen.

ARMEEORGANISATION

- Mindestens ein Held als Anführer. Maximal ein Held pro 500 Punkte Armeewert.
- Maximal eine Einheit Elfische Kavallerie pro 1500 Punkte Armeewert.
- Für jeden Zauberkundigen mit dem Ritual *Dschinn rufen* darf die Armee bis zu 100 Beschwörungspunkte erwerben, die nur zur Beschwörung von Dschinnen eingesetzt werden dürfen.

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 hinweggefegt. 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!



DSA 11: Himmelsbrand



DSA 14: Feuer & Asche

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!

Mehrere Titel sind auch in Englisch, Französisch, Italienisch und Spanisch verfügbar!



DSA 1: Nidhime, 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: Bluttrache



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

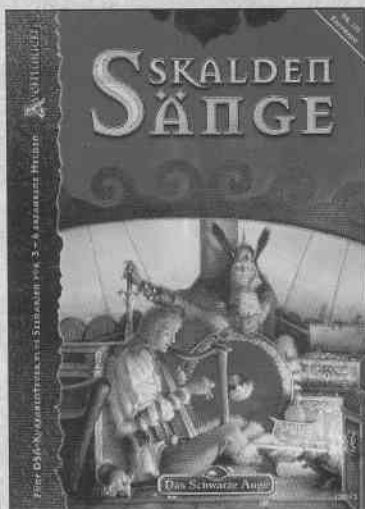
Stürz dich ins Abenteuer für nur einmalig € 4,99!

Für die Datenübertragung fallen zusätzliche Gebühren gemäß deinem Mobilfunkvertrag an.



SKALDENSÄNGE

Fünf DSA-Kurzabenteuer von Ragnar und Michelle Schwefel (Red.)



96 Seiten, Hardcover
Art.-Nr.: 13013
ISBN-10: 3-89064-394-9
ISBN-13: 978-3-890064-394-6
Preis: EUR 16,-

Wenn die Thorwaler in den langen kalten Winternächten in ihren Langhäusern zusammensitzen, dann erzählen die Skalden von den Taten der großen Helden. Alt und Jung lauschen andächtig, und so manch einer träumt davon, selbst einmal solche Ruhmestaten zu vollbringen und von den Skalden unsterblich gemacht zu werden. Denn nur der ist ein wirklicher Held, über den eine eigene Saga gedichtet wird.

Im begleitenden Abenteuerband zur Regionalspielhilfe *Unter dem Westwind* haben aventurische Helden die Möglichkeit, in die thorswalschen Sagas einzugehen. Sei es die Erzählung über das Sturmkind, das zu Unrecht verurteilt wurde und nach Recken sucht, das seinen Ruf wiederherstellen können, sei es die Saga von dem Kind, das als Menschenopfer in ein Moor gestoßen werden soll, oder sei es die Suche nach einer verschwundenen Familie am Thurensee: Lassen Sie die Skalden auch von den Taten Ihrer Helden singen!

Abenteuer Nr. 131

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

Komplexität (Meister/Spieler): mittel bis hoch / niedrig bis hoch

Erfahrung (Helden): Einsteiger bis Erfahren

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

Ort und Zeit: Thorwal, Gjalskerland, Nostria, in neuerer Zeit

BASARGESCHICHTEN

Sieben DSA-Kurzabenteuer von Chris Gosse (Red.)



ca. 104 Seiten, Hardcover
Art.-Nr.: 13023
ISBN-10: 3-89064-429-5
ISBN-13: 978-3-890064-429-5
Preis: EUR 16,-

Wenn es Abend wird in den Tulamidenlanden und langsam Ruhe einkehrt auf den Basaren der großen Städte, dann kommt die Zeit der Haimamudim, der Geschichtenerzähler. Alt und Jung versammeln sich in den Ecken der Basare, um den Legenden und Erzählungen zu lauschen, die von großen Kriegen, mächtigen Zaubern oder auch gewitzten Spitzbuben berichten. Und manch ein Zuhörer träumt insgeheim davon, selbst einmal zum Helden einer solchen Basargeschichte zu werden.

Im begleitenden Abenteuerband zur Regionalspielhilfe *Land der ersten Sonne* haben Helden aus aller Herren Länder die Möglichkeit, die unterschiedlichen Facetten des tulamidischen Lebens kennen zu lernen. Und wenn sie sich geschickt anstellen, dann können sie vielleicht bald ihre eigenen Erlebnisse aus dem Mund eines Haimamud hören.

Im Zentrum der sieben Abenteuer und Szenarien stehen uralte Legenden, zaubermächtige Artefakte, verfluchte Piraten, aranische Intrigenspiele und gebrochene Bündnisse mit Dschinnen. Eine Welt voller Geheimnisse und Abenteuer wartet auf Sie und Ihre Helden.

Abenteuer Nr. 141

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

Komplexität (Meister/Spieler): mittel / mittel

Erfahrung (Helden): Einsteiger bis Erfahren

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

Ort und Zeit: Mhanadistan, Aranien, Thalusion, Khunchom, Fasar und Perlenmeer, in neuerer Zeit

UNTER DUNKLEN WOLKEN



SCHWARTZTOBRIEN IM JAHR 1029 BF



Von Anton Weste

Mit Beiträgen von Frank Wilco Bartels, Peter Diehn, Chris Gosse, Ulrich Kneiphof, Stefan Küppers, Thomas Römer und Mark Wachholz

Die Schwarzen Lande haben sich in den letzten Jahren teils stark verändert. Eine Beschreibung mit Stand 1022 BF finden Sie in der Box **Borbarads Erben** (auch zum freien Download unter www.fanpro.com). Oron und Aranien mit Stand 1029 BF sind in der Regionalspielhilfe **Das Land der Ersten Sonne** dargestellt. Der vorliegende Artikel beschreibt die aktuelle Situation in Schwarztobrien.

Er enthält Meisterinformationen, die dem Spielleiter helfen sollen, die Schwarzen Lande am Spieltisch plastisch darzustellen. Sollten Sie den Hintergrund der Schwarzen Lande lieber in Heldenrolle am Spieltisch kennenlernen wollen, sollten Sie die Lektüre hier beenden.

NACH DEM JAHR DES FEUERS

»Vor magischen sieben Jahren trat der Dämonenmeister aus dieser Welt und endlich zeigen auch seine Daemungen Schwäche: Die Schwarzen Lande sind in ihren Grenzen gefangen. Drei ihrer Herrscher sind nun gefallen und mit ihnen ihr Hochmut. Wir mussten den höchsten Preis zahlen, aber ihre Angriffe auf das Mittelreich und Aranien wurden zurückgeschlagen. Die Schwarzen Lande haben ihre Kräfte in einem Jahr des Feuers verbrannt und haben nicht mehr die Stärke, Aventurien in die Dunkelheit zu reißen. Das Böse wird sich gegeneinander wenden, sich selbst verschlingen. Das Land wird heilen, meine Freunde. Und bald, so ist es meine stille Hoffnung, werden unsere Kinder oder Enkel in Tobrien wieder friedliche Täler und grüne Auen vorfinden.«

—Erzmagus Elcarna Erillion von Hohenstein, Convocatus Primus der Grauen Gilde und Spektabilität zu Lowangen, während der Hesindedispute 1029 BF in Thorwal

»Dies ist der Tag, auf den wir so lange gewartet haben! Die verruchten Totenbeschwörer und ihre Klapperknochen zittern vor Furcht. Der Schwarze Drache ist in alle Winde verstreut. Wir werden die dämonischen Ausgeburten vor uns her treiben! Wir werden die Warunkei vom Joch der Untoten erlösen! Wir werden Emer von Gareth befreien! Vorwärts, in Rondras Namen!«

—Avon Nordfalk, Baron von Moosgrund, der 'Streiter des Reiches', an der Spitze eines Heeres beim Aufbruch gen Warunk, Frühling 1028 BF

Er kehrte nicht mehr aus dem Land der Toten zurück. (Mehr hierzu im AB 117.)

Nach dem Jahr des Feuers 1027/28 BF setzt sich auch über den Schwarzen Landen die Asche ab. Die Heptarchen Galotta und Rhazzazor haben gewaltige Kräfte zusammengeführt, um das Mittelreich zu zerschlagen und ihre eigene Apotheose zu feiern – und sie sind letztlich selbst gefallen. Schwarztobrien bleibt geschwächt und vieler Ressourcen beraubt zurück. Nirgendwo thront mehr ein unantastbarer Herrscher weit über allen anderen: Wo bislang der Dämonenkaiser und der Schwarze Drache das Heft fest in der Hand hielten, verstricken sich in ihren einstigen Reichen nun ihre Epigonen in zähen Kämpfen um die schwarzen Splitter. Schon seit längerer Zeit bröckelt an der Piratenküste Xeraans Position, der den Verlust seines Charyptoroth-Splitters geheim zu halten versucht (siehe **Blutige See**).

Schwarztobrien ist zerrissen und weniger militärische Bedrohung als je zuvor: Es hat nicht mehr die Schlagkraft, um im großen Stil gegen das darbenende Mittelreich vorzugehen. Die Schwarzen Lande verlegen sich darauf, Bastionen zu halten und verlorene Stärke langsam wiederzugewinnen. Umgekehrt gelingt es aber auch den freien Landen nicht, die schwarzen Gemarkungen zurückzuerobern. Beide Seiten sind durch den jahrelangen Krieg ausgelaugt. In Transsilien und der Warunkei werden einmarschierende Heere von den beschworenen Kräften der Splitter Agrimoths und Thargunithoths aufgehalten und zur Umkehr gezwungen – oder vernichtet.

An der Piratenküste machen Priester Charyptoroths und die Dämonenarchen einen Angriff von See unmöglich.

Auch wenn Kaiserin Rohaja und Ayla von Schattengrund immer wieder zu Schwertzügen wider die Schwarzen Lande aufrufen, hat sich eine Kriegsmüdigkeit eingestellt: Man hofft, dass die gärende Finsternis keine Höllencreaturen mehr entsenden wird. Weitab der Grenzen sind Volk und Herrschern andere Probleme näher als ferne Kriegsherren, Paktierer und unbekannte Dämonenlande, wo der im Heerbann entsandte Mann, Sohn oder Untertan nur einen namenlosen Tod in ungeweihter Erde sterben würde.

DER EINFLUSS

DER SCHWARZEN LANDE IM SPIEL
Die Schwarzen Lande prägen künftig das Spiel in Aventurien nicht mehr so stark wie in den vergangenen sieben Jahren und sind weniger virulent, als in der Box **Borbarads Erben** beschrieben. Unter ihrem direkten Schatten (z. B. in Form von Wacht, heraufziehender Unbill, Kämpfen oder der nötigen Entsendung von Helden in die Finsternis) stehen nur noch direkte Grenzgebiete wie Teile der Nivesenlande, das nördliche und mittlere Perlenmeer, das Shikanydad von Sinoda, Weißtobrien, die Schwarze Sichel, die Wildermark, Perrium und Aranien (siehe zu Letzterem auch die Meisterinformationen aus **Land der Ersten Sonne**, S. 178). Auf Garetien, das Bornland oder Khunchom üben sie nur noch geringen erzählerischen Einfluss aus, während dieser in Thorwal, Havena, Vinsalt oder Unau allenfalls in Ausnahmefällen spürbar ist (z.B. durch Spione oder Händler aus den Heptarchien).

AM SAUM DER FINSTERNIS: DIE GRENZEN ZU SCHWARTZTOBRIEN

So unterschiedlich die Schwarzen Lande sind, so verschieden gestalten sich ihre Übergänge zum freien Aventurien.

- Eine scharf geschnittene Grenzwaht, wo sich die Feinde Auge in Auge gegenüberstehen, existiert in Weißtobrien, wo an Kevûn und Tobimora sowie in der transsylvischen Heide die Grenzposten und -türme in Sichtweite voneinander stehen. Hier lagern auf beiden Seiten Soldaten, hier stützt die Rondra-Kirche mit dem *Orden der Hohen Wacht* die Kämpfer der Zwölfgötter. Immer wieder beharren sich die Feinde auf Bogenschussweite. Auf Ebelried feuern Feldgeschütze Transsylviens. Heldengruppen müssen gut beobachtete Kampfstreifen überqueren.

- Ständige Belagerung mit der Notwendigkeit einer Versorgung über See erleben Beilunk (geschützt durch Praioswunder, weiträumiger und lückenhafter Belagerungsbogen um die

Stadt) und Ilsur (Häuserkämpfe, gelegentlich geheimer Handel zwischen den Parteien).

