

Aventurischer Bote

BY 105 DSACCLASSICS-TEAM

Unabhängiges Journal für die kaiserlichen Provinzen des Mittelreiches sowie die Länder Nostria und Andergast. Offizieller Anzeiger für den Kontinent Aventurien und die angrenzenden Gebiete; Kurier des Kaiserhauses zu Gareth; Mitteilungsblatt der Magiergilden Aventuriens sowie der Grafenschaften und Baronien; Organ der Ge-

schichtsschreiber und Chronisten; Postbote der zwölfgöttlichen Geweihten, der Ordensbruder- und Schwesterschenschaften. Verteilung am Hof zu Gareth kostenlos, ansonsten nur gegen teures Geld! Der Bote erscheint regelmäßig nach Ablauf mehrerer Monde und unterliegt der redaktionellen Verantwortung be-

rufener Schriftgelehrter am Hof zu Gareth, nimmt aber dankend Reise- und Erlebnisberichte fahrender Aventurienkundler entgegen. Im übrigen versteht sich das Journal als Wahrer der Guten Sitten, Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns!

Ansonsten gilt:
Traviabund in Süd und Nord!
Keuchenpest an andrem Ort!
Zwistigkeit in Kirchenorden!
Was ist aus dem Ork geworden?
All das will wissen Frau und Mann,
im Boten liest's, wer lesen kann!

2,50 EUR

106

Ausgabe
März/April 2004
EFF/TRA 34 Hal/1027 BF

Nostria in Not

Schlimmste Seuche seit vierhundert Jahren -
Leichenstapel auf den Straßen - Untergang des Königshauses?

NOSTRIA. Der Ausbruch der Blauen Keuche hat die Hauptstadt des kleinen Königreiches am Siebenwindigen Meer in tiefes Elend und ein erbarmungswürdiges Durcheinander gestürzt. Während andere Gazetten sich noch in wilden Spekulationen ergehen, war der *Aventurische Bote* immerhin in der Lage, eine Handvoll verlässlicher Berichte aufzutreiben, die wir im Folgenden abdrucken. Der geneigte Leser möge sich daraus selbst ein Bild vom Ausmaß der Notlage zusammensetzen.

Ein Ruf dringt durch den Regen: "Weh, ach weh, die Keuche hat ihr grausiges Antlitz abermals erhoben", krächzt eine alte

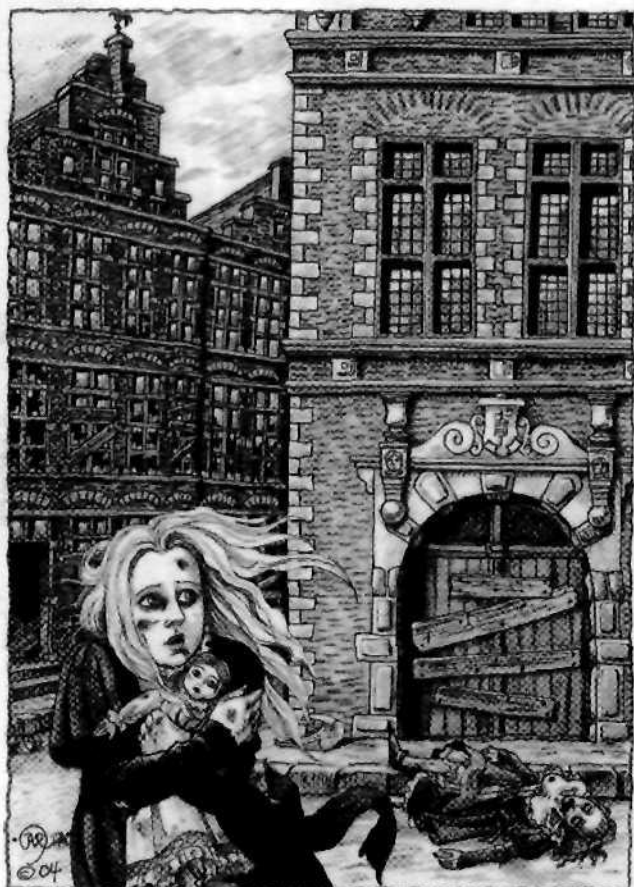
Frauenstimme, dann folgt ein Schlag von einem Handgong. Und wieder: "Ach und Weh uns Sterblichen, die wir im Auge-Allverans nicht bestehen können!"

Dumpf dröhnt der Gong. "Bereuet jeden Fehl und flehet inniglich, auf dass die Götter uns erhören!"

Abermals tönt das Metall, doch leiser jetzt, da sich die Schritte der Predigerin entfernen.

Dann ist das Plätschern der niedergehenden Wassermassen erneut das einzige Geräusch in Nostrias Gassen, die Stadt ein Meer des Schweigens. Kein Lachen ist zu hören, kein Menschenlaut, und niemand steht auf dem Markt oder geht mitten auf der Straße. Wer dennoch übers Pflaster eilt, hält sich im Schatten der Häuser und weicht den Haufen hingeworfener Leichname aus. Und jeder einsame Wanderer hat einen triftigen Grund:

der raffgierige Plünderer, das verzweifelte Kind und auch die stumme Leichenträgerin. Der Berichterstatter des Boten kauert derweil in einem zugigen Gemäuer und wärmt sich die Hände an den lustig brennenden Pamphleten, die im Lauf der vergangenen Jahrzehnte hier in der Druckerei der Nostrianischen Kriegsposaune das Licht der Welt erblickten.



In dieser Ausgabe

Nostria in Not

Seite 1-3

Thronerbe, Traviabund und Drachentöter

Seite 5-6

Die letzte Schlacht um Omlad

Seite 7

Konflikte im Hl. Drachenorden spitzen sich zu

Seite 20

Saddrak Whassoi in Gareth?

Seite 23

Eine neue Ära im Süden

Seite 24

Kat der Zwölf neu gewählt

Seite 26

In aller Kürze

Seite 28

„Weint Herr Efferd droben Tränen über unser Schicksal?“, fragt mich der junge Lehrling Brinio. Was weiß ich schon, was soll ich sagen? Die Blaue Keuche ist über diese Stadt gekommen ...

Es begann am 14. Rondra, als der Ritter Frenglion von Schleienhort beim Königsturnier auf halbem Weg zum Lanzengang vom Pferde fiel. Zunächst lachten die Zuschauer, da sie den Sturz auf das übliche Leiden der Hochgeborenen Gesellschaft zurückführten: einen Mangel an Schlaf in Verbindung mit einem Übermaß an Gegottem oder Gebranntem. Denn ein Gutteil des Landadels war in diesem Jahr mit einem Verweis auf die dräuende Gefahr durch Schwarzpelze, Thorwaler oder Andergaster dem Spektakel ferngeblieben, und so hatte sich der versammelte Hofstaat (der **Bote 105** berichtete über die ausgelassenen Feierlichkeiten) auf eine Anregung des Prinzen Andarion Kasmyrin hin angeschickt, die Lücken in den Reihen der Tjoster zu füllen. Die Höflinge mühten sich nun zwischen Bällen und Banketten zur Belustigung der Standesgenossen und des Volkes mit Schwert und Lanze ab. Graf Droderon von Ingvalsroden ritt gar rücklings auf dem Ross in die Schranken, den Weinpokal noch anstelle eines Schildes in der Linken, und erntete dafür tosenden Beifall. Als aber nun Knechte den Helm des gestrauchelten Schleienhorters entfernten und die Nahestehenden der blauen Lippen und violett heraushängenden Zunge des schwer atmenden Ritters gewahr wurden, ging ein Raunen des Entsetzens durch die Menge. Es brauchte nur den Aufschrei: „Die Keuche, die Keuche!“, und die Sorge um das eigene Befinden fegte Zeltlager und Tribünen leer.

Während die einfachen Leute in einem heillosen Durcheinander wieder in die Stadt hineindrängten, floh der Adel Hals über Kopf in die weitläufige Königsburg und schlug die Tore hinter sich zu. Kaum eine Stunde später wurde im Namen des Königs verkündet, dass gemäß dem (vierhundert Jahre alten, da aus der Zeit der letzten großen Epidemie stammenden) *„Erlasz, dye Bleue Keuch betreffend“* kein Bürger die Stadt zu verlassen noch zu betreten habe und vielmehr Ruhe in allen Dingen zu bewahren sei. Insbesondere sei es verboten, sich der Burg auf weniger als zwölf Schritt zu nähern – ein Jeder, der dies wage, werde von den königlichen Armbrüstern niedergestreckt. Seitdem hockt der Hofstaat hinter Gräben, Mauerwerk und Fallgattern, bewacht von seinen Garden, belagert von der Pestilenz, und harret der Dinge, die da kommen. Zweifelsohne lässt man es sich dort gut gehen, während das Volk hier in den Straßen stirbt.

Wenn eine gewisse Bitterkeit aus meinen Worten spricht, so aufgrund der gegenwärtigen

Verhältnisse: Von der anbefohlenen Ruhe ist nicht das Geringste zu spüren. Die wenigen Wachsoldaten, die in der Stadt bleiben sollten, sind längst auf und davon, und wer sein Haus nicht aus Angst vor



Ansteckung verriegelt hat, tut dies, um Diebesgesindel und hungrige Nachbarn auszusperren. Mit dem Ausbruch der Seuche scheint der Mantel des Anstands von den Menschen abgefallen. Andererseits, wer will schon röchelnd zugrunde gehen oder des Hungers sterben? Gewiss, die Diener der grundgütigen Peraine mühen sich redlich zu helfen, aber da seit dem Turnier überall Fälle von Dumpfschädel auftreten und die Keuche diesen auf dem Fuße folgt, sind sie hoffnungslos überfordert.

Ein plötzliches Lärmen lässt mich aufhören und durch den schmalen Schlitz der vernagelten Fenster spähen, aus Furcht, eine Horde Vagabunden könne mein Versteck berennen – doch sind es nur ein paar streunende Katzen. Und da ... Ich huste Blut! Peraine sei mir gnädig! Brinio schaut auf, aber er scheint nichts gemerkt zu haben. Ich zwingen mich zu einem Lächeln, auch wenn mein Atem rasselnd geht. Ich werde den Jungen fortschicken, mit diesen Aufzeichnungen. Mögen die Götter wenigstens ihn behüten.

—aus dem Tagebuch unseres nostrischen Korrespondenten, Gernot Brandthuser, dasselbige vom Karren eines Lumpenhändlers erstanden

(...) Nachdem wir uns also wegen der anhaltenden Piratengerüchte fern von der Windhager Steilküste und dem albernischen Sumpfland gehalten hatten, schien uns selbst der sandige Hafen Nostrias wie ein anheimelnder Ort. Welch jäher Schrecken durchfuhr uns da, als wir auf den Türmen der Stadtbefestigung die pechschwarzen Banner Borons ausmachten, die Zeichen einer grassierenden Pestilenz! Fluchend drehten wir ab und nahmen Kurs auf Salzerhaven. (...) Von Süden herkommend, mussten wir vielfach versichern, die Stadt nicht betreten zu haben, bevor man uns vom Schiffe ließ. In Nostria sei nämlich die Blaue Keuche ausgebrochen, wurde uns berichtet, und auf Geheiß des Grafen von Salza seien alle Personen und Ge-

fährte solcher Herkunft abzuweisen. Stets führt man hier den letzten großen Ausbruch der Seuche vor 400 Jahren im Munde, als jeder Dritte in Thorwal, Salza und der ganzen Gegend sein Leben ließ. Damals wütete die Krankheit fast fünf Jahre, mal hier, mal dort, fast glaubte man sie ausgerottet, dann sprang sie wieder auf. Sankt Khedio steh uns bei!

Ich teile zwar nicht den Aberglauben meines Großvaters Eran, der noch – Ihr werdet Euch entsinnen – unter Eurem Vater Steuermann dieses Schiffes war, dass sich gerade Übles immer wiederholt, aber dennoch möchte ich Euch auf geraume Zeit von Schiffsendungen nach Nostria abraten. Auch die Thorwaler (und ich habe einige hier gesprochen) werden den Hafen sobald nicht mehr anlaufen. Zumal mit dem neuen Handelsposten ein formidabler Markt in Salzerhaven entsteht.

Eine andere Angelegenheit scheint dagegen beigelegt: Graf Albio von Salza hat seine Besitzung Lyckmoor aus der Hand marodierender Königstruppen wiedergewonnen, und das ohne Blutvergießen. Eine thorwalsche Söldnerin, die dabei gewesen ist, hat mir jedoch verraten, dass diese Einigung weniger auf das Betreiben des Grafen oder auf die guten Absichten des Kommandanten der Königlichen zurückzuführen sei, sondern auf das Geschick einiger Unterhändler, welche angesichts der Geschehnisse in der Hauptstadt einen Burgfrieden aushandeln konnten. Uns Kaufleuten soll's recht sein.

Morgen laufen wir aus gen Gandar (...)

—Brief der Kapitänin Eliane Seutwik von der Grangorer Karavelle Neckerbraut an den Schiffseigner Wilbur Hortemann

Was war ich froh, dass endlich jemand die Zügel in die Hand genommen hatte! Das hat die Sappenstiel ganz richtig gemacht, hat 'se wirklich, den Heerhaufen sammeln und die Straßen sperren, damit dass sich die elende Sieche nich übers ganze Land verbreitet. Doch was sollte ich tun, als mit einem Mal die Kuttenträger vor mir standen? Wer? Na, die Weißen mit den schwarzen Schwingen. Wie? Ja, Golgariten, mag schon sein, dass die so heißen. Nie vorher gesehen. Da bin ich zur Hauptfrau gerannt, und dann ist sogar die Marschallin selbst ... äh ... ich meine, die Frau von Sappenstiel, Marschallin ist sie ja nicht mehr ... nun, da ist sie sogar persönlich gekommen. Und hat mit den beiden gesprochen. Und dann durften die durch. Und die haben noch so ein junges Ding dabei gehabt. „Die kenn ich“, sagt der Niobald da, „die kenn ich!“ Der Niobald ist nämlich bei der Stadtgarde gewesen, nich. Und da hat er noch gesehen, wie das Mädchen sich um Kranke gekümmert hat. Hat 'nen Säugling und seine Mutter zu Grabe getragen, und das

ohne nur einmal mit der Wimper zu zucken. War ihm irgendwie unheimlich, sagt er. Find' ich auch. Warum halten wir irgendwelche armen Flickschuster auf, wenn die hier lang wollen, frag ich mich, und mit so einer Hexe dürfen die Rabenpriester weiterziehen? Aber wird schon seinen Grund haben. Denn wenn jemand Liebnostris noch retten kann, und das sag ich laut, dann Rondriane von Sappenstiel!