● In der Schwarzen Sichel und den Trollzacken finden sich zwischen den Ländern der Feinde Dutzende Meilen einsamer Bergwildnis, die von Goblins und Trollen beherrscht werden. Kämpfende stoßen in Form von Patrouillen aufeinander. Nadelöhre sind die Pässe (z.B. Sichelstieg, Golderhelds Stiege, Arve-

pass), wo man sich an Bergfestungen oder unwegsamen Graten gegenübersteht.

● An der Trollpförte ist die Grenze 150 Meilen breit: Hier blicken sich keine wachenden Soldaten in die Augen und haben eine Hand am Alarmhorn. Die Wildermark breitet sich als weites Niemandsland aus, das von vielen Parteien umkämpft, aber letztlich nur von Chaos und Gesetzlosigkeit dauerhaft gehalten wird.

Der Weg in oder aus den Schwarzen Landen ist durchlässig – für den, der sich durch die verwilderten Gefilde zu schlagen vermag.

Der Handel mit den Schwarzen Landen ist zwar von den Provinzherrn des Mittelreichs verboten und im Bornland mit hohen Zöllen versehen, floriert aber als Schmuggel oder als halb versteckte Waretransporte.

TRANSYSILIEN

Das Dämonenkaiserreich Galottas ist Geschichte, der rigide Tyrannenstaat des Blakharaz löst sich zusehends auf. An seiner Stelle hat sich ein Triumvirat herausgebildet, das sich das Erbe Galottas teilt: *Leonardo der Mechanicus* trägt in Yol-Ghurmak den Splitter Agrimoths, *Herzog Arngrimm von Ehrenstein* gebietet über das düstere Land, während der Zauberer *Balphemor von Punin* magisches Wissen hortet.

Die große Verteidigungswaffe: Eindringende Heere, die von Leonardos Wächtern bemerkt werden, sind bald Opfer eines antielementaren Banns, der mittels des Agrimoth-Splitters auf jeden Ort Transysiliens herabgerufen werden kann: Sturm fegt den Angreifern entgegen, Äste und Wurzeln greifen nach ihnen, um sie zu zerreißen. Feuerwände und Erdspalten besiegeln bald das Schicksal des Feindes, wenn er sich nicht zurückzieht.

Die Stadt: Yol-Ghurmak

Ununterbrochen rauchen die Bingen und Werkstätten des Städtegeschwurs Yol-Ghurmak, der niemals ruhenden Werkstatt Agrimoths. Ob die Stadt nachts von selbst weiterwächst oder nach dem Willen seiner Herrscher geformt wird, ist nicht einmal vielen Bewohnern klar (um 9.500 Einwohner). In den *Dämonenschmieden*, die früher sein Gefängnis waren, herrscht *Leonardo* (Agrimoth-Paktierer), einst *Mechanicus* zu *Havena*, und zwingt den Agrimoth-Splitter unter den Willen seines genialen Geistes. Leonardo kümmern weder die wenigen dekadenten Reste von Galottas Hofstaat, der ihn als 'Dämonenkaiser' betiteln will, noch schert er sich darum, das Mittelreich oder Weißtobrien anzugreifen. Seine Pläne sind auf die höheren Dimensionen der Mechanik und Konstruktion gerichtet: Jahrelang musste Leonardo gegen Beschränkungen von Geld, Material und selbstsüchtige Auftraggeber kämpfen. Endlich sind dank der dämonischen Kräfte des Split-



Leonardo von Havena, genannt der Mechanicus

ters und seiner Herrschaft über Transysilien seine Möglichkeiten so grenzenlos wie sein Erfindergeist. Endlich stehen die Laboratorien und Essen nur im Dienste seiner Visionen, in denen es so oft um Raum, Lüfte, die Sterne, die Perfektion schlechthin und das ewige Weltengesetz von Kha geht. Der Splitter Agrimoths zielt seine mechanische linke Hand und lässt ihn mehr Wunderdinge vollenden, als er zu Zeiten seiner leiblichen Hand jemals geahnt hätte. Niemand weiß genau, wozu die zahlreichen schnaufenden Apparaturen und kapriziösen Experimente dienen, doch es ist deutlich, dass Leonardo keinen Widerspruch duldet und über Leichen geht, wenn es um seine Arbeit

geht. Das Land wird für seine Pläne ausgebeutet. Er hält wichtige Untergebene mit Gurguli-Dämonen gefügig, so auch *Sorp Sanderwik* und den Zwerg *Perilax*. Auf Leonardos Einladung hin sind viele Zwerge von Brogars Blut aus den Beilunker Bergen nach Yol-Ghurmak gewandert, um die gespenstische Stadt von Erz, Glas und Stein mit ihren Ideen und ihrem dämonischen Handwerk zu bereichern. Der Kult des Erzdämons Agrimoth ist dominant und prägt wie schon seit Jahren ganz Transysilien, während der Blakharaz-Kult an Ansehen und Reichtum verloren hat: Die *Halle der Rache* wirkt wie ein altes Mahnmahl.

Zu Leonardos Garde, die Yol-Ghurmak und ein Dutzend weiterer Orte in Schwarztoebrien für ihn bewacht (z.B. eine Mine bei Mendena), gehören die von vier unheiligen Elementen umgebenen *Reiter des Widharcals*, vor allem aber Dämonen, Golems jeder Form (darunter belebte kolossale Ogerstatuen, die schon Galotta in Auftrag gab) und natürlich die Besatzung stählerner Streitwagen und Wandelnder Festungen, die sich auf mächtigen Beinkonstrukten unvermittelt über ihre Gegner erheben können.

Die Geburt der Fliegenden Festung *Kholak-Kai* hat den *Krater der Kristalle* im Gefüge der Yol-Ghurmaks hinterlassen, ein Loch von einer Meile

Durchmesser, das nur langsam wieder zuwuchert. An seinem Grund bohren sich Schächte in noch größere Tiefen, wo gewaltige Kristallkonglomerate ausgegraben werden, in deren Innern unbekannte Kreaturen eingeschlossen scheinen: Zeitgefängnisse aus vergangenen Äonen, die der Magier *Balphemor* studiert.

Das Land des Dunklen Herzogs

Jenseits der Stadt dehnen sich die dichten Wälder und verschwiegene Heiden Transysiliens aus, wo einzelne Burgherren nach Belieben schalten und walten. Die von Widharcals Wahn verseuchten Moore und Waldstücke sind Fallen für Fremde, können aber von den un-

terdrückten Bauern meist umgangen werden. Die Priester des Erzdämons und ihre dämonische Saāt ermöglichen eine Fruchtbarkeit der Felder, die die Ernährung Yol-Ghurmaks ermöglicht und auf die jeder weißtobrische Landmann neidisch wäre ... wenn da nicht der schleichende Verlust von Intelligenz, Mitleid oder Sprechfähigkeit – der Verlust des Menschseins – wäre, der sich bei häufigem Konsum der niederhöllischen Nahrung einstellt.

Das Land ist in der Gewalt des Dunklen Herzogs **Arngrimm von Ehrenstein**, einem grausamen Werwolf, der mit seinem entfernten Vetter Herzog Bernfried im steten Ringen um ganz Tobrien steht. Auf der von Wolfsgeheul erfüllten Burg Ehrenstein am Fuß der Schwarzen Sichel schärft er seine Klingen, um den letzten freien Teil Tobriens zu zerschmettern und so die Eroberung des Landes zu vollenden. Die anderen Mitglieder des Triumvirats scheinen hingegen wenig Interesse an Feldzügen zu haben. Arngrimm unterstehen klassische Fußtruppen, Schützen und Reiterscharen, darunter die *Irrhalkengarde* und die berühmten *Schwarzen Ritter*, denen viele Barone und Edle Transysiliens (und oft einstige Answinisten) angehören. Der Kampf um Ebelried wird unter seinem Banner geführt. Er befiehlt Wolfsrudel und Meuten von Weißen Hetzern, die zur Jagd auch über die Tobimora setzen und den Untertanen Bernfrieds die Nachkommen rauben – ohne dass man in Perainefurten weiß, wozu sich der Dunkle Herzog der Kinder Tobriens bemächtigt.

DAS GESPINST BALTHEMORS

Das magische Vermächtnis Galottas hat der Beschwörer und Verwandter **Balthemor von Punin** an sich gerissen, ein 1.600 Jahre alter



Meister der Zauberei, der mittels Seelenwanderungen die Zeit überdauerte und heute in Gestalt eines Mittdreißigers in altbosparanischer Beschwörungstunika und mit dunklem Fadenbart als gefürchtetster Magier Schwarztobriens gilt. Er wirkt seine Macht in den Schatten, erscheint überall und nirgends, ist für viele Transysilier kaum mehr als eine gefürchtete Sagengestalt. Balthemor hütet etliche arkane Schriften, Thesen und Artefakte Galottas und Borbarads und hält die Schlüssel zu einigen alten Refugien dieser Ikonen der Magie in seinen Händen. Der Blick seiner Augen fällt auch auf magische Orte in den freien Landen. Die *Heptagon-Akademie* zu Yol-Ghurmak gehorcht willig dem Wort des verhüllten Meisters. Als Agrimoth-Paktierer wartet er auf die Gelegenheit, Leonardo den Splitter des Erzdämonen zu entreißen. Aber als uralter Mann mit der Erfahrung von 20 Menschenleben weiß Balthemor sich zu gedulden, seine Pläne gedeihen zu lassen und in Ruhe dicke Gespinste zu weben: In Transysilien und der Wildermark herrscht er über *Arkhabelim* und die Saat Schwarzer Wälder. Beschwörer-

zirkel und gebundene Dämonen wie Heshthotim und Karakilim gehorchen seinem Willen und werden Leonardo oder Arngrimm nur für entsprechende Gegenleistungen überlassen.

ÄNDERE MÄCHTHABER

Über die Minen in der Schwarzen Sichel, die wichtige Rohstoffe für Leonardo liefern, herrscht die eher milde *Tyakraane von Falkenstein*. Die *Borbarad-Kirche* versucht, insbesondere nach dem Fall des Blakharaz-Kultes, sich überall als Staatsreligion anzubiedern. Mysteriös sind die *Orakelherren vom Purpurberg*, ein Zirkel, der das im Berg verborgene Orakel bewacht und behauptet, Stimme des Orakels zu sein. Der tyrannische Baron *Koldror von Viereichen* hält in seiner Menagerie Feenwesen gefangen. Der Drache *Lessankan* überfällt Dörfer in Weiden und Transysilien gleichermaßen und scheint gestärkt, seit er Rhazzazors verwaisten Hort geplündert hat. Goblins, Orks und Oger beherrschen in wilden Stämmen oder Banden weite Gebiete, am eindrucksvollsten beim Orkhaufen *Graveshs Gelbauge* zu sehen, dessen Gravesh-Priester Gorlogh sich zum 'König von Ostreich' ausgerufen hat. Unter dessen streift eine *unbekannte Präsenz* durch die Wälder, von deren Kommen nur gefällte Bäume, verschwundene Reisegesellschaften und verheerte Dörfer künden.

Der Schwarzschemel *Torxes von Freigeist* nahm Galottas Tod zum Anlass, so viel Chaos und Zwietracht wie möglich zu stiften, Massaker und Beschwörungsunfälle zu provozieren und einen Teil Yol-Ghurmaks nach einem bedauerlichen 'Unfall' unbewohnbar zu machen. Sein Auftreten ist innerhalb Schwarztobriens ebenso ungemutet wie außerhalb – trotzdem (oder gerade deswegen) dient er vielen Herrschern als Herold.

DIE WARUNKEI – DAS LAND DER TOTEN

Die Warunkei war nach Rhazzazors Tod in ein Chaos gestürzt, aus dem sie sich erst wieder mit der Etablierung des Nekromantenrats erhob, der die Geschicke des Landes leitet und den Splitter Thargunithoths nutzt. Das Ende des Schwarzen Drachen bedeutete auch ein Ende der nächtlichen Alpträume von der Goldenen Pyramide und ein spürbares Aufatmen für die Menschen des Landes. Selbst der Blutzoll der Bevölkerung fällt geringer aus. Das Tote Land, die Knochenzäune, Schädelpfähle und der *Heerwurm der Untoten* prägen weiterhin die Warunkei, auch wenn die Gebeinheere im Jahr des Feuers zahllose Schädel verloren haben und nun nur noch eine Legion belebter Toter allnächtlich auf Mauern steht oder über das Land schreitet und dabei jeder Haufen einer anderen Stimme aus dem Nekromantenrat

folgt. Die *Drachengarde* stellt die Besatzung in den wichtigen Machtzentren.

Die große Verteidigungswaffe: Wer mit großem Heer in das Land der Toten einmarschiert, wird bald die fürchterlichste Waffe des Nekromantenrates kennenlernen: Mittels des Splitters kann er ein Alpträumgewitter heraufziehen lassen, das feindliche Soldaten in die tiefsten Ängste ihres Geistes stürzt und so jedes Heer zusammenbrechen lässt. Auf diese Weise scheiterte Ende 1028 BF ein großer Schwertzug, der durch die Trollpforte zog, um die Warunkei zu befreien.

DER NEKROMANTENRAT

Nach Rhazzazors Ende sahen die Totenbeschwörer der Warunkei schon das Ende ihrer Herrschaft heraufdämmern. Lessankan plün-

derte Rhazzazors Hort, Nachfolgekämpfe tobten, der Splitter der Erzdämonin war verschollen. Doch dann erschien der Seelensammler, Sendbote Thargunithoths in Warunk (10.000 Lebende), schuf im *Alpträumsschloss* einen Knochen und überantwortete hier den Splitter Thargunithoths einem nekromantischen Rat, der fortan über das Land der Toten herrschen soll. Er nannte Rhazzazor einen Verräter an der Erzdämonin. Nach dem Willen des Seelensammlers kann der Rat nur gemeinsam den Splitter nutzen, auch wenn einzelne Beschwörer nach der alleinigen Kontrolle über das Artefakt gieren. Nach außen hin wirkt die Versammlung der flüsternden Nekromanten erratisch und mysteriös, im Innern ist er von gegenseitigem Misstrauen geprägt, wo jeder sein eigenes Spiel spielt.

THERIAK - DAS SMARAGDGRÜNE GOLD

Auch nach Rhazzazors Tod ist die Nachfrage nach *Theriak*, dem Lebenselixier aus Gloranas Eisreich, ungebrochen. Die grün leuchtende Flüssigkeit hilft nicht nur dabei, Chimären und mächtige Untote zu schaffen, sondern mindert bei Paktierern den Schleichenden Verfall und die Auswirkungen von Dämonenmalen. Bei regelmäßiger Einnahme können Paktierer ihren Pfad durch die Kreise der Verdammnis aufhalten. Auf diese Weise hielten und halten sich Galotta, Rhazzazor und Xeraan im Schwebezustand zwischen Dere und den Niederhöhlen und sahen im Laufe der Jahre viele schwächere Paktierer kommen und im Malmen der Seelenmühle wieder verschwinden.

Machtvolle und weniger machtvolle Dämonendiener versuchen mit allen Mitteln, an das smaragdgrüne Gold zu gelangen. Wer das Theriak kontrolliert, kontrolliert die Schwarzen Lande.

Der abgebrühte Handelsfürst *Parel Notgelf* ist einer der reichsten Männer der Heptarchien und sichert sich mit geeigneten Theriakgeschenken an die jeweils Mächtigen seine weitere Existenz. Seine *Loge der Hoflieferanten zu Warunk* hat den Handel mit Glorania fest im Griff. Die geheimen Theriakkarawanen auf verschlungenen Wegen in Roter Sichel und Bornland werden immer wieder mal überfallen, aber nur selten können Angreifer gegen die Eskorte (einige der stärksten Söldner der Schwarzen Lande) und dämonischen Sicherungen Vorteile erzielen. Es soll auch ein periodisch nutzbares Limbustor geben, das von Glorania an einen verborgenen Ort in Schwarzobrien führt.

Der Nekromantenrat besteht aus sieben bis fünfzehn Mitgliedern, *Deuter Thargunitoths* genannt, von denen nur wenige offiziell festgelegt sind und weitere nach Wünschen des Spielers ausgearbeitet werden können: Der einstige Golgaritenhochmeister *Lucardus von Kemet* befehligt den Heerwurm der Untoten, während der Totenbeschwörer *Murak di Zeforika* die Sammlung der Knochen Gestorbener überwacht und die sinistre *Farragania* gemeinsam mit Toteskultisten nach alten Gebeinfeldern sucht. Der kluge Magier *Rakolus der Schwarze* führt einen Kult von zweigesichtigen Götzen, der nicht nur Dämonen huldigt. Der Alchemist *Aluris Mengreyth* sucht in qualvollen Todesexperimenten nach dem Hauch des Sterbens und dem ewigen Leben.

Thargunitoths Splitter zuckt im Zentrum des Rates und umschmeichelt die Deuter mit Schwaden von Traum und Tod. Die Blutkeller Warunks, die Gebeinhorte und die Drachengarde stehen dem Nekromantenrat zur Verfügung. In manchen Nächten versuchen Deuter, der geraubten *Emer von Gareth*, die im ewigen

Martyrium an die Goldene Pyramide gekettet ist, Visionen zu entlocken, die Emer plagten, seit ihr Rhazzazor die Gabe des Großen Alptraumauges verliehen hat. Zu den mächtigsten Untoten, die der Rat zu erheben vermag, gehören Trolle, Tatzelwürmer und die Essenz eines *Königs der Toten*, die im Falle von Kriegszügen beschworen wird (zuletzt im Jahr des Feuers). Furchterregender sind nur noch die untoten Perldrachen, die über gewisse Intelligenz und Zauberei verfügen und mit faulenden Schwingen Schrecken in den Grenzlanden verbreiten. Es soll drei oder sieben von ihnen geben, die unvermittelt aus den bleichen Wolken in die Tiefe stürzen können, manchmal mit einem der gebieterischen Deuter Thargunitoths auf dem Schuppenrücken.

Bei allen gefürchtet ist der in Lumpenfetzen gewandete *Seelensammler* auf seiner Skelettmähre, der sich von seinen düsteren Wanderungen über das Land oder aus der Sphäre Thargunitoths nur in den Rat begibt, wenn die Nekromanten dem Willen der Erzdämonin zu wenig Beachtung schenken. In seinem Leib haust

der neugehörnte Dämon Nirraven (MGS 69) und wirft rabenhafte Schatten. Wer Thargunitoth betrügt, dessen Seelenrechnung wird nun fällig.

ANDERE MACHTHABER

Dringt man durch die Wildermark bis zum *Wall des Todes* vor, findet man diesen mal im Leichenlicht vom untoten Heerwurm besetzt vor, mal aber leer und scheinbar ausgestorben: Doch Lebende, die sich in der Festungsanlage einzunisten versuchen, überstehen keine drei Nächte.

Über die Warunkei verteilt, herrschen Kriegsherren, die dem Nekromantenrat nur widerwillig folgen, allen voran der Trollzacker *Siriom Grim der Schinder*, der über Altzoll (1.400 Einwohner) herrscht und mit seinen Söldlingen gerne in der Wildermark plündert und auch mal mit, mal gegen den Rat in Warunk kämpft. Großen Einfluss besitzt der feudale und charismatische Landherr *Erastäus von Salvunk*, ein Erzwampir, der angeblich in den Diensten des Namenlosen steht. Sorge bereitet dem Nekromantenrat die *Denkerin*, eine albanische Mumie, die sich dem Willen der Nekromanten entzieht und im Nordosten der Warunkei ein eigenes Reich unabhängiger Untoter errichtet.

MEISTERINFORMATIONEN ZU RÜCKKEHR DES KAISERS:

EIN HELD ALS SPLITTERTRÄGER

Falls in Ihrer Runde im Abenteuer *RdK* nach Rhazzazors Tod ein Held den Splitter der Thargunitoths an sich genommen, gibt es mehrere Wege, wie er anschließend zum Nekromantenrat in Warunk kommt: Der Held kann mit dem Splitter als Verhandlungsmasse bei Thargunitoth seinen Pakt lösen; der Splitter wird ihm vom Seelensammler abgejagt; oder der Held erliegt der Macht des Splitters und bringt ihn selbst nach Warunk, um die Worte der Erzdämonen aus seinem Mund erklingen zu lassen und fortan ein Mitglied im Nekromantenrat zu sein.

DIE PIRATENKÜSTE

Das Reich Xeraans hat sich im Jahr des Feuers nicht verausgabt, jedoch konnte der Portifex Maximus aus der Schwäche der anderen Heptarchen kaum Nutzen ziehen: Zu sehr zerbröckelt die mendenische Küste bereits im Innern.

RAVE SITTEN, BUNTES VÖLKERGEMISCH

»Es ist hier an der sogenannte Piratenküste tatsächlich nicht so götterlos, wie ich fürchten musste, Meister. Dank der angeheuerten Beschützer

konnte die Tempelweihe ohne größere Probleme erfolgen. Zwar beten Viele dieses bunten Volkes in ihrer Blasphemie den verdammten Borbarad, seltsame Götzen oder Erzdämonen an, doch auch ich konnte wieder das Licht der Herrin verbreiten und finde wissenshungrige Beter vor dem Altar Hesindes. Das Predigtgeld und die Tempellizenz sind hoch, aber so lange ich nicht gegen die ausbeuterischen Machthaber in Mendena aufbegehre, werde ich die wichtige Arbeit hier fortführen und im Schatten der ketzerischen Kulte das Wort der göttlichen Lehrmeisterin verkünden können.«

—Brief der Hesinde-Geweihten Prischja an den Gareth's Erzwissenbewahrer Vulnar Yitskok, verfasst nach einer Tempelweihe in Ulnacht, 1028 BF

An der Piratenküste finden sich seit der Invasion der Verdammten Menschen und Nichtmenschen aus vielen Ländern Aventuriens als Söldner, Händler, Wirtsleute, Piraten und Handwerker: Maraskaner, Utulus, Grolme, Krakonianer, Schwarzoger und Hummerier. In den Gassen Mendenas und Port Rulats herrscht großes Religions- und Sprachgewirr vor. Die

einheimischen Tobrier haben sich entweder in verschwiegene Dorfgemeinschaften zurückgezogen oder dem rauen Treiben angeschlossen. Der Staat ist bei weitem nicht so streng und rigide auf Dämonenmacht und -kultus aufgebaut wie die Warunki oder Transsylvien, sondern vielmehr ein Schmelztiegel der Völker, aus dem jeder das Beste für sich herauszuholen gedenkt – als Bauer, Fischer, Hure, Seeräuber oder Prälat. Es ist ein Land ohne viele Gesetze: "Tu was du willst – und was du mit deiner Waffe durchsetzen kannst. So lange du dich nicht mit Mächtigeren anlegst, wirst du ein gutes Auskommen an der Piratenküste haben."

Der Zwölfgötterglaube ist ebenso wenig wie irgendeine andere Religion verboten, denn mit dem Glauben der Menschen verdient Xeraan Geld: Jeder Priester und Tempel muss hohe Abgaben leisten. Besonders präsent und stark sind hierbei die *Borbaradkirche* und der *Kult Charyptoroths* – und ein Praios- oder Efferd-Geweihter, der diese offen als Ketzerei anprangert, ist schnell verschwunden. Wo in schmieglicher Taverne oder auf dem Deck eines Flusseglers Ziliten, Goblins und Borbarad-Novizen nebeneinander stehen können, stört auch ein Weißmagier oder Vinsalter Krieger nicht mehr. "An der Piratenküste wirst du nicht für das verurteilt, was du bist, sondern für das, was du tust", heißt es oft.

(Die Piratenküste ist in Vielem ein 'Schwarze Lande für Einsteiger': Hier finden Sie viele Elemente aller Heptarchien im kleinen Maßstab vereint. Die Gleichgültigkeit gegenüber Herkunft und Ideologie eines Gegenübers ermöglicht es auch, Professionen wie Praios-Geweihte oder göttertreue Krieger an der Piratenküste offen zu spielen – so lange sie den Ball flach halten und sich nicht jeden Schiffe

einsegnenden Charyptoroth-Priester auf der Stelle vorknöpfen.)

XERAANS HERRSCHAFT

Seit der Portifex Maximus den Splitter Charyptoroths an Darion Paligan verloren hat, versucht er dies geheimzuhalten. Dennoch entgleitet ihm langsam die Macht: Einzelne Barone und Piratenführer haben sich verselbstständigt, die Einnahmen aus dem Ämterkauf werden geringer, Befehle versanden irgendwo. Auch die Borbarad-Kirche wird unter der Ägide der Elfe *Azaril Scharlachkraut* eigenständiger und ist von einer tiefen Gläubigkeit jenseits der Goldgier Xeraans getragen, der die Kirche immer nur als Geldhahn genutzt hat. Aber noch hat er die *Mactaleänata* und die *Unbesiegbare Legion von Yaq-Monnith* unter seinem Kommando.