— *Alrigio Krennelsek, Weibel in der nostrischen Wehr*

(...) und so war es, Collega, ein Glücksfall, dass unsere Schule einige Meilen außerhalb der Stadt gelegen ist. In Nostris selbst hat die Seuche dagegen aufs Schlimmste gewütet, und das in einer unglaublich kurzen Zeitspanne. Die Anconiten, auf deren medizinischen Rat ich vertraue, haben mir jedoch versichert, die wenigen noch akuten Fälle von Dumpfschädel oder Keuche seien behandelbar, womit das Siechtum jetzt ein Ende nähme. Wenn Ihr mich aber um einen Lagebericht bittet, so fällt es mir schwer, die Anzahl der beklagenswerten Opfer abzuschätzen. Viele Familien sind bereits frühzeitig ins Umland geflohen, und leer stehende Häuser gab es auch schon vor dem Unglück. Ganze Straßenzüge liegen nun verlassen da. Was die Boronis gezählt haben, weiß ich nicht, doch dürften weit mehr denn tausend Seelen die letzte Reise angetreten haben.

Es wird Euch darum überraschen und erfreuen zu hören, dass der Orden der Schlange der Erkenntnis die Pest nahezu unbeschadet überstanden hat. Nur einer der vier Ordensleute, Bruder Bolfo, ist durch die Keuche so geschwächt, dass er bei nächster Gelegenheit in seine sonnenverwöhnte Heimat zurückkehren sollte.

Doch welch Grauen erwartete uns, als wir das Schloss aufsuchten! Ich war unter den Ersten, die die Burg betraten, Collega, und ich bin, Herr Praios wird es wissen, nicht

Die andere Seite des Ormib-Flusses: Andergast

Wann ist mit einem Angriff des östlichen Nachbarstaates zu rechnen? Die Frage scheint auf der Hand zu liegen. Und doch bleibt die Grenze ruhig.

Einige Gründe hierfür lassen sich rasch aufzählen. Zum einen fürchtet man auch im Eichenkönigreich die Blaue Keuche, zum anderen sind gerade die Ritter der wehrhaften Grenzfesten nicht nach Nostris zu Hoffärtigkeiten und Turneien gezogen (und damit auch nicht in den Tod), und schließlich hat die erfahrene Kriegsfrau Rondriane von Sappenstiel bereits wieder einen Heerhaufen unter ihrem Befehl versammelt.

Wohl hat der junge König Efferdan von Andergast also daran getan, sein Aufgebot nicht in Marsch zu setzen. Doch soll es, wenn man gewissen Gerüchten Glauben schenken darf, in eben dieser Angelegenheit zu einem Streit zwischen König Efferdan und Prinz Wenzeslaus, einem alten Kämpen und Bruder des früheren Königs Wendolyn VII., gekommen sein. Die Geweihtenschaften von Tsa und Rahja hingegen haben den König sogar ersucht, Unterstützung nach Nostris zu schicken. Dazu mochte sich Herr Efferdan dann doch nicht durchringen, aber immerhin gewährt er nun jedem, der den Notleidenden Hilfe bringen will, freies Geleit.

zart besaitet. Wie eines der östlichen Schlachtfelder mutete es an: Tote allenthalben, auf Höfen und Fluren, in Sälen und Kammern, im Keller wie im Söller. Blau waren die Gesichter, blau die Zungen, wenn die Verwesung nicht bereits ihren Teil genommen hatte. Angst und Qual lagen noch ebenso in der Luft wie der Odem des Verderbens. Sie hatten das Tor verriegelt und Fässer turmhoch aufgeschichtet, um den Pöbel auszusperrern, und letzten Endes für sich selbst einen Kerker geschaffen. Manche starben augenscheinlich bei dem verzweiften Versuch, daraus zu entkommen, doch konnten sie in ihrem geschwächten Zustand die eigenen Wehranlagen nicht mehr überwinden. Andere duellierten sich ins Jenseits, aus welchem Hader, das mag nur Frau Travia ermessen.

Im äußeren Hof fanden wir Graf Ingvald ... den bejammernswerten Zustand seiner sterblichen Hülle zu beschreiben, will ich Euch ersparen, Ihr habt der Leichname genug gesehen. Dies war erst der Anfang, und Ihr ahnt, worauf ich hinaus will: So ging es fort. Große und kleine Namen unseres Königreiches, die Euch in Gareth nichts bedeuten mögen, doch hier Tag auf

Tag unser Leben bestimmten, sie alle lagen hier in einer Gemeinschaft des Todes versammelt. Seine Majestät der König unter ihnen, Herr Boron möge ihn behüten! Wir fanden, versteckt in entlegenen Zimmern, in geheimen Gängen und auf dem Dachboden, noch Diener und Knappen, die, mit einer robusteren Gesundheit als der Hofadel versehen, die Keuche überlebt hatten. Doch von den königlichen Prinzen keinen mehr. Von all den Anverwandten Seiner Majestät ist nicht einer noch am Leben.

Mit einer Ausnahme. Wir haben hier eine Scholarin, Yolande mit Namen, Tochter einer früh verstorbenen Base des Königs, die uns als Mündel anvertraut wurde. Die junge Person ist Studiosa, in ihrem siebennten Lehrjahr, und das führt mich zu einem Anliegen, das Euch, Collega, so wage ich vorauszuahnen, nicht gar so erfreuen wird (...) — *Eildepesche Ihrer Spektabilität Yasmina von Lyckmoor, Leiterin der Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostris, an den Convocatus Primus der Weißen Gilde, Spektabilität Saldor Foslavin von der Akademie Schwert und Stab zu Gareth, datiert auf den 21. Efferd*

FB

Ein neuer Marschall und ein neues Regiment für Darpatien

Rommilys. Auf dem vergangenen Reichstag wurde ein neuer Kaiserlicher Marschall für Darpatien bestellt. Inzwischen leitete er den Wiederaufbau der alten Garderegimenter ein.

Der Posten des darpatischen Marschalls war bereits im Tsamond vakant geworden, als der bisherige Amtsinhaber, Exzellenz Golumbes von Gareth-Streitzig, ehemaliger Landgraf der Trollzacken, sein Amt aus persönlichen Gründen niederlegte.

In einer feierlichen Zeremonie bestellte Ihre Kaiserliche Hoheit den Baron zu Ingerimms Steg, Fenn Weitenberg von Drölenhorst-Rabenmund m. H., auf dem Reichs-

tag zum neuen Marschall des Reiches für Darpatien und überreichte ihm Ernennungsurkunde und Marschallstab. Gerüchten zufolge soll der Baron seine Bestallung nicht nur seinen militärischen Fähigkeiten und Verdiensten verdanken, sondern auch der ausdrücklichen Fürsprache der darpatischen Fürstin.

Zu seinem neuen Stabsbefehliger wurde der vormalige Marschall Weidens, Wallbrord von Löwenhaupt-Berg j. H., ernannt. Dieser hatte auf dem Reichstag für seine Verdienste um die Reorganisation der kaiserlich Weidener Truppen die Kaiser-Raul-Schwerter in Gold erhalten.

Am Rande eines Turniers in Wehrheim im Rondramond verkündete Marschall Fenn, gewissermaßen als erste größere Amtshandlung, die erneute Aufstellung der 2. *Wehrheimer Garde*, eines traditionsreichen kaiserlichen Garderegimentes, welches in der Dritten Dämonenschlacht fast vollständig aufgerieben worden war. Mit den Aushebungen wurde bereits begonnen, doch wird es noch einige Zeit dauern, bis diese leichte Fußtruppe einsatzfähig sein und die Front zu den Schwarzen Landen verstärken wird.

Marcus Friedrich / Friederike Stein

Matrosen und Seekrieger in Harben verweigern Dienst

HARBEN. Drachengleich schieben sich die Köpfe schlechter Nachrichten immer wieder aus dem Windhag: Große Teile der in der Stadt Harben am Meer der Sieben Winde liegenden Westflotte des Raulschen Reiches haben ihre Pflichten vernachlässigt und dem Reich im Rondamond für einige Tage die Dienste aufgekündigt. Nur mit Mühe konnte Markgraf Radulf Eran Galahan die Seesoldaten wieder an die Kandare nehmen.

Seit Jahren erhalten die Seesoldaten der Westflotte, die an den Küsten Alberbias und Windhags segeln, nur eingeschränkten Sold aus Gareth, der immer unregelmäßiger gezahlt wurde. Die Ausstattungen wurden schlechter, Schiffsreparaturen wurden seltener durchgeführt, und das Essen verdiente bald nur noch die Bezeichnung 'thorwalsch'. Die Stimmung an Bord der Schiffe ist schlecht. Seit den Friedensverträgen mit Thorwal (1007 BF) und dem Horasreich (1020 BF) gibt es für Offiziere kaum Aussicht auf Schlachtenehre, für Mannschaften keine Prisengelder. Gerüchte sprechen davon, dass die unterbezahlten und im Winter hungernden Seeleute immer häufiger "schwindendes Gut" deklarieren: Segeltuche, Waffen aus Nordmärker Stahl, Hylailier Feuer und ganze Rotzen. Ebenso häufig finden sich die Schiffe zwielichtiger Kauffahrer im Hafen von Harben. Andere Kauffahrer behaupten, unbeflagte Schiffe der Harbener Westflotte betrieben heimlich Piraterie.

Als in den letzten vier Monden überhaupt keine kaiserlichen Gelder den Flottenstütz-

punkt erreichten, waren die Soldaten sowie ganz Harben Opfer des fürchterlichen Drachen geworden, der den Schattengrundpass versperrte. Doch auch nachdem der Pass wieder gangbar wurde, kam kein Sold an. Daher legten die Seesoldaten im Rondra ihre Tätigkeiten nieder und ließen die Tage der verschränkten Arme beginnen. Die Schiffe dümpelten im Hafen, viele Matrosen riefen am Haus des Markgrafen und Flottenadmiral nach ihren Hellern und Silbertalern. In einigen Fällen wurden Greifenflaggen verunglimpft. Und immer wieder kam es zu Rangeleien mit disziplinierten Truppenteilen und Seegardisten, die ihre Kameraden zum weiteren Dienst zwingen oder in den Kerker setzen wollten. Erst als man zwei Hände brauchte, um die Zahl der Toten bei diesen Auseinandersetzungen (und angeblich bei verzweifelter Besäufnissen) zählen zu können, gelang es Radulf Eran Galahan, die Seesoldaten wieder zur Vernunft zu bringen. Er verurteilte einige Rädelsführer milde, öffnete seine Privatschatullen und versprach, sich um regelmäßige Zahlungen aus der

Kaisermetropole zu bemühen. Damit ließ sich die aufgebrachte Westflotte beruhigen. Doch für wie lange?

AW

Die Harbener Flotte

In Harben ist der größte Teil der Westflotte stationiert: Weit über 1.000 Matrosen und Seekrieger der I. und II. Galeerenflottille verrichten Dienst auf den über 20 Schiffen (vor allem Triremen, Biremen und Karavellen), den Hafenbefestigungen, Spähposten und Leuchttürmen. Die traditions- und ruhmreiche Flotte wurde in den letzten Jahrzehnten zugunsten des Ausbaus der Perlenmeerflotte vernachlässigt. Das Vordringen der Finsternis im Osten Aventuriens, das auch einen Großteil der Perlenmeerflotte zerstörte, drängte die Westflotte noch mehr ins Abseits: Geld wurde für die Heerhaufen und Söldlinge in Darpatien, Weiden und Tobrien benötigt, während die Harbener Anlagen und Schiffe immer mehr Zeichen von Verfall trugen.

Kaiserliche Verlobung?

GARETH. Spekulationen, wer mit der heute 19-jährigen Thronfolgerin des Neuen Reiches, der kriegerischen Rohaja von Gareth, verheiratet werden würde, schießen seit dem Großen Hoftag im Jahre 1014 BF ins Kraut. Diplomaten und Brautwerber erinnern stets daran, dass das Reich ein Recht hat, den zukünftigen Gemahl seiner ersten Kaiserin zu kennen. Fast jeder Name eines höheren Adelssprosses ist seitdem gefallen, einige seltener, andere häufiger:

- Prinz Ruadh ui Bennain: 10 Jahre älter, ein Onkel Rohajas. Emer hat sich jedoch immer gegen eine Verbindung von so naher Verwandtschaft ausgesprochen.
- Seekönig Palamydas von den Zyklopeninseln: 17 Jahre älter. Er gilt als gebildeter Schöngest, ist den mittelreichischen Adelshäusern aber zu exotisch.
- Alrik von Blautann und vom Berg: 19 Jahre älter, der heldenhafte Kavallerieoffizier. Mit dem Haus vom Berg ist das Kaiserhaus traditionsgemäß verbündet.
- Ludalf von Wertlingen: 22 Jahre älter, König Brins treuester Gefährte. Gerüchte sprechen aber davon, dass er eher ritterlicher Freund und Favorit Emers sei.
- Graf Rondrian Paligan von Perricum: 2 Jahre älter. Der junge, eigensinnige Mann soll die Verbindung nach Al'Anfa wieder stärken.

Natürlich werden auch die Häuser der Provinzherrscher nicht ausgeschlossen, ihre Prinzen sind aber oft von ungeeignetem

Alter. So etwa Arlan von Löwenhaupt zu Weiden (8 Jahre jünger), Jarlak von Ehrenstein zu Tobrien (11 Jahre jünger) und die drei Koscher Prinzen Anshold, Edelbrecht und Idamil, die aber bereits an andere Frauen bzw. die Göttin Hesinde vergeben sind. Nicht unbemerkt blieb, dass der Almader Eslam von Eslamabad der Thronfolgerin nahe steht. Gleichfalls sagt man aber auch, dass Reichsregentin Emer einer echten Liaison ablehnend gegenüber steht. Ebenso wie ihr verstorbener Gatte will sich die Regentin weder auf die Spekulationen einlassen noch bereits den zukünftigen Mann an der Seite Kaiserin Rohajas erwählen. Dabei scheint eine Verbindung des Garethers Throns mit einem mächtigen Adelshaus in diesen Zeiten ein guter Schritt zu sein. Die Ankündigung eines Thronfolgers könnte das Reich des Greifen festigen. Kürzlich drangen aus dem Kaiserpalast wieder neue Gerüchte von einer, wie es scheint, generösen Offerte: Überbracht vom selbstbewussten Reichserzkämmerer Hartu-

wal Gorwin vom Großen Fluss, verlangte das Nordmärker Herzogshaus die Hand Königin Rohajas für Hagrobald vom Großen Fluss, den ältesten Sohn Hartuwals und voraussichtlich übernächsten Herzog der Nordmarken. Der Reichskämmerer soll eine überreiche Mitgift aus den Silberschatzen der Nordmarken, wertvollen Ländereien und der "Liebe und Unterstützung des ewigen Großen Flusses" in Aussicht gestellt haben. Ihre Kaiserliche Hoheit Emer sei, wie es heißt, über die Art und Weise dieses Angebots derart aufgebracht gewesen, dass sie dem Reichserzkämmerer befahl, den gewaltigen Greifenthron im Großen Saal zu stemmen: "Ihr wollt herrschen, Hartuwal? So zeigt, dass Ihr diese Bürde tragen könnt. An dem Tag, an dem Ihr den Greifenthron auf Euren Rücken hebt, soll Euer Sohn meine Tochter ehelichen." Kenner werten diese Anekdote als Erfindung des Hofgeschwätzes.

AW

Traviabund zwischen dem Haus vom Großen Fluss und der Grafschaft Bredenhag

ELENVINA. Hell segneten die Strahlen der Praiosscheibe das Land und begrüßten das neue Jahr. Frohes Fest und andächtiger Götterdienst wurde gehalten – in der Herzogenstadt Elenvina wie überall im Reiche. Doch nicht nur der Beginn des neuen Götterlaufes wurde in der Stadt am Großen Fluss gefeiert: Ihre Liebden Ugdane vom Großen Fluss, Siegelbewahrerin Nordmarkens, schloss am vierten Tage des Herrn Praios mit Seiner Hochwohlgeboren Jast Irian von Crumold, Graf zu Bredenhag, den Bund der Travia.

Viel edles Volk aus beiden Provinzen hatte sich eingefunden in der Herzogenfeste Eilenwüd-über-den-Wassern in Elenvina. Seine Hochwohlgeboren von Crumold, der Graf zu Bredenhag, war mit großem Gefolge und mancherlei wehrhaften Streichern angereist, wohl behütet auf seinem Weg durch die bedauerlicherweise noch immer unruhigen albernischen Lande. In seinem Gefolge ritten auch die beiden Fähnlein Flussgarde, die ihm von Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss, dem zukünftigen Schwiegervater, im vergangenen Praiosmond zur Verfügung gestellt worden waren. Während die Königin Albernias, Invher ni Bennain, und ihr Vater, der große König Cuannu ui Bennain, der Einladung nicht folgen konnten, reiste der Adel der Nordmarken in großer Zahl in die Herzogenstadt, um ihrer Liebden und deren künftigen Gemahle die Ehre zu erweisen, und es war kaum ein Freiherr, kaum eine Freifrau, kaum sonst eine Dame oder ein Herr von Stand, der dieser rauschenden Feier fernblieb.

Allerlei Festlichkeiten erwarteten die Gäste in der weißen Stadt am Großen Fluss. Mit Blumen und volkstümlichen Schnitzereien geschmückt waren die Straßen, an den Stadthäusern des Adels entlang der Herzogenpromenade wie auch auf den Zinnen der Feste flatterten die Banner und Wimpel im Sommerwind. Doch auch große Politik fand ihren Platz am Rande der Feierlichkeiten, hatte doch der

Graf von Bredenhag die alten Familien Albernias – Fenwasian, Stepahan, Herlogan, Arodon und Crumold – am ersten Abend der Feierlichkeiten zu einem Treffen hinter verschlossenen Türen zusammengerufen, während er später Ugo von Mühlingen als persönlichen Ehrengast empfing.

Den Höhepunkt erreichten die Feierlichkeiten am Mittag des dritten Tages, als sich die edlen Damen und Herren, angetan mit Gewändern aus golddurchwirkten Stoffen und auf kostbar geschmückten Elenviner Vollblütern, in langer Prozession zum Praios-Tempel begaben.

Prächtig illuminiert von vielen hundert Kerzen war auch der Tempel des Götterfürsten. Ihre Hochwürden Praluciat von Luring-Zwilenforst, die der Wehr-Halle des Herrn Praios zu Elenvina vorsteht, segnete hier das hochedle Paar, ehe Seine Hochwürden Winrich Herdfried von Altenberg-Sturmfels vom Tempel der Herrin Travia den Bund der beiden Häuser vollzog. Auf der Eilenwüd aber feierte der Adel Bredenhags und der Nordmarken bei einem rauschenden Ball die Verbindung der beiden Häuser.

Am 15. Tage des Praiosmondes brachen der Graf und die Gräfin von Bredenhag heimwärts in die albernischen Lande auf, die mit großer Freude und Neugier ihrer neuen Gräfin harrten. Ugdane vom Großen Fluss und von Crumold, Gräfin zu Bredenhag, führte ihren Hofstaat mit sich, zuvörderst Seine Ehrwürden Praiogriff von Firnsaat, einen engen Vertrauten ihrer Liebden, der für die Seelsorge der Gräfin an deren Hofe verantwortlich sein wird. Zum Schutz dieses Zuges entsandte Seine Hoheit, der Herzog von Nordmarken, drei Fähnlein Flussgarde gen Bredenhag – eine wahrlich großzügige Geste.

Mögen die Zwölfe, der Herr Praios und die Frouwe Travia voran, dem jungen Paare ihren Segen schenken!

Alara Togelstein-Horning

Tina Hagner

Der Erbe der Mark

GREIFENFURT. Des Herren Praios Antlitz war am ersten Tage seines eigenen Mondes gerade erst über die Mauern der Residenzstadt gestiegen, als ein lauter Schrei die angespannte Stille durchbrach, die nach den Namenlosen Tagen über der Stadt gelegen hatte:

Ein Ruf wurde laut mit dem Läuten der Tempelglocken und -gonge: Greifenfurt hat einen Erben, das Haus von Wertlingen einen kräftigen und gesunden Nachfolger, die Greifin einen Sohn!

Und während das Volk noch lärmend und ju-

belnd durch die Straßen der Stadt lief, zeigte sich die Greifin das erste Mal seit langem ihren Märkern, im Arm Ulfried Halm Dahl von Wertlingen, den Sohn der Greifin und des Prinzen Edelbrecht vom Eberstamm.

So beginnt das neue Jahr, wie das alte endete: Mit Ereignissen von langfristiger Bedeutung für Greifenfurt; und auch mit der bangen Frage, was die Zukunft bringen werde – denn in die Freude mischt sich die Sorge, weil das Kind früher zur Welt kam als verkündet, auch wenn es nur wenige Stunden waren.

Björn Berghausen

Windhag sucht Drachentöter

WINDHAG. Am Schattengrundpass ist Entspannung eingekehrt, nachdem dem fürchterlichen Wurm seit einiger Zeit Tribute in Form von Waffen und Rüstzeug hinterlassen werden (der Bote 105 berichtete).

Zwar trauen manche Fuhrleute diesem zweifelhaften Frieden noch nicht und meiden den Pass, doch sind in der Tat keine Berichte mehr von Angriffen bekannt geworden, wenn der Zoll auch tatsächlich hinterlegt wurde. Pech hingegen hatte offenbar eine Fuhrfrau, die mit einer Fuhre Schnaps von Elenvina aus nach Harben unterwegs war, aber den Zoll nicht leisten wollte: Sie ist nie in Schattengrund angekommen. Ebenfalls als verschollen gilt ein von Gardisten begleiteter Wagen der Reichsadmilität, von dem man munkelt, er hätte neben Depeschen und neuen Befehlen aus Gareth sowie alchimistischen und anderen Tinkturen für die Arsenalen Harbens auch eine Truhe voll Gold geladen, die für Heuer und Sold von Flotte und Truppen des Kriegshafens bestimmt waren.

Während der Lindwurm die Dörfer der Berge mittlerweile verschont, was selbst von Gegnern dieses Brauchs den verabscheuungswürdigen Menschenopfern zugeschrieben wird, überfällt er weiterhin die Kalkbrüche, wobei er zunehmend tiefer nach Süden vordringt. Mehr und mehr der Abbaustellen werden aus Angst vor einem Angriff des Drachen aufgegeben. Unlängst drang gar die Kunde aus dem Horasreich, dass der Wurm einen Kreidebruch in der Signorie Windehag, dem nordwestlichsten Lehen Grangoriens, heimsuchte und die meisten der völlig überraschten Arbeiter tötete. Die bislang einzige Reaktion aus dem Yaquirland ist eine erhöhte Aufmerksamkeit der Grenztruppen, insbesondere am Horaswall, der großen Wehrmauer zwischen Windhag und Phecanowald.

Auf zunehmenden Druck des windhagschen Adels hin, insbesondere der Barone von Widernhall und Schattengrund, die am längsten und meisten unter den Attacken zu leiden haben, kam es am 27. Tag im Rondramond zu einer Bekanntmachung durch den Markgrafen und Admiral Radulf Eran Galahan: Trotz leerer Schatullen (siehe auch den Artikel auf S. 4) sind 400 Dukaten Belohnung für die Tötung oder zumindest Vertreibung des Ungeheuers aus dem Windhag in Aussicht gestellt, im Falle der Tötung auch alle Ehren, die einem Drachentöter zukommen, den Anspruch auf den Hort eingeschlossen.

Die Hoffnung ist es nun, die so manchen Bewohner der betroffenen Gebiete noch ausharren lässt. Die Hoffnung, dass es einfallsreichen Helden gelingt, über den Wurm zu triumphieren. Doch noch scheint keine Hilfe nahe, und die Zwerge, auf deren uralte Tradition des Drachenkampfes so mancher hofft, meiden die Berge seit eh und je.

pd

Salamander SONDERMELDUNG!

Allaventurischer Konvent der Magier in Gareth

GARETH/PUNIN/PERRICUM. Die Zunft der Gildenmagier ruft alle sieben Jahre den Allaventurischen Konvent aus, wo sich Zauberer zum Gedankenaustausch und Streit treffen, große Zauberwerke vollbringen und ihre Gildensprecher wählen. In diesem Jahr ist es wieder soweit.

Nach der orakelhaften Befragung eines mächtigen Schwarzen Auges und langen Disputen ist es dem energischen und orthodoxen Flügel vom Bund des Weißen Pentagramms gelungen, seine Vorstellungen durchzusetzen: Der Konvent findet im Perainemond des Jahres 1027 zu Gareth statt. Ausgerichtet wird er von der Akademie Schwert und Stab und der Akademie der Magischen Rüstung. Die Spektabilitä-

ten Saldor Foslarin und Racalla von Horsen-Rabenmund heißen alle Magier willkommen, die "sich im Licht der Zwölfgötter und unter der Ägide von Demut, Gerechtigkeit und Ordnung" auf den Weg in die Kaisermetropole machen. Aus der Stadt des Lichts hieß es, dass Praios' Auge wachsam auf all jenen ruhen werde, die von Mada verflucht seien. Im praiotischen Orden vom Bannstrahl wird dagegen die Parole ausgegeben, im Frühling "auf Zaubererjagd" zu gehen und die "Gassen Gareths von den Buchschädeln und Dämonenfreiern rein zu waschen".

Die Entscheidung über den Konventsort ist selbst in der Weißen Gilde umstritten und wird von vielen Grau- und Schwarzmagiern abge-

lehnt. Die Schule der Austreibung zu Perrium hatte gehofft, am Darpatmund Widerstand gegen die Schwarzen Lande organisieren zu können. Hinter vorgehaltener Hand wird davon gesprochen, dass die Weiße Gildenführung den Bogen überspannt habe und den traditionsreichen Konvent als Machtmittel missbrauche.

Es wird vermutet, dass viele Magier nicht anreisen werden, da die Atmosphäre Gareths von zu viel Politik vergiftet sei, die bekanntermaßen dem weisen Denken hinderlich sei. Viel wahrscheinlicher ist, dass viele Magier (zu Recht) befürchten, vom starken Arm der Praios-Kirche und einigen übereifrigen Fanatikern behindert oder belangt zu werden. In einer Zeit, in der dunkle Reiche der Magie und der Dämonen vor den Toren Gareths liegen, ist es leicht, Hass gegen Zauberer zu schüren.

Die Akademie Drachenci zu Khunchom veranstaltet im selben Zeitraum einen großen Basar der Thaumaturgie, bietet umfangreiche Smyposien an und rechnet mit vielen Besuchern.