Der Bucklige weiß, dass er bald eine bedeutende Machtdemonstration zeigen muss, wenn seine Herrschaft nicht auseinanderfallen soll. Sehr bald ...

ANDERE MÄCHTEGRUPPEN UND BEWOHNER

Die Piratenküste ist ein Teppich von fast unabhängigen Kleinreichen und lokalen Machthabern. In den Küstenmarschen bei Vallusa herrscht eine Rote von *Galk'zuulim* über einsame Wattdörfer. Nördlich Ilsurs beanspruchen etliche *Hummerier* die Küste, vertreiben Fremde und scheinen Bruttümpel zu pflegen. Der Kampf um das besetzte Ilur (700 Einwohner) wird von Xeraans Truppen nur mit wenig Enthusiasmus geführt. In Mendena (4.500 Einwohner) floriert der Handel über die Blutige See mit anderen Perlenmeerhäfen, so dass sich bereits wohlhabende Handelshäuser etablieren konnten. Kurkumer Safran, Leinentuch,

Eslamsbrücker Spitze, Hummerschreck (ein Likör) und seltene Alchimika aus den Sümpfen werden auf Schiffe verladen. Die Flusspiraten an der Tobimora unter *Groschen-Gerbald* zahlen schon lange keinen Tribut mehr an Xeraan. Auch im Piratenhafen Port Rulat (2.900 Einwohner) wird wenig auf den Buckligen gegeben, während der Hafenherr und Sklavenhändler *Gondrik*, ein verfressener Schwarzoger, viele Piratenbanden im Griff hat. Unumschränkt herrschen die Priester der Erzdämonen am *Pandämonium von Eslamsbrück* (1.000 Einwohner), dessen Fertigstellung bald neuen dämonischen Odem über die Lande blasen soll. Aus Südwall (800 Einwohner) werfen die Dörfler und Freibeuter unter ihrer Sprecherin, der wolfsgesichtigen Piratin *Ondinai die Grindige*, hingegen jeden dämonischen Priester hinaus, der zu aufdringlich wird. Bei den Beilunker Bergen betritt man das Reich der Grolme, die sich unter ihrem König *Prakmak* zusammengeschlossen haben und sich offenbar von der Gier Xeraans herausgefordert fühlen: Sie versuchen, dem Buckligen lukrative Geschäfte wegzuschnappen oder in seine Unermessliche Schatzkammer einzubrechen.

In den nachfolgenden Abenteuern können Sie die Veränderungen der Schwarzen Lande nachspielen.

- Tobrien: **Kreise der Verdammnis, Blutige See**, die Kampagne **Das Jahr des Feuers**;
- Oron: **Der Schwur des Letzten Sultans**, Szenario **Ruf der Götter** im AB 113.
- Im Jahr 2006 wird ein Abenteuerband von Chirs Gosse erscheinen, der das Reich Xeraans näher beleuchtet und einen wichtigen Wandel vorzeichnet.



FanPro sucht zur Ergänzung und Erweiterung des kreativen Potentials Zeichner und Zeichnerinnen, die auch Auftragsarbeiten schnell und zuverlässig umsetzen können. Die prämierten Zeichnungen werden in der im Frühjahr 2006 erscheinenden Elfen-Spielhilfe veröffentlicht und nach hausüblichen Tarifen honoriert. Als weiterer Preis für die besten Einsendungen ist eine Mitarbeit bei der Bebilderung der ebenfalls im Jahre 2006 erscheinenden Abenteuer-Anthologie zum Thema 'Elfen' vorgesehen.

Der Wettbewerbsbeitrag soll folgender Themenvorgabe entsprechen: einen oder mehrere Elfen eines beliebigen Elfenvolks (auch Halbelfen) bei einer Tätigkeit (tanzen, kochen, musizieren, zaubern, spielen, kämpfen ...). 'Tätigkeit' in diesem Sinne schließt reine Porträtzeichnungen aus. Format, Technik, Kontrast etc. sollten so gehalten sein, dass eine sofortige Veröffentlichung im Rahmen einer DSA4-

KÖPPEN SIE EINE ELFE ZUM LEBEN ERWECKEN?

PEVER ZEICHENWETTBEWERB BEI FANPRO

Spielhilfe möglich ist. Daher sollten die Bilder auch inhaltlich dem bisher in Text und Bild präsentierten aventurischen Elfenbild, auch in Fragen von Kleidung, Schmuck und Ausrüstung, entsprechen. Ausdrücklich nicht erwünscht sind Zeichnungen mit starker Anlehnung an den Manga-Stil.

Mit der Einsendung erklärt jeder Teilnehmer und jede Teilnehmerin ausdrücklich, dass er/sie selbst das entsprechende Bild erstellt hat und die Urheberrechte an diesem besitzt. Das Einreichen mehrerer Bilder (bis zu 3) ist möglich.

Einsendungen gehen via Mail an: momo.dsa@fanpro.com (Momo Evers) und windfeder@wolkenturm.de (Tyll Zybura und Katharina Pietsch). Die Mail sollte des Weiteren folgende Angaben enthalten: Name und Adresse, Alter, kurz skizzierten Werdegang, so vorhanden Veröffentlichungshinweise. Format der Einsendungen: gif-Datei (Zeichnername_Bildname.gif), 800x600 Pixel, gezippt.

EINSENDESCHLUSS IST DER 15. JANUAR 2006

Vorbemerkung: Die Lage im Horasreich

Seit Anfang des Jahres überschlagen sich die Nachrichten aus dem Horasreich. Was gestern noch als sicher galt, scheint heute überholt. Nach dem Tod der Kaiserin Amene der Großen ist das Land am Yaquir in Unruhe geraten. Die unsichere Erbfolge ist ein guter Nährboden für Pamphletisten, Aufführer und umtriebige Adlige. An Gerüchten herrscht kein Mangel, man bekommt sie allenthalben aufgedrängt. Doch Verlässliches in Erfahrung zu bringen, gestaltet sich nahezu unmöglich. Wie in seiner letzten Ausgabe bringt der Aventurische Bote daher nur eine Auslese aktueller Publikationen aus dem Lieblichen Feld.

Bosparan-Herald, Vinsalt, 9. Efferd 1028

Mörderische Maskerade

Feiges Attentat der Aldarener · Die Götter sind mit Timor-Horas

Die alveranischen Heerscharen selbst singen das *Salve Horas!* Heil dem Kaiser, der nur durch überderische Fügung einem hundsgemeinen Anschlag auf sein Leben entging! Lest im Folgenden, welche Tücke sich hinter dem sanften Antlitz der Prinzessin Aldare Firdayon verbirgt. Denn des Kaisers eigene Schwester gab den Auftrag zu jener unvorstellbaren Bluttat.

Es geschah am 4. Efferd. Der Festtag des Hochheiligen Geron des Einhändigen, jenes ersten Trägers der Klinge *Siebenstreich*, des Helden vieler Questen und Begründers Bosparans, fiel in diesem Jahr auf einen Horastag. Was hätte es für ein besseres Datum gegeben, um eine Feier zu Ehren all der Heroen auszurichten, die im Namen des Kaiserreichs und zum höheren Ruhme Rondras der Donnernden tapfer gestritten haben? Neben Sanct Geron sind da zu nennen: Sanct Leomar von Baburin, Eroberer Nebachots; Sancta Lutisana von Kullbach, Retterin vor den räuberischen Rotpelzen; Sancta Thalionmel von Neetha, Bezwingerin der Novadis. Aber auch in des Kaisers Adern fließt das Blut von Löwen: Murak-Horas, unbezwungener Feldherr, der den Glauben an die Zwölf zu den heidnischen Tulamiden brachte, und Festo Firdayon, Ritter Rondras und Drachentöter, dienen den Frommen ganz Aventuriens als Vorbilder.

Zu Horasia, in des Kaisers Residenz und prachtvoller Domäne, wurden Reiterspiele und Bankette abgehalten, zu denen jeder geladen war, der einen großen Namen besaß. Zierde dieser Feier war jedoch Lurio ya Strozza, ein Spross aus altem Methumiser Hause, der in diesem Jahr (am 10. Rondra) bereits zum dritten Mal zu Neetha das rondragefällige Rennen um Thalionmels Rock gewonnen hatte. Bei seinem Eintreffen, das am Abend des 3. Efferd vom Volk jubelnd begleitet wurde, trug er indes nicht nur den berühmten Wappenrock der Heiligen als Zeichen seines Verdienstes, sondern auch noch die goldenen Sporen des Siegers der methumischen Herzogsturnei, die er am 29. Rondra gleichfalls für sich entschieden



Timor I. Horas Firdayon,
Kaiser des wiedererstandenen bosparanischen Reiches

hatte. (Jene war in diesem Götterlauf angesichts der Fertigstellung der Universität – nach zwanzig Jahren Bauzeit – besonders eindrucksvoll und gut besucht gewesen.) Wer sah da nicht die Freude auf der erhabenen Miene Seiner Horaskaiserlichen Majestät, als der liebe Freund und Gefährte mit solchen Ehren zu ihm zurückkehrte? Nach unruhigen Monden waren sie nun wieder vereint, jedoch nicht als Prinz und Patrizier, sondern als Horas und Held. Wie könnte der Kaiser dem Recken auch nur eine Gunst verweigern? Als der edle Lurio, wie beschrieben geschmückt, auf den Treppen zur Residenz vor ihm kniete, hob der Horas ihn auf, umarmte ihn und nannte ihn einen "Tapferen". Dann beschenkte er ihn unter dem Zuspruch der Menge mit zwei sma-

ragdbesetzten Pokalen aus lauterem Gold und führte ihn in den Palast.

Es war ein Tag der Freude und hehren Gedanken. Ein Götinnendienst leitete den eigentlichen Festtag ein. Es folgten Mysterienspiele und die Erstaufführung des Dramas *Murak der Eroberer*, des neuesten Stücks aus der Feder des Maestro Pherisjo ter Marloff, das nach Meinung vieler die Darstellung des Opfergangs der Heiligen Ardare in ter Marloffs *Das Erntefest-Gemetzel* (1020 BF) an Intensität und Wortgewalt noch übertraf. Einer Gruppe Possenspieler aus Chababien, die wegen Verunglimpfung Seiner Majestät gesucht wurden, gewährte der wohlgestimmte Kaiser gnädigst Pardon und hieß sie, ihre komische Variante der Taten des Heiligen Geron abseits des Pilgerlagers zur Belustigung der Menge aufzuführen.

Am Abend fand sich der Adel dann zum Maskenball zusammen. Das bunte Meer der vielgestaltigen Kostüme, durch das mit jedem Tanzschritt Wogen rollten, war eine Augenweide: goldbestäubte Amazonen in bronzenen Brünnen, Paradiesvögel mit prächtigem Gefieder, Ritter mit einer Rüstung aus Brokat, muntere Forellen und wilde Keiler, kühle Rabendamen und feurige Drachen, stolze Löwinnen und stattliche Löwen.

In ihrer Mitte bewegte sich des Praios' Gestirn, die Sonne, die alle an Glanz überstrahlte: der Kaiser höchstselbst. Mit ihm tändelte der Mond, ininigem Abstand, wie es sich für ein Geschöpf der Nacht gehört. Dies war für alle offensichtlich Lurio ya Strozza, den der Horas mit dieser Gewandung geehrt und vor dem Hof herausgehoben hatte. Ach, hätte dieses herrliche Schauspiel nur ewig fortwähren dürfen!

Doch mehr und mehr geriet der Kaiser aus dem Takt (was die, die es bemerkten, höflich ignorierten). Dann ein Stolpern, fast ein Sturz, und die Sonne wurde aus ihrer Bahn geworfen. Die Musik verstummte. Gespanntes Schweigen lag über dem Raum. Eilfertig nahen Diener, um Seine Majestät zu stützen, eng umringt von den Edelsten seines Hofes. Doch

die Lakaïen konnten den Gesandten des Götterfürsten zu uns Sterblichen nicht halten, als dieser sich urplötzlich aufbäumte und unter schrecklichen Schreien in Schmerzen wand. Die Sonne versank mitten im Meer der Maskierten und sollte nicht mehr auferstehen. Jede Hilfe, nach der hastig gerufen wurde, die Gebete der Geweihten, die Kunst der Ärzte und das Wissen der kaiserlichen Gemahlin Lutsana ay Oikaldiki konnten dem Leib des Gefallenen keine Rettung mehr bringen. Beben, wie von einem unheiligen Feuer verzehrt oder unter Folterqualen, hauchte er auf dem Boden des Ballsaals sein Leben aus. Die Sonne war erloschen.

Ein Raunen ging durch die Menge, als die Larve vor dem leichenblassen Gesicht des Kaisers fiel. Doch nicht die Sonne, nein, der Mond stand da ohne Maske, die sich die Majestät selbst abgenommen hatte. Timor war der Mond! Der Horas lebte! Erleichterung und Freudentaumel überkam die Anwesenden. Doch verklang die Heiterkeit, als der Kaiser mit tränen-erstickter Stimme sprach (mehr zu sich und wie in Gedanken): "Wir tauschten die Kostüme kurz vor dem Ball. Ein spontaner Einfall, ein kleiner Schabernack, nicht mehr ..."

Und tatsächlich, Hinter der unpassenderweise immer noch lächelnden Praiosscheibe kam das erstarrte Antlitz des wackeren Lurios zum Vorschein. Tot war der Held, der Ehrengast ermordet.

"Mir schwindelt ... und ein Brennen wie von Nesseln auf der Haut ...", da wankte mit einem Mal der Kaiser. Hier waren die Kundigen schneller.

"Gift!" – "Ein Gift!" – "Man hat den Kaiser vergiftet – wie den Strozza!"

Die Rufe gingen durch den Saal. Während sich die Medici und Magi bereits um das gekrönte Haupt bemühten, zählte eine zwei und zwei zusammen und besah sich die einzige Sache, mit der beide Opfer – und nur diese – in Berührung gekommen waren: der Sonnenornat. "Es riecht nach Schweiß und üblen Säften, eine Beize ganz besonderer Art", verkündete

dann die kluge Gräfin Hesindiane Aralzin von Bethana.

"Verhaftet die Kammerdiener, die Schneider und die Näherinnen und jeden, der Zugang zu des Kaisers Garderobe hatte", befahl sogleich Prinz Ralman von Firdayon-Bethana, ihr Vetter. An dieser Stelle war es um die Festlichkeit geschehen. Die Maskerade fand ihr Ende im Tumult. Wo gerade noch schmuckes Schuhwerk kunstvolle Reigen zelebriert hatte, knallten nun die Stiefel der Gardisten auf dem glatten Marmorboden.

Und keinen Augenblick zu früh! Am Rande der weitläufigen Palastanlage, genauer: am südlichen Tor, das wie alle Ausgänge auf ein Hornsignal hin versperrt worden war, hielt man gerade noch die Dame Viona della Tegalliani auf, die sich nach dem Giftanschlag eilig vom Ball entfernt hatte – in einer Kutsche und in Begleitung, wie zu einem heimlichen Stelldichein. Signora Viona war nicht nur Hofdame der Gräfin von Bethana, sondern auch Tochter der jüngst bei einem tragischen Unfall ums Leben gekommenen Isdara ya Tegalliani, ihres Zeichens Leibzauberin der Prinzessin Aldare Firdayon. Die Schuld am Tode ihrer Mutter gab sie offensichtlich dem Horas, dessen Heilig-Blut-Ritter von der Garde der Prinzessin in einen Kampf verstrickt worden waren¹. Der Begleiter Signora Vionas war nämlich niemand anderer als der kaiserliche Kammerherr, Signor Montano ya Sposa.

Als die Schurken nur wenig später Prinz Ralman im scharfen Verhör Rede und Antwort standen, machten sie keinen Hehl aus ihren mörderischen Absichten, doch behauptete die Signora steif und fest, aus eigenem niederen Antrieb und bloßem Rachedurst gehandelt zu haben. Derweil war man mit magischen Mitteln dem üblen Gift beigegeben und wusch dem Kaiser, der zum Glück den unseligen Stoff nur kurze Zeit am Leibe gehabt hatte, den Rest der Mordtinktur von der Haut. Das Leben Seiner Majestät stand nicht mehr in Frage

¹ Das *Bosparanische Blatt* stellt die Dinge ein wenig anders da – siehe *Aventurischer Bote* 115.

– Peraine und Tsa seien gepriesen! Die Festgesellschaft konnte aufatmen, auch wenn die Versammlung nun jeder Heiterkeit beraubt war. Statt Siegesbanketten und heiteren Aufführungen gab es in den nächsten Tagen Totenklage und Leichenschmaus. Rondrianisches Unge-stüm gefror zu boronischer Strenge.

Noch bevor der Horas ganz genesen war, erschrak der Hof ob einer weiteren Nachricht: Die Verschwörer, Signora Viona und Signor Montano, hatten sich in der ihnen als Gefängnis zugewiesenen Zimmerflucht mit eigener Hand getötet. Die Zofen sprachen auch hier von Gift, von furchtbar verzerrten Gesichtern und peinvoll verkrampften Leibern. So büßten die ruchlosen Mörder ihr Verbrechen, aber nahmen das Wissen um ihre Hinterleute mit in ihr Grab. Doch die Kutscherin vermochte man zum Reden zu bringen: Ihr Auftrag war's, von Horasia ohne Pause durch bis Vinsalt fort-zupreschen, mit Halten nur an jenen Wegstationen, wo frische Rösser für die eilige Flucht bereitstanden.

Dies widerlegt auch alle Vermutungen, es habe sich um den unbedachten Racheakt einer zornigen Tochter gehandelt. Welcher wütende Geist würde mit solcher Arglist zu Werke gehen? Welches fühlende Wesen würde im Zustand der Rage die Bluttat und den eigenen Fluchtweg so sorgfältig planen, dass im besten Fall kein schlechtes Licht auf die Verursacherin fiel? Und zu wessen Vorteil wäre ein Verschleiden des kinderlosen Kaisers (die Zwölfe mögen ihn behüten!) wohl vor allen anderen gewesen?

Wann immer ihr also Anhängern der Prinzessin Aldare begegnet und die gedrechselten Worte der Aldarener vernehmt, wann immer ihr in ihre ach so unschuldigen Mienen seht und sie das Loblied auf die Kaiserschwester singen hört, wann immer man euch weismachen will, dass die Prinzessin heiligmäßig sei und der Kaiser ein Tyrann, sprecht ein Gebet zu Rondra und gedenkt des edlen Lurio ya Strozza, der mit nur 30 Lenzen in seines Lebens Blüte zu Boron abgerufen wurde!

Flugschrift aus der Druckstube des Bosparanischen Blattes, Vinsalt, 11. Efferd 1028:

Traut nicht den Timoristen! Lasst euch nicht von Lügen blenden! Schenkt den Herolden des falschen Horas kein Gehör!

Niemand Geringeres als Seine Exzellenz Abelmir von Marvinko, Erster Minister unserer geliebten Monarchin, Königin Aldare I. Firdayon vom Lieblichen Feld, Großfürstin von Vinsalt, Baronin von Aldyra, Erbin des Kaisertums, brachte es auf den Punkt. Die Frage, ob die Altezza Aldare den vielzitierten Mord in Auftrag gegeben haben könnte, beantwortete er in einem Atemzug: "Absurd."

Vinsalter Bürger, bedient euch eures von Hes-

inde gegebenen Verstandes und bedenkt, *wer* in der Vergangenheit vielsagend um die Pestbeule des Südens buhlte!; *wer* im Hauen und Stechen der chababischen Granden die Oberhand behielt; und *wer* ein Weib aus dem Verrätergeschlecht der Oikaldiki geheiratet hat. Wehe dem, der alanfanische Sitten bei uns einführen wollte! Wer mit Gift zahlt, bekommt irgendwann die Quittung.

¹ Der Autor spielt u.a. auf die Vorfälle im *Aventurischen Boten* 99 an.

Hesinde-Spiegel, Kuslik, 30. Efferd 1028,
Prüfungsfest-Edition

Tumult im Konvent Was wird mit dem Weidlether Gold?

Während die Mark Aldyra von Unruhen erschüttert wird und Adelsfehden um die Städte Sewamund und Urbasi toben, tagt in Arivor der Kronkonvent. Die Versammlung der hohen und niederen Adligen des Lieblichen Feldes sowie der Abordnungen der Städte, Kirchen und Gilden war zur Monatsmitte im altehrwürdigen Theater von Arivor zusammengetreten und ist nach unserer Zeitung immer noch nicht wieder auseinander gegangen.

Der Meuchelmord an einem rondragefälligen Recken durch die Hand einer verblendeten Anhängerin der Ersten Schwester der Mada und Hohen Lehrmeisterin Aldare Firdayon, nunmehr Königin des Lieblichen Feldes, hat den Unmut der Rondrianer erregt und sie gegen die ehemals gefeierte Kronprinzessin aufgebracht. Der Konvent ist daher zerstritten und stimmenmäßig gespalten – fast kam es hier und da zu Handgreiflichkeiten auf dem Parkett. Aus beratener Vorsicht haben sich weder die Königin noch ihr Bruder Timor Firdayon, der Herzog von Neetha und nicht von allen anerkannte Horas, nach Arivor begeben.

Eine Einigung im Thronfolgestreit scheint daher unwahrscheinlich, zumal jede Partei die Unterstellung der Horaslegion unter den 'rechtmäßigen Erben' fordert. Marschall Folnor Sirensteen von Irendor tritt hier als vehementer Fürsprecher Königin Aldares auf, was die ihm traditionell feindlich gesonnenen Rondrianer noch mehr für die Sache Timors einnimmt.

Folgendermaßen fasste ein ungnädig wirkender Minister Abelnir von Marvinko, Erzwissensbewahrer zu Silas, die Lage zusammen: "Die Rondrianer rumoren, die Loyalisten sind gespalten, und mit den Libertariern ist ohnehin kein Staat zu machen!" (Seine Eminenz bezieht sich dabei auf die drei großen Parteiungen, denen die Teilnehmer des Konvents sich gemeinhin zugehörig fühlen.)

Strittig ist auch der Verbleib der 100.000 Goldstücke, die gemäß dem Frieden von Weidleth jährlich der Krone des Mittelreichs geschuldet werden (noch bis zum Jahr 1032) und die insbesondere für das Nachbarreich im Norden einen wesentlichen Wert darstellen. Für den weniger kundigen Leser sei gesagt, dass von diesem Golde zwei Regimenter Soldaten über ein Jahr hinweg unterhalten werden können (was eben auch der Gebrauch war, den das Mittelreich bislang von der Sache gemacht hat). Gemäß Beschluss des Kronkonvents vom Rahja 1020 BF muss der Kaiserhof die Hälfte der Summe aus eigener Kraft aufbringen, während Adel und Städte die zweite Hälfte beisteuern. Die eigentlich im vergangenen Ingerimmond fällige Zahlung für das Jahr 1027 wurde ausgesetzt, da marodierende Seesoldaten aus Harben den Frieden verletzten (AB 110 S. 27). Nun ist dieser *Casus Belli* [bosp.: Kriegsgrund] mit der Ächtung der meuternden Matrosen und der Vergabe des Windhag als Lehen an den Herzog von Grangorien, Cusimo Garlischgrötz, eigentlich – zumindest formell – beendet (AB 111 S. 23–25), und auch der Auszug der albernischen Königin aus dem Reichverband mitsamt ihres problematischen Prinzgemahls Romin Galahan (der immer noch Anspruch auf Titel und Ländereien in und um Kuslik erhebt) beseitigt eine lange schwärende Wunde im Fleisch des Weidlether Vertrags. Doch zeichnen die Nachrichten aus dem Mittelreich ein höchst beunruhigendes Bild: Auf der Asche der furchtbaren *Schlacht in den Wol-*

Aus einem Brief der Signorina Travietta Geremoni an ihre Kusine Niothia in Silas, Vinsalt, 14. Efferd 1028 (zwei Wochen später am Ufer des Mardilo aufgefunden)

(...) Wer hätte das von der kleinen Viona gedacht? Wir kannten sie doch beide! Ihrer Base Yarmanthe, die bereits einmal gegen den Herzog von Methumis aufbegehrt hat und zwei Jahre Festungshaft in Oberfels absitzen musste, hätte ich das viel eher zugetraut.

So kann man sich in Menschen täuschen! Es wirft auch kein vorteilhaftes Licht auf die Königin, dass sie und Viona gut bekannt waren. Immerhin zählte die Tegalliani lange Zeit – wie ihre Mutter – zum persönlichen Gefolge der (damaligen) Prinzessin. Erst vor einem Jahr wechselte sie (man munkelt, nach einer pikanten Affäre) an den Hof der Gräfin Hesindiane Aralzin nach Bethana.