AW

Zwölf Stunden Herr am Yaquirmund

Plünderungen und Kämpfe in Kuslik – Prinz Romin scheitert bei der Eroberung seines Erbes

KUSLIK – Seit im Horasreich der Machtkampf zwischen den Häusern Galahan und Firdayon vor acht Jahren zugunsten der Kaiserdynastie entschieden wurde, kämpfen exilierte und untergegangene Anhänger des Hauses Galahan darum, die frühere Macht zurückzugewinnen. Im Rondramond versuchte der streitbare und nimmermüde Prinz Romin Galahan, sich erneut seinen Erbananspruch auf Kuslik zu sichern, musste jedoch – wie stets – das Feld räumen.

Als Anfang Rondra im ganzen Lieblichen Feld Theaterfestspiele aufgeführt wurden, hatte sich Prinz Romin mit Dutzenden Gefolgsleuten in der Verkleidung von Schaustellern und Vaganten hinter die Stadtmauern Kusliks gewagt. Während einer Aufführung des Schauspiels »Die Rache des Versmähten«¹ im prächtigen Galahanspalast zogen die kostümierten Kämpfer ihre Waffen, nachdem sie ihre ersten

Dialogzeilen mit nur mäßiger Werktreue dargeboten hatten. Den Galahanisten gelang es, den Palast in ihre Gewalt zu bringen und ein nahes Stadttor für ein gutes Hundert weiterer Schergen zu öffnen: Piraten unter dem Kommando des Veran Eisenfaust sowie hylailische Seesöldner, die zur Umgehung der Hafenbefestigungen ihre Schiffe in verborgenen Buchten hatten ankern lassen und über Land geschlichen waren.

In der Nacht zum 11. Rondra brachte Romin große Teile Kusliks unter seine Kontrolle und nötigte die Stadgarde und horastreue Soldaten zum Rückzug auf Festungen und die Alte Burg. Bei der Nachricht seiner Ankunft jubelten viele galahanentreue Bürger dem »Heldenprinzen« und »Silbernen Romin« zu. Der Prinz wählte sich bereits siegessicher und versprach den Kuslikern in einer kurzen Ansprache die Rückkehr der glanzvollen Zeiten, als die Stadt

unter den Galahans erblühte. Aber sein Triumph währte nur so lang wie der eines Piraten, der Khunchom im Handstreich nehmen konnte.

Offenbar plante Romin, die kaiserlichen Steuergelder der Kusliker, die nach Vinsalt verbracht werden sollten, an sich zu reißen. Doch die Schatzkammern waren bereits geleert, der wichtige Hinweis auf das Datum des Schatzzuges falsch. In diesem Moment begannen die Söldner zu murren und sich ihren Sold selbst einzutreiben: Ganze Straßenzüge wurden geplündert, Menschen erschlagen. Gleichzeitig machte die erzherzogliche Garde einen Ausfall, um die Eindringlinge zu vertreiben. Entsetzt sah der überforderte Romin die Plünderungen, die seine Unterstützung bei den Kuslikern bedrohte, und verkündete schweren Herzens, die Stadt wieder zu verlassen. Es gelang ihm, den Großteil seiner Gefolgsleute zusammenzutreiben und über Land zu den Schiffen des Veran Eisenfaust zu fliehen, kurz bevor die horastreuen Kämpfer wieder in allen Gassen patrouillierten. Diejenigen von Romins plündernden Mietlingen, die ihm nicht folgten, wurden mit Sold für die horastreue Seite angeworben. Wie es dem Hasardeur wiederum gelang, den Schiffen der Horasmarine zu entkommen, bleibt rätselhaft.

Die so oft gehörten Worte des Prinzen werden jedoch den Kusliker Bürgern und den Gardekommandeuren noch lange in Erinnerung bleiben: »Für mein Erbe, meine Familie und den Glanz Kusliks! Ich komme wieder!«

AW (mit Dank an Frank Bartels)

¹ Ein Drama des verstorbenen Stadtpoeten Berthol Heff-Bennain aus Havena.

Prinz Romin Galahan von Albernia, Fürst von Kuslik (im Exil)

Der Sohn der gestürzten Fürstin Kusmina von Kuslik ist ein blonder, 40jähriger Schönling mit gehetztem Blick. Seitdem er aus dem Horasreich verbannt wurde, versucht der charismatische Anführer und Draufgänger, aber ungeschickte Heerführer, mit List und Waffengewalt sein Erbe zurückzuerobern. Als Prinzgemahl Königin Inghers von Albernia sorgt er damit für diplomatische Verwicklungen. Er lässt sich seinen Traum von Macht und Vergeltung ungern nehmen und ist zu fast jedem Bauernopfer bereit.

Obwohl »Erfolgreich wie Romin!« ein geflügeltes Scherzwort ist und der Prinz bei gescheiterten Unternehmungen immer wieder Verarmte, Witwen und Waisen zurücklässt, steigt seine Beliebtheit beim einfachen Volk Yaquiriens und Albernias mit jedem Abenteuer: Die Bardengeschichten vom unrechtmäßig verbannten Prinzen, der heldenhaft für sein Erbe und die Freiheit (!) seiner Heimatstadt kämpft, sind weit verbreitet und verklären vielerorts den Machtkampf Romins, der so immer wieder neue begeisterte Anhänger findet.

Die letzte Schlacht um Omlad

Cronvogt behauptet sich – Königin Rohaja wehrt Novadi-Reiterheer ab – Friedensverhandlungen zu Unau beendet

Euer Allerdurchlauchtigste Hoheit, meine Königin!

Ich danke Euch für Eure Kunde, die hier spät, aber nicht zu spät eintraf. Die Unterhandlungen mit dem Kalifen, einem wahrhaft ehrenwerten Mann mit formidabilem Charakter und ein gewandter Verhandlungspartner zudem, stehen auf Messers Schneide. Überall umlauern uns hier die hohen Mandlinat, die unsere Gesandtschaft selten aus den Augen lassen und um die Gunst des Herrschers buhlen. Überhaupt erscheint mir des Malkillahs Palast wie ein edelsteingeschmücktes Gefängnis.

Steht es wirklich so schlimm um Omlad, wie wir alle fürchten mussten? Selbst ein Harman und vermag gegen eine Übermacht nicht das, was nur die Götter erwirken können: Wunder. Der Plan bezüglich Eures Herrn Bruders scheint mir allerdings ein äußerst geschickter Zug, der mir einen gewissen Vorteil verschaffen dürfte.

Ach, Schöne Göttin, warum schicktest Du die Liebe? Nie habe ich sie gerufen, denn stärker war ich ohne sie. Doch ginge sie nun für alle Ewigkeit, so ginge ich mit ihr. Eure Antwort, die ich ohne viel Hoffnung bangend ersuchte, erfüllte mein Herz mit größtem Glück. Darf es wahr sein? Mein Atem geht rascher, wenn ich an Euch denke, Rohaja. Ach, nur der Himmel weiß, wann wir wieder zusammen weilen dürfen. Derweil liebe ich Euch in Gedanken.

Auf immer der Eure

Eslam von Eslamsbad und Punin

Omlad: Reconquista in Gefahr

Gwain von Harman und stand auf den zerschossenen Zinnen der Zitadelle San Telo hoch über Yaquir und Stadt. Er schmunzelte. Zu Trallop hatte man ihn verspottet, mit einem derart aussichtslosen Kommando beauftragt worden zu sein. Nun, trotz der Rückschläge ließ sich die Sicherung Omlads bislang gar nicht so schlecht an. Durch die Ausweisung von gut 100 Novadis vor wenigen Wochen konnten auch einige aufrechte Almadaner in die feindlichen Reihen geschleust werden, die in einer Nacht-und-Nebel-Aktion die bedrohlichsten der novadischen Geschütze zu zerstören vermochten. Hinter den Mauern der Oberstadt aber war man zunächst sicher, wenn auch nicht ganz Omlad mehr unter seiner Kontrolle stand (siehe auch AB 105).

Dann aber legte sich die Stirn des Cronvogts in Zornesfalten. Es war schon schwierig genug, die verbliebenen Haufen von wild zusammengewürfelten Reconquistadores bei Motivation und Kondition zu halten sowie die Versorgung über den Strom zu organisieren. Doch nun hatte man ihm Kunde zugetragen, dass sich offenbar Saboteure wie giftige Vipern in seine Nähe geschlichen hatten. Auch wenn sein Informant selbst nicht gerade den besten Leumund besaß, so musste den Cronvogt diese Bedrohung sorgenvoll stimmen. Sollte die Nachricht wahr sein, so waren die unter der verschwörerischen Bezeichnung 'Hüter des Almadin' Agierenden an der Spitze der alteingesessenen Familias Almadadas zu suchen.

Dass Saboteure in Omlad am Werk sein mussten, war bereits vor dem letzten großen Angriff der Novadis offenbar geworden, als gerade zur rechten Zeit das Hafentor in Flammen aufging. Das hatte innerhalb der Stadt für ausreichende Verwirrung gesorgt, um die Beschuldigten entkommen zu lassen und die Konzentration auf die Verteidigung zu schwächen: Die Kämpfer des Reichsverrätters und ehemaligen Grafen vom Yaquirtal, Khorim Uchackbar, hatten durch einen Tunnel Teile der ohnehin schon beschädigten Stadtmauer zum Einsturz gebracht.

Diese Verräter schwächen nicht nur die Herrschaft der Königin, sie arbeiten auch den Heiden zu, dachte Gwain. Ihm stand die Entrüstung ins Gesicht geschrieben. Mit Widerwillen erinnerte er sich an das blutige Gemetzel, das damals in den Straßen der alten Capitale Süd-Almadadas tobte. Ja, Kor regierte hier mehr denn Rondra! Der Cronvogt ballte die Hand zur Faust. Doch immerhin hatte der Schwarze Mantikor dem Uchackbar ordentlich zugesetzt.

Unau: Gedanken in tiefer Nacht

Der Kalif hatte ihm eine außergewöhnliche Ehre zuteil werden lassen.

"Beenden wir die Gespräche für diesen Tag. Ich möchte Euch etwas zeigen."

Die beiden Männer verließen den Serail, welchen sie seit Tagen kaum verlassen hatten. Sie wandelten durch Arkaden, stetig erfüllt vom warmen Windzug der Wüste, und durch nach Anis und Pfefferminz duftende Gärten. Das

Madamal stand hoch und voll am Himmel, der sich mit Sternenpracht geschmückt hatte. Klarer sind hier die Nächte als in Punin, dachte der Emissär der Reichsregentin.

Zwei Sklaven öffneten eine prachtvoll mit Emaille geschmückte Flügeltür, als sie den legendären Harem des Kalifen betraten. Unvorstellbare Pracht entfaltete sich vor dem aus deutlich bescheideneren Verhältnissen stammenden Eslam von Eslamsbad und Punin: Goldene Säulen schmückten einen Saal, der mit seidenen Tüchern und durchscheinenden Paravents in eine Vielzahl von Kabinetten unterteilt war, die von Hunderten von Öllämpchen flackernd erhellt wurden. Adamantene Mosaik schmückten den Boden, auf dem die weichsten Kissen zum Verweilen einluden, während die Klänge von Zither, Tamburin, Schellenbändern und Dabla die Luft durchzogen, die von Duftholzern gewürzt war. Über die Gedanken der beiden Männer, die einen anstrengenden Tag vergessen wollten, legte sich das Singen und Lachen von betörenden Frauenstimmen.

"Bewundert die 97 schönsten Frauen des Großen Zeltes, mein lieber Sonderemissär, und legt Eure Sorgen für einen Abend ab", sprach der Malkillah mit einladender Stimme, die doch nicht ungetrübt klang.

Fürwahr, hier ist die Schönheit eines Reiches versammelt, dachte Eslam. Frauen von rahjaglichem Wuchs, weich und zart wie das Abendlicht, tanzten von zarten Schleiern verhüllt zur Musik, die tiefschwarzen Augen kunstvoll mit Kohle umrandet, ihr ebenholzfarbnes Haar mit Ölen gesalbt. Sie luden zur zum Spiel ein, boten erlesene Speisen an oder sangen mystische Weisen aus der weiten Khöm. Eslam war mit seinen Gedanken weit fort von diesem Paradies. Stets war er ein Mann des Friedens gewesen. Er hatte nach der Schlacht von Eslamsbrück den einfachen Männern und Frauen im almadanischen Land Mut zugesprochen, selbst als kaum noch Hoffnung bestand (AB 66). Er hatte nach der umstrittenen Thronbesteigung Königin Rohajas (AB 77) für die Einigkeit des Adels geworben, vergeblich zwar, denn es kamen viele Stimmen auf, die lieber ihn als seine geliebte Königin auf dem Almadintron gesehen hätten. Er schmunzelte, denn diesen Thron hatte er nie gewollt. Jüngst setzte er sich dann gemeinsam mit Markverweserin Shahane al'Kasim in Thegün gegenüber Prinzessin Salkya Firdayon für eine bessere Verständigung beider Kaiserreiche ein. Schließlich hatte er den Reichskongress zu Trallop über die herannahenden Streiter des Kalifen unterrichtet (AB 104/105) und der Regentin ei-

nen Weg aufgezeigt, wie wieder Friede zwischen den Völkern zu finden sei. Ein innerer Friede aber war ihm selbst nicht vergönnt.

„Von überall aus meinem Reich entsandten mir die Sultane die Schätze ihrer Stämme, um mich ihrer Liebe zu versichern. Wunderdinge aus dem Shadif, der ewigen Khôm und aus Mhanadistan. Doch ist es nicht der Preis der Macht, geliebt zu werden, aber selbst kaum lieben zu dürfen?“ Der Kalif wandte sich seiner zweiten Frau Sherinya zu, der Mutter seines erst achtjährigen Erben Marwan (AB 62), küsste sie auf die Wangen und zog sich in seine Privatgemächer zurück.