Die Tegallianis gehörten immer schon zu den treuen Freunden Aldares und haben sich auch im vorliegenden Konflikt bereits über Gebühr für sie und ihre Sache verwendet, da erscheint es schwer vorstellbar, dass die Königin keinerlei Kenntnis von den Plänen Vionas hatte, seien sie noch so sehr aus Inbrunst heraus ersonnen worden. Tsa steh uns bei! Vermutlich hat Viona auch dieses furchtbare Gift bei ihrem letzten Besuch hier in Vinsalt beschafft. Comto S. bedeutete, es gäbe da geheime Wege in unserer Stadt, die zu solchem Zweck beschritten würden ... (Ich wage gar nicht, Mutter darauf anzusprechen, ob sie auch von diesen Dingen weiß.)

Vionas Vendetta hat jedenfalls für ordentlich Aufruhr gesorgt. Die Anhänger des Horas und der Königin stehen jetzt dichter beisammen, der Ton, in dem sie Argumente tauschen, ist schärfer geworden. Ein Treffen der beiden streitenden Geschwister wird es unter diesen Vorzeichen wohl so bald nicht geben – jede Seite scheint der anderen ja den Tod zu wünschen (oder ihn doch zumindest billigend in Kauf zu nehmen). Auch im Kronkonvent braut sich bis zur nächsten Versammlung ganz schön etwas zusammen, wie mein (wie immer gut informierter) Comto S. nicht ohne Süffisanz bemerkte.

Was gibt es bei euch an Neuigkeiten? Ach, du musst mir alle Gerüchte mitteilen! In Vinsalt bin ich ja so weit weg von allen aufregenden Dingen, die passieren. Hier wird nur debattiert, verhandelt und gewartet, so dass alles einen eigentümlich ruhigen Gang geht, während Horasia oder Arivor vor Leben überschäumen.

Es grüßt dich ganz inniglich,
deine Travietta

ken scheint sich nichts als Chaos auszubreiten. Es herrschen dort wohl mehrere Kaiser, ein Regent und keine Ordnung!

Sowohl Erzherzog Hakaan von Firdayon-Bethana als auch Exzellenz Abelnir von Marvinko – die Wortführer beider Seiten also – plädierten wortgewaltig für ein Einbehalten des Goldes, "bis wieder nur eine Macht im Reich des Greifen das Sagen habe" (Marvinko). Dem widersprach Seine Hoheit Cusimo Garlischgrötz, Herzog von Grangorien und jetzt auch Markgraf vom Windhag, ganz entschieden und stellte heraus, dass Herzog Jast Gorsam von den Nordmarken als Regent das Raulsche Reich gemäß allen Gesetzen und mit dem Willen des Adels verwalte, weswegen das Gold nach Elenvina gehen müsse. Graf Croenar von Marvinko, der ältere Bruder Seiner Exzellenz Abelnir, forderte dagegen dazu auf, das Geld demjenigen zukommen zu lassen, der es am besten für den Schutz der Schwachen und die Sache des Neuen Reiches verwenden könne, wider die Schwarzen Horden und für die Rettung der Heiligen Stätten in Garetien und Darpation. (Hier erhielt er erheblichen Beifall aus den Reihen der Rondrianer.) Nach seinen Kenntnissen sei dies ein gesalbter und gekrönter Kaiser des Neuen Reiches, der zum Heile seiner Untertanen zurückgekehrt sei, nämlich kein geringerer als Answin von Rabenmund. (Der Rest seiner Rede ging in Rufen wie "Pfui!"

und "Schämt Euch was!" oder "Unmöglich!" und "Woher wisst Ihr das?" unter sowie den ebenso lautstarken Gegenreden der Anhänger des Grafen.)

Kurzum: Auch über dieses Thema war keine Einigkeit zu erzielen. So wurde nur beschlossen, eindeutige Kunde aus Gareth, Punin und Elenvina abzuwarten und Gesandte an diese drei Orte zu schicken, um Näheres in Erfahrung zu bringen.

Das aufgebrauchte Gold wurde – da man sich auf keinen Kandidaten einigen konnte, der sich entweder der Königin oder ihrem Bruder zugehörig fühlte – in die Obhut des Schatzkanzlers, Comto Alricilian Säl von Veliris-Carinto, gegeben, der es bis zum nächsten Konvent getreulich verwahren soll.

FWB

Anzeige

Erhältlich unter anderem bei www.F-Shop.de – dem freundlichen Versand.



Private Notiz Ihrer Exzellenz Arela Weißblatt, Gesandte des Mittelreichs,

Vinsalt, 12. Travia, Tag der Treue:

Im Yaquirtal beginnt ein goldener Herbst, doch bin ich nicht die einzige, die bereits die Stürme nahen spürt. Aldare hat sich nach Aldyramon zurückgezogen, während Comto Ravendoza versucht, der Jalteken-Revolution in der Vinsalter Mark Herr zu werden. Auf halbem Weg nach Radoleth soll er vor vier Tagen ein 700 Köpfe zählendes Bauernheer blutig auseinander getrieben haben – nun, der Comto war noch nie besonders zimperlich. Timor-Horas hält dagegen immer noch Hof in Horasia, doch mit ungleich größerer Vorsicht. Berichte sprechen von dreimaligen Kontrollen, bevor ein Gesandter nur in einen Raum mit dem Kaiser gelangen könnte.

Und der Adel? Neetha und Horasia stehen zusammen gegen Vinsalt und Bomed. Arivor schwankt zwischen beiden und beruft sich auf Geweihtenrecht. Der Herzog von Grangorien unterstützt Aldare (ist jedoch mit seinem Feldzug im Norden voll auf beschäftigt), die Gräfin von Bethana hält – was mich ein wenig überrascht – zu Timor und ihren Vettern. Methumis sucht zu vermitteln, während Marvinko laviert. Die Städte Grangor, Belhanka und Dröl haben noch keine Präferenz zu erkennen gegeben und warten wohl als gute Krämer auf eine Gelegenheit, den 'Kaufpreis' in die Höhe zu treiben.

Großadmiral Praiokles Aleistos hat sich bislang erfolgreich geweigert, die Flotte dem Befehl Timors oder Aldares zu unterstellen. Wie sein kühner Vorgänger Thursis während der Kusliker Krise 812 BF hat er die kaiserlichen Schiffe zu Seegefechtsübungen in die Zyklopensee beordert, ganz offenbar, um sie dem Zugriff der Kontrahenten zu entziehen. Dabei scheint er die Rückendeckung von Seekönig Palamydas zu genießen.

Das Gerangel um die Horaslegion wird dagegen die Loyalität vieler Regimenter auf eine harte Probe stellen, sollte es am Ende doch zu einem bewaffneten Konflikt kommen. Einige mächtige Adlige haben bereits begonnen, ihre Haustruppen um sich zu sammeln. Darunter sind so illustre Namen wie Erzherzog Hakaan (wen wundert's), Graf Croenar von Marvinko und der umtriebige Baron Ariano von Veliris. Manche hoffen wohl, die Gunst der Stunde nutzend in gewissen privaten Interessen – Fehden oder Besitzansprüchen – vollendete Tatsachen schaffen zu können. Die Lage ist angespannt, und in mancher Hinsicht gleicht das Horasreich einem bis zum Rand gefüllten Branntweinfass, das ein einziger

Tropfen zum Überlaufen bringen könnte, ein Funke dagegen zum Entflammen ... All dies schreibe ich aus schierer Gewohnheit hier nieder. Heute habe ich zum ersten Mal seit Monaten Weisung von vorgesetz-



*Ihre Exzellenz Arela Weißblatt,
Gesandte des Mittelreichs in Vinsalt*

ter Stelle bekommen – aus Elenvina. Die Botschaft aus 'des Reiches neuer Capitale' [bosp.: Hauptstadt] gibt mir die Anweisung, meinen Posten an einen Jüngeren weiterzugeben, und gestattet mir 'gnädigst', mich auf meine Güter bei Ragath zurückzuziehen. Frechheit! Wäre der Baron [gemeint ist Reichsgroßgeheimrat Dexter Nemrod, Graf von Wehrheim und Baron von Ulmenhain] noch am Leben, hätte man sich das nicht getraut! Aber meine Kritik an der Umtriebigkeit der Nordmärker, ihrer Verbindung über die Intrigantin Isora nach

Vinsalt und ihrer Verschärfung der Galahan-Sache ist natürlich in Elenvina nicht goutiert worden. Seit Retos Zeiten ging es nur bergab, doch dass es so weit kommen würde mit dem Neuen Reich, wer hätte das gedacht?

Seit die Bennains herrschen, nicht mehr die von Gareth, ist das Land ein Spielball unbedachter Launen geworden. Nun soll es sich zum Haus vom Großen Fluss wenden? Oh nein, man merkt dem Kriegsgewirr in Albernia doch an, dass sich hier die Nachfahren von Raubrittern und Flusspiraten um die Beute streiten! Und was bleibt mir? Der Baron ist tot, Gareth, wie es war, Geschichte, und meine Ziehmutter an der Akademie zur Zeit des Schwarzen Borbarad gefallen. Es wird Zeit, dass die Waise sich ein neues Zuhause sucht.

Ich habe soeben das Personal von meiner Entscheidung in Kenntnis gesetzt, als Privatfrau hier in Vinsalt zu verbleiben. Bis auf die beiden höfischen Speichellecker, die ohnehin ihre Truhen bereits für eine Fahrt gen Elenvina gepackt hatten, sind alle geblieben. Schon seit die Subsidiën [horathi: Hilfgelder] aus Gareth ausblieben, zahle ich die Dienstboten aus eigener Schatulle. Gestern noch wehte mir am 11. Travia, dem Jahrestag der Befreiung Vinsalts vom 'Joch der Garether' anno 751, ein scharfer Wind aus den Gassen der Stadt entgegen, dem ich nur bitter trotzen konnte, heute scheint die Luft voll von lieblichen Düften, die Freiheit und eine Zukunft voller Möglichkeiten versprechen.

Seht euch vor, ihr starrköpfigen Provinzherrscher, albernen Prinzessinnen und Möchtegern-Kaiser! Ich werde euch sorgsam im Blick behalten und von Zeit zu Zeit an eure Pflicht erinnern. Arela hat noch lang' nicht ausgespielt.

FWB

Flugschrift, Sibur, 18. Efferd 1028

Horas gepriesen - Prinz Jaltek lebt!

Tod allen Feinden des wahren Königs und Kaisers

Freut euch, ihr Landsleute, denn der Totgegläubte lebt! Der älteste Spross der verstorbenen Kaiserin, Prinz Jaltek, ist wohlauf. Nach Jahren der Gefangenschaft am Hofe des Kalifen kehrt er zurück und wird sein Erbe antreten. Schließt euch ihm an!

Denn es gibt nur einen wahren König und Kaiser, und sein Name ist Jaltek Firdayon. Er wird uns vor der Unvernunft seiner jüngeren Geschwister retten, die sich wie Kinder um seine Krone zanken. Der Kronprinz fordert sein Recht ein, seinen Thron. Weh denen, die ihn und uns aufhalten wollen! Schließt euch uns an!

Wer zwischen uns und der göttergefälligen Ordnung steht, der werde zermalmt! Nichts als den Tod haben jene verdient! Seinen Getreuen jedoch hat der künftige Kaiser sein gnädigstes Wohlgefallen sowie das Gut und Gold seiner Gegner versprochen. Schließt euch uns an!

Höret, Höret, Höret!

Aufruf zu ergehen an all die Edlen des Raulschen Reiches, welchselbige diese Kunde erreichen möge: Geladung zum Großen Hoftage

Krieg und Brand ist über das Reich gezogen, dass die Herrin RONdra jauchzt. Doch nun, da sich der Rauch langsam lichtet, da so viele um den Kaiserthron buhlten und noch immer buhlen, ist es an der Zeit, die Gebote des Herrn PRAios walten zu lassen. Ihr Lehensleute des Reiches: Erscheinet zum 22. Ingerimm des Jahres 35 Hal, welches ist das 1028ste Jahr nach dem Falle der Hunderttürmigen, zum Hoftag auf Burg Rudes Schild im Königreich Garetien. Reiset herbei, so Euch diese Botschaft in der Wirrenis erreicht und Euer Pfad durch den Aufruhr ungehindert ist. Es gilt, die Stimmen der Provinzen zu erheben und dem Reich eine Zukunft zu geben! Es gilt, einen Kaiser zu küren, nachdem der Usurpator Rabenmund tot, die verschollene Prinzessin Rohaja lebendig und der Anspruch des Prinzen Selindian Hal zu prüfen ist. Die Raulskrone, sicher in Nordmarkens Schoß, wird ihren Träger finden! Ihr, Provinzherren, Grafen, Barone, Ritter und Junkersleut, seid die Säulen des Reiches und auf Euren Schultern ruht des Reiches Würde. Aus Euch wird Stärke und Zuversicht wachsen und so dem Reich eine starke Seele geben, so wahr uns PRAios helfe!