Eslam wandelte durch den Harem, parlierte mit den Töchtern der Khôm, bestaunte ihre Künste und bahnte sich nach einiger Zeit allmählich den Weg hinaus auf die Terrasse hoch über der Stadt. Auf dem türckischen Salzpanzer des Cichanebi spiegelte sich das Mondlicht in bizarren Mustern. Auch der Kalif, der in seiner Macht und Herrlichkeit alles und jeden besitzen konnte, hatte nur siebenundneunzig Frauen in seinem Harem, dachte Eslam, und nur sieben Ehefrauen. Wenn auch nach dem Glauben der Novadis einzig Rastullah neun Frauen besitzen durfte, so standen dem Kalifen immerhin acht zu. Doch seit seinem vergeblichen Werben um die Witwe des Reichsbhüters Brin von Gareth (*Land der Stolzen Schlösser*, S. 128) – vergeblich auch aufgrund des Widerstands der Mawdliyat –, hatte er keine weitere Frau mehr in Zuneigung erkannt. Eslam aber war sich der Liebe nur einer Frau gewiss, doch diese Liebe, die ihn hätte glücklich stimmen sollen, bedrückte nur sein Herz. „Gefällt Euch nicht, was der Kalif Euch zu sehen geschenkt hat?“

Ein vielleicht zwölf Lenzes junges Mädchen in goldbestickten Gewändern war neben ihm getreten.

„Doch, schon – aber wer bist du?“, erwiderte Eslam, aus seinem Sinnen gerissen.

„Ich bin Tulameth, die Tochter des Kalifen. Und wer seid Ihr?“

Eslam wusste nicht recht, was er antworten sollte. „Ich komme aus dem Land jenseits der Wüste“, sagte er dann. „Es ist grün und fruchtbar, voller Rebhänge und schöner Auen.“

„Ich habe den Hof des Kalifen niemals verlassen“, sagte Tulameth, und in ihrer Stimme klang Bedauern. „Erzählt mir von diesem Land, Herr!“

Und Eslam erzählte: von den saftigen Koppeln, den verwunschenen Wäldern, den heimlichen Duellen, den Sagen und Märchen Almadras. Während er ein farbenfrohes Gemälde seiner Heimat in die Abendluft zeichnete, lauschte Tulameth jedem seiner Worte mit ge-

bannter Aufmerksamkeit. Ihn dauerte das Mädchen, denn niemals würde sie all diese Schönheit zu Gesicht bekommen.



»Dieser Palast ist wie ein Gefängnis«, schrieb er in derselben Nacht an Rohaja, als ihm ein Gedanke kam, wie die Gespräche zu einem erfolgreichen, wenn auch gewagten Abschluss zu bringen wären. Zwar hatte ihn die Reichsregentin mit umfassenden Kompetenzen ausgestattet, doch dies würde sie nicht mögen.

Omlad: Die letzte Schlacht

Die Ähren müssten inzwischen rot sein auf den Hügeln Omlads, sind doch ihre Wurzeln gleichermaßen getränkt vom Blut der Reconquistadores wie dem der Heiden, dachte Gwain. Er hielt einmal mehr Ausschau von San Telo. Hilfe hatte er erbeten, und Hilfe hatte er bekommen: Yaquirtaler, Südpforter, Ragatier, Waldwacher und gar Horasier schickten Glücksritter, um ihn zu unterstützen, auch Söldner und Aufgebote der Magnaten, aber „keine königlichen Soldaten“.

Von Harmamund war verbittert, denn Omlad drohte sein Schicksal zu besiegeln. Kaum mehr Platz zum Atmen herrschte in der halb zerstörten Oberstadt, wo in fast allen Häusern oder Ruinen Gruppen von Reconquistadores eine provisorische Unterkunft genommen hatten. Zwar schwadronierten sie an den nächtlichen Lagerfeuern schon vom Einzug in Amhallah, doch letztlich war die Motivation seiner Anbefohlenen miserabel, denn aufgrund

der Unterhandlungen zu Unau wurde ihnen das Warten lang. Es war Gwains Trost, dass es den Feinden vermutlich nicht anders erging, nachdem ihr Feldherr („Dieser Verräter!“) beim letzten Angriff fast sein Leben gelassen hatte und nun irgendwo vor sich hin siechte.

Daher mühte sich der Cronvogt, schnell einen neuen Schlachtplan zu entwickeln, um seinen Kämpfern wieder ein Ziel vor Augen zu führen. Friedensverhandlungen hin oder her, hier herrschte noch immer Krieg.

Zum 12. Rendra ließ er alle Kämpfer im Hafen versammeln und schwor sie auf die bevorstehende Auseinandersetzung ein: „Frauen und Männer, Reconquistadores, Streiter der Zwölfe! Lange hat der Löwe geruht, doch nun wollen wir ihn wecken, bevor er gänzlich neue Kraft geschöpft hat. Sollen wir die Unterstadt etwa auf ewig den Heiden überlassen? Niemals! Wir wollen nicht warten, bis sie alle Streiter der Götter zurück über den alten Fluss getrieben haben. Darum sage ich: Lasst uns einen Angriff führen, der die Kamelreiter lehrt, was sie noch immer nicht begriffen haben: *Dieses Land ist unser!*“

Den Jubel- und Vivat-Rufen folgten hektische Vorbereitung – endlich würde etwas geschehen! Zum Sonnenaufgang des 15. Rendra ertönten die Fanfaren, und Trommeln riefen die Trup-

pen zusammen. Geweihte der Donnernden schritten zwischen den Streitern einher und segneten sie für den bevorstehenden Waffengang. Die Tore des Hafens und der Oberstadt öffneten sich, heraus drangen die Reconquistadores unter Führung Dom Gwains. Und wirklich schien es so, als könnte der Plan gelingen: Alles war erfüllt von den Kampfrufen „Sanct Praiodor!“ der Südpforter, „Für Ragath, Reich und Recht!“ und „Auf, Yaquirtal!“ der Ragatier und Yaquirtaler, die dem aufgeschreckten „Vorwärts! Kämpft, ihr Unbesiegbaren! Tod den Ungläubigen!“ der Novadis entgegentönten. Die Reconquista lebte: Blutig war das Gemetzel, das Gekröse von Freund und Feind vermischte sich, und bald schon schmeckte die Luft wieder nach Blut, Schweiß und den Ausscheidungen der Sterbenden.

Wie eine Sichel schnitt der Hieb des Cronvogtes durch die Verteidigung der Heiden. Diese hatten der Wut der Almadanis nur wenig entgegenzusetzen, das Überraschungsmoment lag vollends bei den Reconquistadores. Die Novadis waren sichtlich erschöpft, schließlich hatten sie eine Stadt unter hohen Verlusten nur teilweise erobert, hausten seit über einem Jahr in Zelten unter freiem Himmel, zeitweilig wurde der Nachschub gestört, ihre Geschütze wur-

Fortsetzung auf Seite 21

Aventurische Kleinanzeigen

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

Der Freundesbund zerbricht ?!

Lang ist's her, dass man sich fand und gründete ein eignes Land, noch unerfahren war man da und trotzdem eine mut'ge Schar!

Heut nun ist die Gemeinschaft im Wanken wie Jack Sparrow auf der Pearl's Planken. So foch're ich auf die treuen Streiter. Erinnert euch und machet weiter!

Eldarion ya Chivairic

Angesichts der dräuenden Gefahr durch die Beni Novad im Süden AfMadas und der daraus resultierenden Unsicherheit der Karawanenwege durch die glühende Khom gedenkt das Handelshaus Dhachmani (Niederlassung Punin) seine diesjährige Hesindomd-Karawane mit wertvollen almadanischen Gütern über den Raschtulswald zu führen. Gesucht werden daher tapfere, gebirgs- und schneefeldfähre Questadores, die gegen guten Lohn die Karawane sicher bis nach Khundom zu geleiten im Stande sind. Interessenten mögen sich bis zum 29. Boron 1027 BF bei Djend ibn Dhachmani, Palacio Vivar, Valdanspromenade (nahe der Kgl. Hofkanzlei), Stadteiler Tiefenbrunn zu Punin melden. Irdisch:

Kilian Platzter, cor-leone@t-online.de

Sie sind wieder da!

Die aventurienweit bekannte und beliebte Zwergen-truppe „Öl des Praios“ beginnt im Hitzemond ihre XI. Jahresliederfahrt! Mit den schönsten Melodien aus den Koscher Bergen wie „Gurthags Lied“, „Die Binge“, „Die Schöne und das Bier“ und natürlich dem Klassiker „Koschheimat, du liebe“ begeisterte die achtbärtige Bardengruppe bereits in den letzten Jahren ihre zahlreichen Zuhörer aventuriernauf und aventuriernab. Das bereits zahlreiche Repertoire wurde verfeinert, vertieft und erweitert, so dass Ihr Euch auf neue Wundermelodien gefasst machen könnt.

Öl des Praios wird voraussichtlich von Angbar über Gareth, Ragath, Punin, Vinsail und Anvor nach Silas reisen und die an den Straßen gelegenen Ortschaften und Städte besuchen. Mit schmissigen Rhythmen und melancholischen Melodien werden dieses Jahr auf: Rondrosch Sohn des Durin-Harfe, Zither, Laute, Gesang; Durin Sohn des Durin-Koschpfeife, Fantare, Gesang; Xodrosch Sohn des Ingram-Flöte, Gesang; Asthax Sohn des Zonk-Trommel, Gesang; Grombosch 'der Berg' Sohn des Grobax-Koschhorn, Gesang; Notgrosch Sohn des Nugram-Spinett, Gesang; Morin Sohn des Marbox-Vihuela, Gesang; Kargram 'die Stimme' Sohn des Brogosh-Pauken, Gesang.

Kommet und höret das Zwergenwerk!

DSA-Material zu verkaufen

Bücher: Blutrosen, Der Sturm, Die Suche, Im Farindeveld, Der Göttergleiche und Das Gesicht am Fenster (à 4,- EUR)

Abenteuer: B2, B4, B11, A1, A9, A34, A44, A45, A47, A50, A62, A67, A69, A113 (zwischen 8,- & 25,- EUR)

Boxen: Havena, DSA Professional 2 (à 20,- EUR) und diverse Regelhefte für bis zu 5,- EUR. Und eine Bellunker Despatchesche für 8,- EUR. eMail an: gaack@wwi.uni-frankfurt.de oder unter Tel. 06035-5972 Christian Gack

Abenteuer Basis Box (ohne Würfel) EUR 5,-; Box Götter, Magier und Geweihte EUR 7,-. Alles in sehr gutem sauberen Zustand. Anfragen an anke.witt@web.de oder Tel. 06221-302442.

Zu verkaufen: „Das Fürstentum Albemnia“, neues Design, ladenneu, 16 Euro; „Lanze, Helm und

Federkiel“, bespielt, aber in gutem Zustand, 10 Euro; „Ein Stab aus Ulmenholz“, guter Zustand, 6 Euro; „Des Eilenkönigs Zaubermacht“, guter Zustand, 6 Euro; „In den Höhlen des Seeogers“, wie neu, 7 Euro; jeweils zuzüglich Porto (Box 5 Euro und Abenteuer 2,20 Euro, bei Mehrfachabnahme entspr. günstiger). Bei Interesse Email an: j.brauer@jullasrealms.de

Schweren Herzens trenne ich mich von meiner Sammlung DSA-Materials der 3. Edition. Abenteuer-Basis-Spiel (kaum genutzt) 5,-; MSZ (kaum genutzt) 7,-; GMG (gut erhalten, CC + MA leicht lädiert) 8,-; Welt DSA (gut erhalten, Box leicht lädiert) 7,-; Compendium Salamandris (neuwertig) 8,-; Kirchen, Kulte, Ordenskrieger (neuwertig) 10,-. Jede Box komplett. Preis zzgl. Versandkosten (Raum Freiburg auch ohne). Meldet euch bei: Kilian Platzter (cor-leone@t-online.de)

Biete folgende DSA-Publikationen zum Kauf an: Boxen: Das Götterland; Rauhes Land im hohen Norden; AfAnfa und der tiefe Süden; Die Wüste Khom und die Echsenstümpfe; Das Orkland; Götter, Magier und Geweihte; Drachen, Greifen, schwarzer Lotos; Das Fürstentum Albemnia; Borbarads Erben; Fürsten, Händler, Intriganten; Stolze Schlösser, dunkle Gassen; Die Welt des Schwarzen Auges; Das Lexikon des Schwarzen Auges; Sämtliche Boxen sind in tadellosem Zustand und für je 10,- Euro erhältlich (Ausnahme: Lexikon = 12,50 Euro); es handelt sich um die aktuellen Editionen!

Spielhilfen: Tempel, Türme und Tavernen; Kaiser Retos Waffenkammer; Amnorum Ardantum; Das Herzogtum Weiden; Firuns Atem; Kirchen, Kulte Ordenskrieger; s.o., jedoch schon für je 5,- Euro zu haben!

Letzte Edition: Abenteuer Basis Spiel, Mit Mantel Schwert und Zauberstab, Thorwal; Das Land des schwarzen Auges; guter Zustand; je 5,- Euro! Dunkle Städte, lichte Wälder; 11 Abenteuer und die drei aktuellen Kartensets für je 2,50 Euro! Über Preise lässt sich ggfs. Reden. Bei Interesse bitte melden unter: 02525-1261

PS: Käufer muss die Ware abholen oder besser Barscheck: Käufer kommt dann für Versand auf!

Der Darpatische Landbote

Der Darpatische Landbote – Gazette für Darpation!

- Wer mehr erfahren möchte über das Land
- zwischen Garetien und den Schwarzen Höfen, über die Intrigen seiner Barone und das Leben im Lande am Darpat, der lese den Darpatischen Landboten! – 24 Seiten Nachrichten und Geschichten aus den Baronien und vom Fürstentum.
- Aktuell: DL 34: Rommilyser Handelsmesse „O.C.H.S.P.O.“ u.v.a.m.
- 2,40 EUR pro Heft (Porto inklusive). Abo ab 3 Ausgaben möglich, Ausland: bitte anfragen.
- Zahlbar in bar und/oder kleinstwertigen Briefmarken, bei: Friederike Stein, Käsenbachstr. 19, 72076 Tübingen
- E-Mail: Landbote@darpatia.de
- www.darpatia.de -> Darp. Landbote

Mitstreiter gesucht

Bestehende Gruppe von 5 Spielern beiderlei Geschlechts sucht einen erfahrenen Meister Anfang bis Mitte 20 und aus der Umgebung rund um Marburg an der Lahn, der mit uns die „guten Zeiten“ ab ca. 5 Hal nochmal erleben will. Wenn ihr Lust habt, dann meldet euch doch bitte bei mir: Volker Linke, DSA-Club-Satinav@web.de.

Suchen Mitspieler/innen für DSA-Abende im Raum Ibbenbüren und Umgebung. Unsere vierköpfige Spielgruppe trifft sich ca. einmal im Monat. Bei Interesse bitte melden unter 05452-1009 oder 05451-507224.

Wir (20-25) suchen 1-3 neue Mitstreiter oder eine Gruppe, die uns aufnimmt. Wir wohnen alle in Bochum. Haben einige Jahre Spielerfahrung. Also wenn ihr Lust habt, meldet euch unter: Jan.Bochum@t-online.de. Danke!

Erfahrene Gruppe aus Berlin (Charlottenburg) sucht noch Verstärkung durch verlässlichen (!) Mitstreiter. Alter und Erfahrung sind egal, wir spielen nach Mantel-Schwert-Regeln und hauptsächlich in den Semesterferien. Bei Interesse bitte eine Mail an: Henner.Busch@stud.uni-erfurt.de

Bestehende DSA4-Abenteuerguppe aus Detmold (Lippe) sucht neuen Meister. Wir (drei nette Leute, alle 18) würden uns sehr freuen, wenn wir bald wieder spielen könnten. Also, wenn ihr Lust bekommen habt mitzumachen, meldet euch einfach bei 05231/877386 oder schreibt an kathrin-ulbrich@web.de.

HÖRET, HÖRET!

Nach meinem Umzug in das Ruhrtal suche ich einige DSA-Spieler aus Essen, die weniger an Hack'n Slay als vielmehr an anspruchsvollem Rollenspiel interessiert sind. Auch Neulinge mögen sich melden, jedoch bitte nicht unter dem Alter von 20 Götterläufen.

Mit freundlichen Grüßen: Lars Hofmann (Kontakt: Dodger.MacLeod@t-online.de)

Ich suche eine DSA-Gruppe im Raum Pinneberg, Uetersen, Elmshorn, evtl. HH Nordwest. Rückmeldungen dazu bitte an: jan-blank@foni.net

Paderborner Gruppe (alle um die 30 J., momentan nur aus 3 Spielern bestehend) sucht wackere Mitstreiter/innen, die Wert auf stimmungsvolles Rollenspiel legen. Wir spielen nach der aktuellen 4. Edition, geplant sind ca. 3 Treffen pro Monat. Bei Interesse bitte unter: Widdershin@gmx.net oder unter Tel.: 05252-52614 melden.

Zwei erfahrene DSA-Spieler/Meister suchen Spieler oder Gruppe im Raum Heilbronn. Wenn ihr Lust auf ernsthaftes aber dennoch humorvolles Rollenspiel habt, meldet Euch – gleich ob blutiger Anfänger oder alter Hase: chrisclemi@gmx.de oder 0175-4172610 (Christian).

Treffen sich zwei tobrische Bergbauern am Morgen. Sagt der eine zum anderen: „Moin, sech mol, raucht die Schoaf?“ Darauf der andere: „Nöö, nich dat ick dat wüsst.“ Wieder der Erste: „Denn brennt den Stall!“

Fagamo BurgCon 2004

Der FaGaMo e.V. Kempten veranstaltet vom 2. bis 4.7. den Fagamo BurgCon 2004 auf Burg Hohenberg an der Eger

Der Con.

Der Fagamo BurgCon ist ein Con für die Systeme DSA, Midgard, D&D und Warhammer Tabletop. Die Beschränkung auf die vier Spielsysteme soll es allen Teilnehmern erleichtern, eine Spielrunde zu finden bzw. meistern zu können.

Die Leistungen:

Bei uns erhaltet ihr Vollpension, d.h. ein gut gefüllter Magen und ein richtiges Bett. Daneben erwarten euch natürlich zahlreiche Highlights wie Turniere, Showevents und Workshops.

Preise:

Normaltarif: 76,- EUR Frühbuche (bis Februar 2004): 68,- EUR

Woraus sich der Preis zusammensetzt, könnt ihr unter <http://www.burgcon.de/content/preise.php> nachlesen. Die Anmeldung erfolgt online auf unserer Homepage <http://www.burgcon.de/content/anmeldung>.

Fragen zum Con beantworten wir euch gerne unter der Emailadresse info@burgcon.de. Alle weiteren Informationen könnt ihr auf unserer Homepage finden. www.burgcon.de

NACHBESTELLUNG

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

Fantasy Productions, Postfach 1517 40675 Erkrath

3 oder mehr Ausgaben (per Lastschrift portofrei / bei NN EUR 5,- Porto + 2,- EUR Zahlkartengebühr) bei:

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

VKG Hamburg Tel.: 0180-531 39 39

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

Fax: 040-30198182

Mail:

kathrin-ulbrich@bauerverlag.de

FRAGEN ZUM ABO UND ÄNDERUNGEN

einzig und allein an:

VKG Hamburg Kontakt: siehe oben

REGELFRAGEN ZU DSA

telefonisch

einzig und allein an:

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

oder per email an

dsaregeln@fanpro.com

KLEINANZEIGEN

einzig und allein an:

Mechthild Henschel Otto-Suhr-Straße 13 26131 Oldenburg

oder per eMail an

Ulrich Kneiphof

avbote@fanpro.com

20 JAHRE DSA – DER TOURKALENDER

Das Schwarze Auge wird 20 Jahre alt – Grund genug, mit dem Tross des Schwarzen Auges durch die Lande zu ziehen. Auf jedem der folgenden Spiele-Treffen habt ihr die Möglichkeit, mit vor Ort anwesenden Macherinnen und Machern von DSA zu diskutieren und eure Fragen zu Aventurien und zu DSA loszuwerden.

Es werden jeweils **Seminare** und **Workshops** zu ausgewählten Themen aus der Welt des Schwarzen Auges und zur Meister-Praxis angeboten – was hier diskutiert wird, kann Aventurien verändern!

Auf jeder dieser Conventions gibt es **offizielle DSA-Spielrunden** – u.a. multiparallele Abenteuer, eine Kleinkampagne über mehrere Cons, Abenteuer mit 'offiziellen' Gewinnen –, in denen ihr die Geschehnisse und die zukünftige Geschichte Aventuriens mitgestalten könnt.

Und: **Drachengedächtnis** – das große Quiz um aventurische Fakten und Anekdoten zur Geschichte des Schwarzen Auges.

22. – 23. Mai: **HANNOVERSPIELT!, HANNOVER**

5. – 6. Juni: **PORDCON, HAMBURG**

31. Juli – 1. August: **FEENCON, BOHN – BAD GODESBERG**

10. – 12. September: **RATCON, DORTMUND**
UNSER HAUSCON mit GROSSEM DSA-PROGRAMM!

11. – 12. Dezember: **DREIEICH-CON, DREIEICH BEI FRANKFURT**

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

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

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

Ja, ich bestelle ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (6 Ausgaben) frei Haus zum Jahresbezugspreis von 13,-EUR (Ausland 15,- EUR) einschließlich Porto und Versand.

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

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐

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

☐

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

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Bankinstitut: _____

Datum, 1. Unterschrift

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Datum, 2. Unterschrift

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

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

Das Schwarze Auge

Impressum

Herausgeber: Fantasy Productions GmbH,
Postfach 1517, 40675 Erkrath

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

Lektorat: Florian Don-Schauen, Ina Kramer, Thomas Römer

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

Mitarbeiter dieser Ausgabe: B. Berghausen, M. Friedrich, T. Hagner, M. Herrmann, A. Jäcke, O. Michel, S. Michels, Ph. Mindach, E. Moussa, M. Nöth, M. Schewefel, F. Stein, P. Steven, St. Trautmann, A. Zdralek

Motoredakteur: Ulrich Kneiphof

Illustrationen: Caryad

Satz & Layout: ULK

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

Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RPN)

Mechthild Henschel
Otto-Suhr-Straße 13
26131 Oldenburg

oder per eMail an:
avbote@fanpro.com

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

Liebe Leserin, lieber Leser!

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

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

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

Nostria in Not, Titelseite bis Seite 3

Meisterinformationen:

Fünf Wochen, von Mitte Rondra bis weit in den Efferdmond hinein, wütet die Seuche in der Stadt Nostria. Mehr über die Blaue Keuche erfahren Sie in **Geographia Aventurica** auf S. 209. Die nostrische Epidemie unterscheidet sich nur durch eine höhere Ansteckungsrate von der dort beschriebenen Variante. (Für Kenner: Dämonisches Wirken ist in Nostria *nicht* nachzuweisen.)

Abenteureransätze bietet der Ausbruch der Keuche vor allem für heilkundige Helden (Medici und Wundheiler aller Spielrichtungen, Heilzauberer, Peraine- und Tsa-Geweihte), aber auch für einen borongläubigen Helden mag es eine passende Herausforderung sein, sich der Verstorbenen anzunehmen. Das Ausmaß der Katastrophe übersteigt jedoch die Handlungsmöglichkeiten eines Einzelnen. Weder kann die Seuche verhindert werden, noch sind alle Folgen binnen kurzem behebbar. Leerstehende Häuser, verschüttete Gebeine, verborgene Geheimnisse und gelegentliche Geistererscheinungen werden Nostria für die nächsten Jahre prägen.

Nicht-heilkundige Helden können vor dem Hintergrund der Seuche versuchen, Plünderer abzuwehren oder Eiferer zu vertreiben, z.B. sittenstrenge Dualisten (siehe **Götter, Kulte, Mythen** S. 96), die alle Freudenmädchen und Rahjadiener als "Quell der Unmoral" an den Pranger stellen wollen. Vielleicht helfen die Helden auch einem jungen Praios-Priester, eine angebliche 'Hexe' vor einem Lynchmob zu retten?

Letzten Endes ist auch das Überleben an sich eine Herausforderung. Harren die Helden aus oder wagen sie die Flucht? Beide Wege sind mit jeweils eigenen Gefahren verbunden.

Wenn Sie einmal ein gänzlich anderes Szenario erleben wollen, können Sie die Helden auch Teil der Schlossgesellschaft sein lassen. Diese Geschichte kann jedoch keinen guten Ausgang nehmen und empfiehlt sich nur dann, wenn Sie und Ihre Spieler

Freude am Horror-Genre haben. Lassen Sie sich in diesem Fall von E.A. Poes *The Masque of the Red Death* inspirieren.

Nach dem Abklingen der Pest ist es eine (auch für Einsteigerhelden) geeignete Aufgabe, im Auftrag dieser oder jener Familie nach dem Schicksal ihrer Verwandten zu fahnden oder bei der Wiederherstellung der Ordnung behilflich zu sein (was auch heißen mag, allzu forsch vorgehende Soldaten zu mäßigen, die jeden Eierdieb gleich als Plünderer hängen wollen).

Mehr zur mysteriösen Mission der Golgariten und zur Zukunft des nostrischen Königshauses werden Sie im nächsten **Aventurischen Boten** finden.

FB

Ein neuer Marschall für Darpatien, Seite 3

Meisterinformationen:

Hochgeboren Fenn W. von Drölenhorst, verheiratet mit einer Rabenmund mittleren Hauses (m. H.), verdankt seine Ernennung tatsächlich weit mehr seinen Beziehungen als seinen (durchaus vorhandenen, aber oft überschätzten) militärischen Leistungen im Dienst der Herzogin Walpurga. Fenn ist dem Reich und Darpatien gegenüber aus Pragmatismus loyal (man beißt nicht die Hand, die einen füttert), verliert dabei jedoch nie seinen eigenen Vorteil aus den Augen.

Bei der Wahl der Mittel kennt er kaum Skrupel (siehe die Ermordung des Nordmärker Marschalls (AB 89) und die Intrige gegen Räuberbaron Terkol im AB 104). Daneben gilt der eloquente Offizier als herausragender Diplomat, der das Herzogtum Weiden u. a. in den schwierigen Verhandlungen mit den ungeliebten Nordmärkern vertrat (siehe AB 91, 92 u. 94).

Als Marschall wird Fenn bei riskanten Aktionen darauf achten, dass er notfalls einem Untergebenen die Schuld für Fehlschläge in die Schuhe schieben kann. Die einfachen Soldaten interessieren ihn herzlich wenig, solange sie nur problem- und klaglos 'funktionieren'. Er ist jedoch klug (und schauspielerisch begabt) genug, um ihnen das Gefühl zu geben, er nehme ihre

Sorgen ernst und kümmere sich um sie.

Im Spiel kann der intrigante Offizier als Auftraggeber wie als Gegner der Helden fungieren, wobei er auch im ersten Fall keinen Moment zögern würde, die Charaktere fallen oder – wahrscheinlicher – 'tödlich verunglücken' zu lassen, sollte er dies für nötig halten.

Das neue / alte Regiment war nach der Dämonenschlacht nur noch nominell vorhanden und in Pericum stationiert (s. **Land der Stolzen Schlösser** 78 und 97). Es dient als 'Auffangbecken' für Kriegsveteranen, Flüchtlinge und andere Entwurzelte, und es wird gemunkelt, dass die Soldaten wegen leerer Kassen nur drei Viertel des regulären Soldes erhalten, dafür die Aufstiegschancen für Bürgerliche etwas besser seien. Helden können in Darpatien leicht Werbern in die Hände fallen, selbst als solche angeheuert werden oder müssen vielleicht Diebstähle, Betrügereien oder Schwarzhandel aufdecken, mit denen Kriegsleute ihre allzu knappen Kassen aufzubessern versuchen.