Seine Kaiserliche Hoheit Reichsregent
Jast Gorsam vom Großen Fluss,
Herzog der Nordmarken, Seneschall des Reiches,
Gegeben zu Burg Eilenwid über den Wassern, Peraine 1028 BF



Wer wird Kaiser des Mittelreichs?



GARETH/PUNIN. Altes Reich hier, Neues Reich dort – und beide ohne einen Kaiser. Oder sind es ihrer zu viele? Auch nachdem die Häuser Rabenmund und Gareth, Answin und Rohaja, um den Thron des Mittelreichs gekämpft haben, ist nicht gewiss, wem die Adligen als Kaiser folgen wollen. Wo in dieser Stunde der helle Schein des Kaiserheils Klarheit bringen sollte, herrscht tiefer Zweifel. Wo die Schreie von den Schlachtfeldern und das Wehklagen um die Gestorbenen langsam verklingen, erhebt ein alter Rechtsstreit sein Haupt erneut: Ist die weibliche Erbfolge für den Kaiserthron Rauls des Großen rechtens oder nicht? Jahrhundertlang galt Kaiser Rauls Gesetz, dass – angesichts der dämonischen Hela-Horas – niemals eine Frau den Kaiserthron besteigen dürfe. Auf dem Großen Hoftag 21 Hal stimmten die Adligen zu Gareth darüber ab, ob auch eine erstgeborene Kaiserprinzessin den Thron ohne Wenn und Aber erben dürfe. Und obwohl sich eine Mehrheit der Adligen dagegen aussprach¹, legte Reichsbehüter Brin dies als Konsens fest und erklärte Rohaja von Gareth zur Infantin. Dieser Beschluss war immer um-

stritten: Traditionsbewusste titulierten Prinz Selindian Hal mit der Anrede des Infanten anstatt Prinzessin Rohaja. Vielen Lehnsleuten war unwohl beim Gedanken an eine Kaiserin, und die Rechtsgelehrten ergingen sich in nimmer enden wollenden Disputen.

Nach dem Verschwinden Rohajas bei der Schlacht auf dem Mythreaelsfeld schien der Weg frei für einen Kaiser Selindian Hal, und mancher Vasall sah sich endlich in seiner alten Meinung bestätigt – bis die Wirren um Answin und Rohaja kund wurden. Ein Dokument des ehemals angesehenen Rechtskundlers Dschijn-dar von Falkenberg-Rabenmund, das den Beschluss von 21 Hal für rechtswidrig ansieht, ist dieser Tage das meist besprochene und beschworene Gutachten unter Edelleuten². Bislang nur eine Fußnote, ist es mit Rohajas Wiederauftauchen ein Politikum geworden: Werden wir bald einem Kaiser Selindian Hal oder einer Kaiserin Rohaja zujubeln?

Kürzlich hat Seine Königliche Majestät Selindian Hal von Gareth seinen Anspruch auf die Krone bekräftigt und lässt Vorbereitungen zur Kaiserkrönung im Praiosmond treffen. Köni-

gin Rohaja lässt hingegen keinen Zweifel daran aufkommen, dass sie den Kaiserthron für sich erkämpft hat – aber ebenso wenig dem Reich und den Menschen einen neuen Kampf um die Krone zumuten kann.

In dieser dunklen und ungewissen Zeit, die das Reich zu spalten droht, ruft Reichsregent Jast Gorsam zur Ordnung und will die Kaiserfrage auf einem Großen Hoftag bei Gareth klären: Die Adligen des Reiches stehen vor der seltenen Gelegenheit, Einfluss auf das göttergegebene Kaisertum zu nehmen. Beide Infanten, Rohaja (die einen Feldzug gegen die nach Rhazzazors Tod waidwunde Warunkei führen wollte) und Selindian Hal (der bereits Einladungen zu seiner Kaiserkrönung versandt hatte), müssen sich nach Gareth begeben, um dort um die Gunst des Adels zu buhlen.

Zu krönen vermag sie jeder Praios-Geweihte³ – doch was nützt der Segen ohne ein Gefolge, das den Lehnseid leistet?

Wer wird die Raulskrone tragen? Dieser Frühling wird zu Gareth die Zukunft bringen. Der *Aventurische Bote* wird weiter aus der Metropole berichten.

AW

¹ AB 49, S. 18: Die meisten Adligen (52 %) lehnten damals eine weibliche Erbfolge komplett ab oder wollten sie nur zulassen, wenn kein jüngerer männlicher Prinz vorhanden ist.

² AB 114, S. 28

³ Ein Kaiser im Mittelreich muss von einem Praios-Geweihten, gleich welchen Ranges, gekrönt werden. Oftmals waren dies einfache Lichtbringer wie *Roderik vom Tann*, der Kaiser Reto gekrönt hatte.

Schutz für die Kaisergräber

Die Unruhen dieser Zeit machen auch vor borngesegneten Grabstätten nicht halt. Eine der wichtigsten Nekropolen des Mittelreichs – das Tal der Kaiser in der garetischen Grafschaft Eslamsgrund – befindet sich zwar nicht in gefährlicher Nähe zu den Schwarzen Landen, doch wecken die prächtigen und ehrwürdigen Gräber Begehrlichkeiten bei üblen Gestalten aller Art. Seit in weiten Teilen Garetis das ungezügelte Chaos herrscht, gefährden nicht nur die unheiligen Pläne götterverlassener Nekromanten, sondern auch profane Plünderungsabsichten marodierender Deserteure oder schollenflüchtiger Leibeigener die Totenruhe in der kaiserlichen Nekropole.

Aus diesem Grund entsandte der almadanische König Selindian Hal nach Rücksprache mit Legaten des Ordens des Heiligen Golgari in Punin einige Lanzen seines Leibregiments *Eslam von Almada* in das Tal der Kaiser, um die Seelenruhe seiner kaiserlichen Ahnen vor weiteren Bedrohungen zu schützen (mutmaß-

lich auch gegen Begehrlichkeiten Answins von Rabenmund, der Anfang Hesinde in Gareth eingezogen ist). Zwar ist es Aufgabe der Ewigen Ehrenwache des Golgaritenordens, die letzte Ruhestätte der Kaiser vor eben solchen Übergriffen zu bewahren; doch nach den schweren Verlusten in den letzten Monden werden die Ordensritter dringend an anderen Orten in Garetien oder Darpatien gebraucht. So nahm man bereitwillig das Angebot des almadanischen Königs an, der es als eine Ehrensache bezeichnete, die Ruhestätten seiner Ahnen wehrhaft zu beschützen.

Unter den Adligen der Grafschaft, welche bis zu den Tagen Kaiser Eslams des Münzreichen selbst noch ein Teil Almadars war, stieß die Entsendung der Puniner auf ein geteiltes Echo, denn seit einigen Jahren machen sich Kräfte in Almada stark für eine Wiedereingliederung der Grafschaft an Punin. Gegen diese göttergefällige Mission jedoch regt sich derzeit kein offener Widerstand – könnte dieser doch auch ei-

nen Konflikt mit der Boron-Kirche bedeuten. Derweil gibt es neue Erkenntnisse um das Rechtsgutachten Dschijn-dars von Falkenberg-Rabenmunds über die Legitimität des Kaiseranspruches Rohajas (siehe AB 114). Nach eingehenden Untersuchungen konnte die Authentizität des Gutachtens bestätigt werden. Der verstorbene frühere Kronverweser Almadars hatte das Gutachten bereits nach dem Skandal auf dem Reichskongress 1025 BF begonnen. Damals hatte Prinzessin Yppolita von Gareth durch Zauberei versucht, ihren Thronanspruch gegen ihre Zwillingsschwester Rohaja durchzusetzen; sie wurde als Folge dessen für zwölf Jahre ins Exil nach Festum verbannt (siehe AB 94). Angeblich soll der Auftrag für das Gutachten von hoher Stelle des Reiches gekommen sein – gewiss jedoch nicht von ihrer kaiserlichen Hoheit, Reichsregentin Emer von Gareth-Bennain.

Dirk Brandherm/Frank Hagenhoff/
Stefan Tschierske/cg

Reichsregent im Kampf gegen Thronräuber

Die hier beschriebenen Ereignisse sind im DSA-Mobile **Krieg um die Krone**, dem dritten Teil der **Feuersturm-Trilogie**, nachzuspielen. Wer das Abenteuer noch spielen möchte, sollte diesen Artikel erst im Anschluss lesen. Auf Seite 10 finden Sie Meisterinformationen zu diesem Thema. Mehr Informationen zu DSA-Mobiles finden Sie auf www.chromatrix.de.

GRATENFELS/ELENVINA. Dunkle Zeiten hüllen das Mittelreich in Krieg, Verheerung und Missgunst. Wie uns aus den Nordmarken zu Ohren gekommen ist, kämpft Reichsregent Jast Gorsam vom Großen Fluss wie ein alter, grauer Löwe um die Einigkeit des Landes.

Während er in vergangenen Monaten bereits gegen das abtrünnige Albernias stritt (siehe auch AB 112, 114), wuchs im Nordmärker Hinterland eine Gefahr, die beinahe zu spät erkannt wurde.

In der Landgrafschaft Gratenfels, an den westlichen Hängen der Koschberge, hatten sich Ritter und Söldlinge um eine Gestalt geschart, die sich die chaotischen Zeiten zunutze machte, um eigene Pläne zu verfolgen: Lechdan von Gareth, ein Bastardsohn Kaiser Bardos, sah es als rechtens an, dass er Anspruch auf den Thron erheben könne, den der Reichsregent in Stellvertretung des Kaisers verwaltet. Der herrische Junker und Baron eines verlorenen Lehens in den Schwarzen Landen konnte unter benachbarten Adligen nicht wenige von seiner Sache überzeugen: eine Kabale, die schon auf dem Reichskongress zu Elenvina unter den Augen Herzogs Jast Gorsam begonnen hatte. Manche munkeln, Lechdan von Gareth habe sich dunkler Mächte und Hexerei bedient, die ihn seinem Ziel näher bringen sollten.

Die Rede ist von schattenhaften Wölfen, die nachts widerstrebende Barone und Edle aufsuchten, um sie grollend und drohend davon zu überzeugen, dass es keinen anderen Kaiser als Lechdan geben könne. Zu mehr als einer der zahllosen Episoden von Aufruhr und Unrecht im zerrissenen Reich wurden die Macheschaften des Bastards, als es ihm – auf noch ungeklärte Weise – gelang, die kaiserliche Raulskrone zu ergattern, die man



*Jast Gorsam vom Großen Fluss,
Reichsbehüter, Herzog der Nordmarken*

bis dato mit anderen Reichskleinodien auf der Burg Rudes Schild in Garetien glaubte (siehe auch AB 114, S. 25). Der Glanz der Krone mehrte Lechdans Macht und die Anhängerschar auf seiner Burg Wolfenzahn.

Viel umjubelt wurde er zum Kaiser ausgerufen. Ein Haufen von mehreren hundert Bewaffneten sammelte sich, um Anfang Efferd gen Elenvina zu ziehen, den Reichsregenten zu stürzen und dem Reich endlich wieder einen Kaiser zu geben.

Ausgerechnet die Macht der Zauberei warnte den praiosgläubigen Herzog, als sich vor seinem Hirschenthron in Elenvina eine Drossel in einen alten Magus verwandelte: *Olorand von Gareth-Rothenfels*, Spektabilität der Halle der Austreibung zu Perricum und Bruder des selbst ernannten Kaisers.

Der Zauberer hatte in Burg Wolfenzahn als Gefangener gegessen, konnte aber fliehen und so den Regenten warnen.