Marcus Friedrich / Friederike Stein

Kaiserliche Verlobung?, Seite 4

Meisterinformationen:

In einer Zeit, in der das Kaiserreich als schwach gilt, versuchen viele Adelshäuser, sich mit einer Hochzeit an die Spitze der Macht zu manövrieren. Während das Haus Rabenmund diese Praxis seit jeher mit viel Erfolg und Feingefühl anwendet, drängt sich seit einigen Jahren das aufstrebende Haus vom Großen Fluss in den Vordergrund. Angesichts der starken und blühenden Nordmarken glaubt Herzog Jast Gorsam, dass sich das Haus Gareth mit der Blutinie Elenvinas verbünden muss, damit das Kaiserreich weiter bestehen kann. Mit dem Heiratsangebot will der Herzog gleichsam ein Ultimatum stellen. Reichserzkanzler Hartuwal Gorwin konnte seinen Vater noch zur Vernunft bringen und brachte das Angebot mit Feingefühl und einem Ausdruck der Sorge um das Reich zur Regentin. Doch Emers Argwohn gegenüber den Interessen des Hauses vom Großen Fluss konnte nicht beseitigt wer-

den. Mit ihrer Verweigerung von Rohajas Hand hat sie den Weg für eine weitere Politik der Partikularinteressen geebnet. Unterdessen ist Rohaja bereits verlobt: Heimlich hat sie sich Eslam von Eslamabad versprochen, doch die Öffentlichkeit, der Hof und ihre Mutter wissen hiervon noch nichts.

AW

Zwölf Stunden Herr am Yaquirmund, Seite 6

Meisterinformationen:

Die Versuche des Prinzen Romin, sein Erbe im Horasreich zurückzuerobern, sind Teil des politischen Hintergrundes von Albernia und dem Lieblichen Feld. Romins Feldzüge, eine regelmäßige Erscheinung, werden nicht immer im *Aventurischen Boten* dargestellt. So können Sie bei Bedarf jederzeit eine Unternehmung Romins beim Spiel in den entsprechenden Regionen einbauen und festlegen, dass die beschriebenen Ereignisse Romins dritter, fünfter oder achter Versuch sind, seine Ansprüche zu sichern. Gemeinsam ist allen Ereignissen, dass Prinz Romin stets erfolglos ist, aber mit unverschämtem Glück einer längeren Gefangenschaft entkommt.

Wenn Sie Spaß daran haben, Ereignisse auszuwürfeln: Bei einer 6 auf dem W6 findet gerade eine Unternehmung Romins statt, die Sie mit dem W20 bestimmen können:

1–2: Während Romin in Albernia Gefolgsleute anwirbt, tötet ein Attentat, das ihm galt, einen engen Freund. Hasserfüllt verfolgt der Prinz mit ein paar Getreuen den Meuchler bis ins Horasreich und kann den Auftraggeber ausfindig machen. Er zündet dessen Villa an und schleicht sich wieder in den Norden.

3–6: Die Schiffe Romins werden bereits bei der Anfahrt auf Kuslik von Kriegsschiffen des Horasreiches gesichtet und müssen nach Havena zurückkehren.

7: Auf dem Schiff, das eine gewisse Pamina Paligan dem Prinzen für wenig Geld verkauft hat, erleidet der Prinz Schiffbruch und strandet auf einer Zyklopeninsel. Erst Monate später gelingt die Rückkehr nach Havena.

8: Durch einen Navigationsfehler landet Romin in Belhanka. Seine Mitstreiter desertieren angesichts der Verlockungen der Rahjastadt. Romin muss über einen langen Landweg und durch die Khôm fliehen.

9–10: Romin landet mit einer Schar von 150 Mann unweit Kusliks an, muss aber ständig alarmierten Horastruppen ausweichen. Drei Monate lang laviert sich der Prinz plündernd durch das Land zwischen Bethana und Pertakis und flieht schließlich in Frauenkleidern außer Landes.

11: Unter dem Banner eines großen, unbe-

waffneten Pilgerzuges zieht Romin mit 200 Anhängern über Grangor und Bethana bis vor Kuslik. Viele horasische Truppen trauen sich nicht, die waffenlosen Menschen unter Geweihtenschutz anzugreifen, aber Kuslik öffnet ihnen die Tore nicht. Vor der Stadt werden die hungrigen und entkräfteten Gefolgsleute schließlich mit Wagenladungen leckerer Speise 'gekauft'. Romin entkommt in einem Weinfass, das guten *Goldfeller Morgenrot* nach Albernia bringen soll.

12: Mit 200 gut gerüsteten Mann und 200 vor Ort Übergelaufenen steht Romin vor Kuslik horasischen Einheiten zur Schlacht gegenüber. Es sieht gut aus, bis plötzlich dichter Nebel aufkommt, der Romin von seinem Heer trennt. Ohne Anführer verschwinden die Galahanisten wieder in alle Himmelsrichtungen. Die Barden werden später erzählen, Romin habe unter der falschen Identität eines Horasgardisten zwangsweise zwei Monate in Vinsalt vor der Nase Kaiserin Amenes gedient.

13–14: Romin landet bei Westenende an, wird aber schon erwartet und zur Schlacht gestellt. Seine Getreuen raten ihm, gegen die Übermacht aufzugeben, doch Romin schickt seine Anhänger stur in einen blutigen Tod auf dem Schlachtfeld. Er selbst entkommt nur dank eines alten Freundes in den Reihen der horasischen Gegner.

15: Mit einem Trupp von einhundert Mann schwenkt Romin vom Weg nach Kuslik ab, um einer Schönheit zu folgen, in die er sich verliebt hat. Da sie sich widerspenstig zeigt, erobert er die Burg ihres Vaters und verschleppt die Maid – wie schon manch andere Frau zuvor – als Mätresse nach Havena. Einige Monate später verstößt er sie wieder.

16: Romin erobert mit Gefolgsleuten ein Wasserschloss, das einst seiner Familie gehört hat. Soldaten des feinsinnigen Grafen Mondino von Belhanka belagern die Burg, wollen aber keine Geschütze einsetzen, um bedeutende Kunstwerke nicht zu zerstören. Schließlich gibt Romin auf, entkommt dank Zauberei und lässt seine Gefolgsleute im Stich.

17: Mit einigen Getreuen steigt Romin über Kusliks Stadtmauer und befreit Galahanisten aus dem örtlichen Kerker. Bei der Flucht stürzt er, wird von seinen Mitstreitern getrennt und erwacht mit Gedächtnisverlust. Erst nach einiger Zeit in der Unterstadt erinnert er sich wieder an seine Identität.

18: Durch Sabotage an den Hafenbastionen können Romins Schiffe direkt in Kuslik einlaufen und seine Truppen die Stadt nehmen. Das Anrücken der horakaiserlichen Truppen lässt eine mehrmonatige Belagerung beginnen, bis die Kusliker schließlich ausgehungert die Tore öffnen. Romin flieht in den Travia-Tempel und erhält Kirchenasyl, später entkommt er heimlich trotz

des Kordons, den die Horastruppen um den Tempel gezogen haben.

19–20: Romin dringt mit Gefolgsleuten in den Galahanspalast ein, läuft aber in eine Falle, die ihm die horasischen Truppen gestellt haben. Er entkommt beim Gefangenentransport nach Vinsalt.

AW

Der letzte Kampf um Omlad, Seite 7

Meisterinformationen zu den Ereignissen im *Aventurischen Boten* Nr. 105 und 106:

Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, wie Sie Ihre Heldengruppe kurz- oder längerfristig in die sich zuspitzenden Ereignisse der Reconquista einbinden können. Versuchen Sie es auf die eine oder andere Weise, damit auch Ihren Spielern deutlich wird, dass sie in bewegten Zeiten leben.

Eslam

Der Sonderemissär (Anrede: Euer Exzellenz) bricht nicht ohne Bedeckung nach Unau auf, zumal eine Durchquerung der Khôm in diesen Zeiten besonders gefährlich ist. Die Reiseroute verläuft von Trallop entlang der Reichsstraßen bis nach Punin, von dort nach Then und über den gerade erst schneefreien Blutpass zwischen Raschtulaswall und Raschtulsturm nach Mhanadistan. Weiter geht es Erkin und Mhanadi entlang bis kurz vor Shobilla, wo die gefährliche und schlecht ausgebaute Passstraße durch das Khoram-Gebirge genommen wird. Nun folgt die Durchquerung der Wüste Khôm über die Oasen El'Karram und Al'Rifat sowie den türkischen Cichanebi-Salzsee entlang bis nach Unau.

Holen Sie sich für die Ausarbeitung der Reise, für die Sie mindestens einen (aventurischen) Monat einplanen sollten, Anregungen aus den Regionalpublikationen *Das Herzogtum Weiden*, *Land der Stolzen Schlösser*, *Das Königreich Almada*, *Die Wüste Khôm* und die *Echensümpfe* bzw. der *Geographia Aventurica* sowie aus *Drachen*, *Greifen*, *Schwarzer Lotos* bzw. der in Bälde erscheinenden Spielhilfe *Zoo-Botanica Aventurica*.

Eslam, der sich als aufgeschlossener, sympathischer junger Almadani erweist, wird auf dieser Reise von einem Kammerjungen, einer Köchin, einem dicklichen Schreiber sowie der alten Puniner Hofarchivarin, Meisterin Archea (mit massenhaft vergilbten Dokumenten im Gepäck) begleitet. Gerade für letztere ist das Reisen zu Pferd (und erst recht auf einem Kamel in der Wüste) eine Strapaze. Eslam reist wie stets ohne offizielle militärische Bedeckung, wird aber (für die gesamte Strecke oder für Etappen) Helden anheuern. Sollte Ihre Gruppe ohnehin in die genannte Richtung reisen wollen, könnte sie sich ein gutes Zubrot verdienen.

Im Reich selbst wird die Reise ohne größere Vorkommnisse verlaufen (allenfalls treffen die Helden auf ein paar Wegelagerer), allerdings

müssen in Gareth und Punin wichtige Dokumente über die Geschichte der Grenzstreitigkeiten am Yaquir gefunden und unterwegs studiert werden (greifen Sie auf die Informationen aus der **Das Königreich Almada** und dem Boten zurück). Auf dem Raschtulspass geht es mit Riesenlindwürmern und Ferkinas schon ungemütlicher zu. In Mhanadistan wäre eine Schifffahrt angenehm, doch sollte man sich vor den phexgescheiten (und -geschwinden) Schiffsleuten in Acht nehmen, die einem die letzten Heller aus der Tasche ziehen wollen. Im Khoram-Gebirge kann es zu Begegnungen mit Khoramsbestien, aber auch Chimären kommen, die noch aus der Schaffenszeit des Meistermagiers Abu Terfas stammen (siehe **Bastrabuns Bann**). In der Khôm schließlich wird, neben allen Unannehmlichkeiten einer Wüstendurchquerung (orientieren Sie sich an den Vorschlägen aus **Die Wüste Khom und die Echsenstümpfe** oder **Rastullahs Rache in Pfaden des Lichts**), ein Anschlag auf den Emissär verübt. Der Friede zwischen den Zwölfgöttlichen Landen und dem Kalifat ist längst nicht von allen Novadis gewünscht – und Dom Eslam ist durchaus kein gänzlich Unbekannter unter Novadis. Ihre Helden müssen diesen Mordversuch selbstverständlich verhindern. In Unau, wo man Anfang Rahja ankommen sollte, wird der Emissär für acht Wochen kaum Hilfe von Helden benötigen. In den ersten Tagen bittet Archae die Helden, den Emissär zu schützen. Sie befürchtet, dass er, wie schon viele Diplomaten zuvor, in einem unbedachten Moment gefangen genommen werden könnte und sein Kopf in einer mit Edelsteinen gefüllten Schatulle an die Regentin zurückgesendet wird. Entwickeln Sie hieraus einige prekäre Situationen.

Später können die Helden für den Kalifen Aufgaben erledigen (z.B. Erkundungstouren in die Echsenstümpfe, Rettungsmissionen für auf dem Salzsee verloren gegangene Händler), um den guten Willen des Mittelreiches zu untermauern.

Lassen Sie Ihre Helden mit dem sichtlich erleichterten Eslam die Unterzeichnung des Friedens im herrschaftlichen Serail des Kalifen feiern und dann über Keft, Yiyimris, Kirch, El'Ankhra, und Virinlassih nach Brig-Lo zur Königin zurückkehren. Auch für diese Route können Sie sich bestens mit möglichen Randereignissen am Abenteuer **Rastullahs Rache** orientieren.

Gwain

Lieben Ihre Spieler die Schlacht? Die kriegerische Auseinandersetzung mit menschlichen, kultivierten Gegnern? Dann ist Omlad genau der richtige Hintergrund für Sie. Arbeiten Sie anhand der Informationen aus den Artikeln einen detaillierten Schlachtplan aus und positionieren Sie die Helden als Bevollmächtigte des Cronvogtes an den entscheidenden Orten des Kampfes um Omlad: Belagerungsgeräte der Novadis (Vorschläge in **Armorum Ardariti-**

cum bzw. **Aventurisches Arsenal**) gilt es zu zerstören, eingestürzte Stadtmauern zu flicken (bis offenkundig ist, dass sich dies nicht mehr lohnt), Verwundete zu retten, Brände zu löschen, eine Panik in der Bevölkerung zu verhindern, Einfälle der Novadis und eigene Ausfälle zu planen sowie die Streiter Gwains über Wochen hinweg bei Laune zu halten. Denken Sie auch an die Sicherung der Lebensmittelvorräte, den Schutz des Rondra- und Peraine-Schreins sowie der Tempel der Tsa und Rahja (oder zumindest die Rettung der dortigen rituellen Artefakte) oder die Verlegung der Kranken aus dem Therbünitenspital. Eine Hilfe kann Ihnen hierbei der Plan Omlads sein, weitere Informationen zur Stadt und Reconquista finden Sie im **Yaquirblick** Nr. 22ff. unter www.yaquirblick.de. Stellen Sie sicher, dass der zweite Belagerungsring sowie der Hafen zunächst gesichert werden können – und gönnen Sie allen eine Verschnaufpause, bevor es weiter geht. Natürlich können Sie auch auf Seiten der Novadis spielen.