Herzog Jast Gorsam setzte sich an die Spitze eines Heeres, das jedoch zur Zeit – durch die aufwändige Besetzung Albernias, Spätsommer und Erntemond – nur klein ausfiel, und zog dem Feind entgegen. Im Isenhag kam es zwischen Wäldern und rauen Bergen zur Begegnung mit den Heerbann Lechdans, der weder von seinem Anspruch zurückwich noch die Raulskrone herausgeben wollte. Es kam zur Schlacht, wo auf beiden Seiten gleichermaßen Nordmärker und Kaisertreue standen. Als Herzog Jast Gorsam von einem Pfeil niedergestreckt wurde, drohte das ohnehin zahlenmäßig geringere Heer des Reichsregenten das Feld zu verlieren. Erst als ein bekannter Held vom verwundeten Herzog die Befehlsgewalt übernahm und die Moral der Kämpfer wieder aufrichten konnte, zwangen die Elenviner die Streiter Lechdans. Einer nach dem anderen gab auf, floh oder wechselte die Seite.

Lechdan, der Bastard aus dem Hause Gareth, erlag noch am selben Tag einer Schlachtwunde. Die folgenden Urteile des genesenden Jast Gorsams über Lechdans Anhänger blieben mild, um die Zerrissenheit nicht noch zu stärken: Nur vier Ritter und zwei Barone der Nordmarken wurden zum Tode verurteilt und mit dem Schwert geköpft. Burg Wolfenzahn wurde geschleift. Der Regent nahm die Raulskrone entgegen und verwahrt sie nun sicher für den nächsten wahren Kaiser, der dem geschundenen Land endlich wieder Frieden bringen möge.

Wir beten, dass dieser Tag bald kommt und nicht eine neue Kaiserlose Zeit das Reich über drei Jahrzehnte plagt wird.

AW

Firuns Fluch?

Wintereinbruch in der Goldenen Bucht

AL'ANFA. Der 8. Boron war es, 40. Tstatag Seiner Hochwürdigsten Erhabenheit Amir aus dem Hause Honak, als sich Granden, Fanas und auch Sklaven der Schwarzen Perle des Südens versammelt hatten, um einen Blick auf den Patriarchen zu erhaschen. Das Kirchenoberhaupt, Gerüchten zufolge seit geraumer Zeit von düsteren Visionen geplagt, war seit Ende des Frühlings nicht mehr in der Öffentlichkeit gesehen worden. Doch auch an seinem Ehrentag bekamen die Bewohner Al'Anfas ihren Herrscher nur kurz zu Gesicht. Denn als der Jubilar das Tor zum Silberberg durchschritt, den Stab des Schweigens in der Hand (was nicht wenigen Gläubigen einen Seufzer der Erleichterung entlockte¹, da schwebten mit einem Male jene weißen, eisigen Daunen vom Himmel, die vor 23 Götterläufen schon einmal die prachtvollste Stadt des Götterfürsten auf Dere in Angst und Schrecken versetzt hatten (siehe **AB 20**).

Diesmal waren es jedoch nur die Jüngeren unter den Versammelten, die mit blanker

Panik im Gesicht gen Himmel starrten. Manchen von ihnen kamen die Geschichten der Alten in den Sinn, die vom Großen Brand im Jahre 285 nach Golaris Erscheinen (970 BF) und dem darauf folgenden Ascheregen kündeten, der sogar die Sonnenscheibe verhüllt hatte.

Die Älteren hingegen, die damals vor 23 Götterläufen dabei gewesen waren, hatten rasch den ersten Schreck überwunden – doch auch sie staunten ob der eisigen Pracht, die sich blitzgeschwind auf Hausdächer, Palmenwipfel, ja gar auf den Koloss in der Hafeneinfahrt niederlegte.

Es dauerte nur einige Dutzend Wimpernschläge, da standen die Versammelten zähneklappernd vor Kälte in nunmehr weiß getünchten Straßenzügen. Der Patriarch indes war bei den ersten Flocken unvermittelt wieder hinter den trutzigen Mauern des Silberbergs verschwunden, wo er sich umgehend mit ausgesuchten Mitglieder des Hohen Rates der Zwölf traf. Man munkelt sogar, dass sich auch Großadmiralissima *Phranya Yalma Zornbrecht* sowie Genera-

lissimus *Oderin du Metuant* – offensichtlich eigens zum Festtag aus dem fernen Port Corrad angereist – unter den Gästen befunden haben soll: Alles in allem schien es sich bei der Versammlung in der Villa Honak eher um eine Stabssitzung zu handeln als um eine Tstatagsfeier.

Zwei ganze Tage lang ruhte die – den Weitgereisten und Gelehrten als Schnee bekannte – feine weiße Decke auf der Küste der Goldenen Bucht. Die Fanas und Sklaven sprachen derweil von einem göttlichen Fluch, den die Gebildeten Firun, dem unerbittlichen Gott der Nordlande, zuschreiben. Der verwaiste und vernachlässigte Firun-Tempel, um den sich seit einiger Zeit die Fana *Anahita Terubis* zu kümmern scheint, erlebt dieser Tage einen Zulauf wie nie zuvor. Al'Anfa, du stolze Herrin am Perlenmeer, du Boronskrone, Stadt aus Gold, harre aus! Vielerlei Plagen und Drangsal hast du erfahren müssen, und auch diesmal wirst du aufrechten Hauptes aus jener Prüfung des Schicksals hervortreten!

Jens Blome

¹ Als Amira Honak, des Patriarchen Tochter und Stellvertreterin, am 1. Praios das Neue Jahr begrüßte, trug sie entgegen der Jahrhunderte alten Tradition die heiligste Reliquie des Boron-Kultes nicht in den Händen, was Anlass zu wilden Spekulationen bot.

Anzeige



präsentiert:

Nostria IV – Die Befreiung

12. – 14.05.2006

Jugendburg Ludwigstein, 37214 Witzenhausen (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 Besorgnis erregende Dinge.

Infos & Anmeldung unter www.aventurien-larp.de!

10 % Rabatt auf den Con-Beitrag für Vereinsmitglieder!

Redaktionsschluss
für den
Av. Boten No. 117
ist Montag, der
26. Dezember 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

Aventurischer Bote, Hesinde 1028 BF

Ritualmord an Boron-Priester:

FASAR. In der Stadt der weißen Türme wurde ein Geweihter des Herren Boron ermordet. Diese Nachricht alleine wäre nicht so bemerkenswert, wenn nicht erst einen Tag zuvor eine Novizin des Tempels auf dieselbe grausame Art und Weise verstorben wäre: Eigentlich sollte man ihren Tod vielmehr als Hinrichtung bezeichnen, denn beide Opfer wurden mit einem sauberen Schnitt durch die Kehle getötet. Die Leichen der Ermordeten fand man in den Gassen in der Nähe des Boron-Tempels. Da in der Woche vor den beiden Todesfällen eine Urne aus dem Tempel gestohlen wurde, liegt die Vermutung nahe, dass es einen Zusammenhang zwischen dem Diebstahl und den Morden gibt. Aber bei Fragen, die in diese Richtung zielen, trifft man – bei Geweihten des Boron nicht weiter überraschend – auf eine Mauer des Schweigens.

Stephan Feger

Seewind, Bethana, 19. Travia 1028

Obacht in Methumis!

Kämpfe auf den Straßen

METHUMIS. Der Redaktion des Seewind liegen mehrere Berichte vor, nach denen es in der Herzogenstadt Methumis seit Anfang des Efferd-Mondes wiederholt zu Straßenkämpfen gekommen ist. Die mal leichteren, mal schwerwiegenden Zusammenstöße sind offenbar Teil einer Adelsfehde zwischen den Anhängern der Familien Tegalliani und Strozza, zweier in Methumis heimischer Patriziergeschlechter. Auslöser war die Ermordung Lurio ya Strozzas durch Viona della Tegalliani bei einem Maskenball in Horasia am 4. Efferd diesen Jahres. Auch wenn diese Bluttat nur versehentlich das Leben des jungen Strozza kostete, setzen die Angehörigen sowie deren Freunde und Klienten die Vendetta mit adelsstolzer Vehemenz fort.

Alle Versöhnungsversuche seitens des Herzogs und Herrn der Stadt, Eolan IV. Berlinghan, waren bisher zum Scheitern verurteilt. Denn

letzten Endes geht es wohl auch darum, den Herzog im liebfeldischen Thronfolgestreit zu einer Parteinahme für die Sache Königin Aldares (Tegalliani) oder die des Kaisers Timor-Horas (Strozza) zu zwingen. Inzwischen wurden auch andere Familien in den Streit hineingezogen. Die Sippe di Yaladan, seit jeher Feind der Tegalliani, hat sich auf die Seite der ya Strozza geschlagen, während die ya Ulpeggio sich mit den della Tegalliani verbündet haben. Ob sich die dello Piroccoli, ya Gallasini, della Pallyo und andere noch zurückhalten oder zu dieser Stunde bereits in den Konflikt eingegriffen haben, kann nicht mit Gewissheit gesagt werden. Die Vielfalt der beteiligten Familienfarben macht es für Außenstehende schwierig, zwischen den Parteilagen zu unterscheiden.

Wir ermahnen alle Seeleute und Passagiere daher, bei einem Landgang in Methumis gebührende Vorsicht walten zu lassen. Von den Streittürmen der Patrizier sollte man sich fernhalten, Ausgänge bei Nacht sind besonders gefährlich. Von einer Einmischung in die örtliche Politik oder Äußerungen zu den Angelegenheiten der Einheimischen kann nur eindringlichst abgeraten werden.

FWB

Blutiger Zwischenfall bei der Requirierung von Lebensmitteln

WINDHAG. „Dünne Suppe, schwacher Arm“, lautet eine alte Söldner-Binsenweisheit, und während die Truppen Herzog Cusimos von Grangor vor den Toren Harbens darauf warten, dass die Vorräte der Verteidiger zur Neige gehen, stellt nun im Winter auch die Versorgung des Belagerungsheeres ein ernsthaftes Problem dar. Überall in der Markgrafschaft tauchten in den letzten Wochen die Versorgungsoffiziere der Goldenen Legion mit ihren schwer gerüsteten Waffenknechten auf und beschlagnahmten, was nicht niet- und nagelfest war. Bangte das Landvolk in diesem harten Winter ohnehin um sein tägliches Brot, so bringt sie nun der Appetit der grangorischen Landsknechte dem Hungertod ein weiteres Stück näher.

Besonders schwer betroffen sind wegen ihrer Nähe zur Hauptstadt der Süden und Westen Windhags, wo die Lage im blutigen Gefecht eskalierte: Auslöser war ein Zwischenfall im Reichsland Wettershag, wo die Bäuerin Fenalind aus der Borgrunfamilie einen Söldling mit dem Beil erschlug, als der sich ungefragt über ihre Speisekammer hermachen wollte. Das sich anschließende Handgemenge forderte weiteren Blutzoll unter den Soldaten und der Sippschaft der streitbaren Frau. Condottiere Zandor von Nervuk, Statthalter von Phecadien und Befehlshaber der Goldenen Legion, gab daraufhin bekannt, dass die herzoglichen Truppen grundsätzlich nicht gegen die Brüder und Schwestern im Windhag kämpfen. Schließlich stehe man vor Harben, um in Praios' Sinne Recht und Ordnung wieder herzustellen; wenn es unter seinem Kommando tatsächlich zu Entgleisungen käme, so würden diese verfolgt und ohne Ansehen von Stand und Person geahndet.

Dennoch scheint es, dass die Ritter des Windhager Landes sich furchtsam in ihren Festen Häusern verkriechen, ihre Schutzbefohlenen der Willkür der grangorischen Verbündeten überlassen und ansonsten hoffen, dass sie selbst mehr Glück haben werden als ihre Untertanen – hat der Herzog doch auch dem Landadel empfindliche Strafen angedroht, sollte dieser nicht seine Scheunen und Speicher für die Versorgung des gemeinsamen Aufgebots öffnen. So verzweifelt scheint die Lage in einigen Gegenden Windhags inzwischen zu sein, dass so mancher Junker versucht, sich als Raubritter über den Winter zu retten. Einige Edelleute des tief verschneiten Landes sollen nun im Kampf um den letzten Schinken in erbitterter Fehde liegen.

Die Herolde des Herzogs verkünden indes auch weiterhin, die Moral der eigenen Soldaten sei ungebrochen, und das in Harben eingeschlossene Piratengesindel sei nur deshalb so schwer von den Mauern zu schießen, weil es vom Hunger ausgezehrt nur noch ein halbes Ziel biete. Daher sei der Fall Harbens nur noch eine Frage der Zeit.

Heinrich Schmidt