Rohaja

Bezüglich der Königin bieten sich zunächst zwei Möglichkeiten für die Einbindung der Helden an: Erstens können sie als Spione nach Amhallah (**Das Königreich Almada**, S. 55f., **Erben des Zorns**, S. 43ff.) eindringen, um im Umfeld des Emirs die Pläne des Kalifen zu enthüllen. Das Reich geht von zwei möglichen Szenarien aus, die unter den Heerführern Almadas (aber auch im kulturellen Schmelztiegel Amhallah) diskutiert werden: Im einen ziehen die Wüstenkrieger allesamt gen Omlad (was sich als unklug erweist), um das novadische Heer vor den Toren der Stadt zu verstärken, oder sie greifen das Almadaner Hinterland an, um die Streiter des Reiches fernab Omlads zu binden (was de facto bereits mit dem Heerlager in Däl, später Brig-Lo gelungen ist). In beiden Fällen wären die Regimenter des Raulschen Reiches – nach nüchterner Einschätzung des Reichserzmarschalles – nicht in der Lage, den Belagerungsring um Omlad aufzuheben, ohne dabei die Front im Osten peinlich zu entblößen, und Omlad müsste somit als verloren gelten. Im anderen Szenario wendet sich der Zug nach Horasia, wohlmöglichst gegen das Zwölfgöttermonument von Mantrash' Mor. Hier wären Heilige Stätten und das Land eines Verbündeten bedroht und Heereshilfe gleichfalls kaum zu leisten. Doch kann man sich kaum vorstellen, dass der Kalif den Waffengang mit zwei Reichen zur gleichen Zeit sucht, weswegen vermutlich eher das erste Szenario eintreten wird.

Tatsächlich versucht der Kalif die Truppen des Reiches fern von Omlad zu binden und gleichzeitig das Mittelreich und das Horasiat gegeneinander auszuspielen – keiner wird dem Anderen beistehen wollen, wenn man einen Angriff auf das eigene Land zu befürchten hat. Der eigentliche Plan, der nur nach zahlreichen Gefälligkeiten, Gesprächen und gefährli-

chen Spionageaktionen zusammengefügt werden kann, aber ist der, Brig-Lo (wo bereits ein Bethaus des Rastullah steht) im Falle der erfolgreichen Verteidigung Omlads durch die Almadaner einzunehmen. Brig-Lo könnte dann als Pfand gegen Omlad eingelöst werden. Dies gilt es zu verhindern.

Die zweite Möglichkeit für wahrhaft vertrauenswürdige Helden (am besten solche, die bereits einmal erfolgreich im Namen der Königin gestritten haben) ist es, ihre Kunde und Liebesbotschaft an den Sonderemissär nach Unau zu bringen – eine wahrhaft heroische Aufgabe in Zeiten von Krieg und Tod, bei deren Ausgestaltung Sie auf die weiter oben für die Wüstendurchquerung aufgeführten Hilfen zurückgreifen können.

Schließlich können Sie auch die Schlacht auf den brigellanischen Feldern bei Brig-Lo ausgestalten – und das Leben der Königin retten. Denn vielleicht war es eine Aktion der Helden, die das Pferd Rohajas just im rechten Moment hat steigen lassen?

Niklas Reinke

Konflikt im SOD spitzt sich zu, Seite 20

Meisterinformationen:

Zunächst muss hier eine Entschuldigung dafür stehen, dass im letzten Boten keine Namen unter den Bildern der drei Erzäbte zu finden waren. Das sei hier nachgeholt; es sind von links nach rechts: *Kerime al'Kadim*, Erzäbtissin der Südlande zu Khunchom, *Wufhelm Tannhauser*, Erzabt der Nordlande zu Festum, und *Canyraith von der Lohe*, Erzäbtissin der Mittellande zu Gareth.

Doch nun zu der momentanen Situation: Erstmals kommt es zu direkten Konfrontationen zwischen der Ordensführung in Thegûn (und



den ihr verbundenen Satori) und den Pastori-Hardlinern; daraus ergibt sich die Möglichkeit für die Spieler, direkt Teil des Geschehens zu werden. Vor allem Helden, die bereits für die Draconiter gearbeitet haben, können damit rechnen, erneut angesprochen zu werden. So ist es vorstellbar, dass Helden, die z.B. mit dem Erzabt des Nordens aneinandergeraten sind, nun gezielt von Thegûn aus angeworben werden, um einen Revisor nach Festum zu begleiten. Die Erzäbtissin zu Gareth muss ebenfalls Helden anwerben, um diverse Artefakte an andere Orte zu bringen, dafür braucht sie Schutz.

Chronologie der bisherigen Ereignisse:

6. *Hesinde* 1026 BF: E.Q. Eternenwacht verschwindet. (AB 102)

23. *Firan* – 1. *Tsa* 1026 BF: Der Drachenrat tritt in den Hallen der Weisheit zu Kuslik zusammen. Nach zähen Beratungen ohne eindeutiges Ergebnis ernannt die Erhabene des Hesinde-Kultes, Haldana von Ilmenstein, einen Stellvertreter, den Satori Yerodin ter Istador. (AB 103)
Phex und Peraine 1026 BF: Der Abtpaeses begibt sich von Thegün aus auf Reisen, um Kontakt zu wichtigen Kirchenvertretern, Magiern und Adligen aufzunehmen.

8. *ING* 1026 BF: Der Abtpaeses versendet zwei Enzykliken, die die Öffnung des Ordens befiehlt; es kommt zu Protest unter den Pastori der Draconiter. Im Rahja 1026 BF gipfeln die Proteste darin, dass zu Festum die Bibliothek geschlossen, in Khunchom jeder Besucher kritisch unter die Lupe genommen und der Erzhort Angbar sogar komplett versiegelt wird. (AB 105)

1. *Prauns* 1027 BF: Der Abtpaeses erlässt ein Folgsamkeitsedikt und entsendet Revisoren in jeden Hort. Zudem befiehlt er die gesamte Eiserne Schlange nach Thegün, lässt die Ausbildungsstätte zu Festum schließen und versucht, auch den geheimen Hort Drachenblick (bekannt aus dem Abenteuer *Kreise der Verdammnis*) in den Schwarzen Landen versiegeln zu lassen.

5. *Rondra* 1027 BF: Auch der Gründungstag der Draconiter gerät zu einer Kraftprobe, da etliche Pastori des Ordens fernbleiben, der Streit droht zu eskalieren. Der Erzhort zu Angbar wird aufgelöst. (AB 106)

Tatsache ist, dass sich die einzelnen Erzählte nun verstärkt auf ihrer Unabhängigkeit beharren und versuchen, ihre jeweilige Position zu stärken (sei es nun kirchenpolitisch oder auch kulturell), um gegen Thegün bestehen zu können. Man befindet sich also momentan in einer Zeit, in der beide Gruppierungen vermehrt auf die Unterstützung fähiger Helden angewiesen sind, denn weder haben sie genügend eigene Leute, noch können sie denen blind vertrauen.

Wie gesagt, es ist gut denkbar, dass Heldengruppen die einzelnen Revisoren von Thegün aus begleiten und damit das Ausmaß der Verweigerung zu spüren bekommen. Dabei soll klar werden, wie unbeugsam sich die Pastori des Ordens gebärden. So lässt sich bei einem eingefleischten 'Hardliner' wie Wulhelm Tannhauser in Festum problemlos eine Art 'Prager Fenstersturz' inszenieren. Ebenso ist es wahrscheinlich, dass es zu Anfeindungen kommt, wenn die Helden in den Ordenshäusern rasten.

Was die Schließung des Erzhortes Angbar angeht, so kann sie durchaus auf das Wirken einiger von Thegün entsandter Helden zurückzuführen sein, die dem Vogt von Angbar mitteilen, dass die 'Drachenvorherrscher' Übles im Schilde führen. Immerhin ist gerade die Erzäbtissin Sylwake eine derjenigen, die von Anfang an gegen den Abtpaeses gewettert haben. Im Übrigen geschieht es zum ersten Mal, dass ein weltlicher Herrscher einen Orden seines Landes verweist; ein brisanter Präzedenzfall. Beachten Sie dabei bitte nur, dass die Erzhorten Telki Elutarkis zu Festum und Keshal Nanduria zu Khunchom tatsächlich ihre Position stärken können. In der Erzäbtissin der Mittellande hat der Abtpaeses jedoch eine treue Unterstützerin, die seine Weisungen buchstabengetreu ausführt.

Das Gründungsfest, zu dem sich in Thegün hochrangige Gäste versammeln, bietet Gelegenheit, nunmehr auch mit einem Intrigenspiel zu beginnen. Beide Seiten versuchen, möglichst

viele der anwesenden Adligen und Kirchenvertreter auf ihre Seite zu ziehen. Das gibt den Spielern die Gelegenheit, als Spione und Vermittler aufzutreten. Schildern Sie eine konfliktgeladene Stimmung und den Versuch der gegensätzlichen Parteien aus Satori und Pastori, möglichst großen Einfluss zu gewinnen. Im weiteren Verlauf dieser Kampagne werden sich nun auch andere Vertreter der Hesinde-Kirche in den Konflikt einmischen, so dass sich auch hier die Spannungen zwischen den Pastori und den Satori verschärfen. Dabei behalten jedoch die Satori in der Kirche die Oberhand, während sich im Orden eher der pastorensche Widerstand durchzusetzen scheint. Alles in allem wird der Orden durch diesen Konflikt gelähmt, da sich nun die Kräfte darauf konzentrieren, einen Status quo zu erreichen. Noch ist nicht abzusehen, ob weitere Horte des Drachenordens geschlossen werden oder sich selbst 'abnabeln', amüsant ist jedoch, dass offenbar alle Parteien die Suche nach Eternenwacht hintanstellen (und auch dessen Vorstellungen über Bord zu werfen scheinen), um sich gegenseitig zu zerfleischen.

Martina Noeth

Was treibt der Schwarze Drache, Seite 28

Meisterinformationen:

Der untote Drache Rhazzazor ist darauf angewiesen, seinen Leib mit Blut und Theriak (dem flüchtigen Lebenselixier, das in der Eiswüste gefördert wird) zu heilen, wenn er z.B. durch starke karmale Kräfte verletzt oder ausgelaugt wird. Derzeit liegt er im Drachenschlaf zu Warunk, um seine alte Stärke wieder herzustellen. Seine dienenden Nekromanten wachen über ihn. Bald aber wird er von neuen Flügen und altem Hass träumen und so aktiv und kraftvoll sein wie selten zuvor.

AW



Hannover spielt! 11

22. und 23. Mai 2004

Haus der Jugend
Maschstr. 22/24
30169 Hannover



Aus der DSA-Redaktion haben ihr Kommen zugesagt:

Frank Bartels, Tom Finn, Stefan Küppers, Thomas Römer, Mark Wachholz, Anton Weste
 Es wird Workshops geben zu den Al'Anfa/Südmeer- und Thorwal/Nostragast-Spielhilfen,
 zur Überarbeitung der G7-Kampagne, zum Schreiben von Abenteuern und mehr.

Kontakt:

www.hspielt.de

Daniel Stanke, Büschingstr. 8, 31655 Stadthagen, Tel.: 0178 - 388 73 23

ARMALION

JOURNAL Nr. 27

Aventurische Grüße!

Heute gibt es mal wieder ein hübsches Szenario für Kaiserliche und Borbaradianer. Der Krieg ist nie wirklich zur Ruhe gekommen, und immer wieder kommt es zu blutigen Auseinandersetzungen. Vor allem die Kaiserlichen müssen dabei stets auf der Hut sein – nicht nur haben sie mit den finsternen Umtrieben ihrer Feinde zu kämpfen, zudem müssen sie der Versuchung widerstehen, durch den Kampf zu den selben Monstren zu werden, gegen die sie kämpfen. Keine leichte Aufgabe ...



Christian Lonsing

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

Der Vertrieb von Armalion-Miniaturen erfolgt nur noch über das Internet, namentlich über die beiden folgenden Internet-Shops:

www.f-shop.de

www.hobbyproducts.com

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

HEPTAGRAMM

„Was seht Ihr?“, fragte Sehrhuhn leise. Der Hauptmann war sich zwar bewusst, dass die Feinde ihn auf diese Entfernung niemals hören würden, solange er nicht laut herumschrie, aber er wollte kein Risiko eingehen. Bei diesen Dämonenanbetern musste man mit allem rechnen, und den Überraschungsvorteil wollte er auf keinen Fall einbüßen. Es war der einzige Vorteil, den sie hatten ...

Der Halbelf an seiner Seite antwortete nicht, sondern startete weiter angestrengt in die Dunkelheit. Sehrhuhn runzelte ärgerlich die Stirn. Wie tief waren die kaiserlichen Truppen inzwischen gesunken, wenn sie sich mit düsteren Gesellen wie diesem dunkelhäutigen Halblut abgaben? Aber er war sich des Vorteils bewusst, einen solchen Kundschafter dabei zu haben – offenbar konnte der Halbelf, der sich hartnäckig über seinen Namen ausschwig, im Dunkeln ebenso gut sehen wie in hellem Tageslicht. Sehrhuhn vermutete, dass nicht nur Menschen und Elfen zu seinem Stammbaum gehörten, sondern auch ein nicht unerheblicher Anteil orkischen Blutes ... oder Schlimmeres.

„Sie bereiten eine Beschwörung vor“, sagte der Halbelf mit heiserer Stimme. „Entweder wir greifen sofort an oder wir ziehen uns zurück.“

„Wir sind hier, um anzugreifen“, erwiderte Sehrhuhn und gab seinen Leuten mit einigen Handzeichen Bescheid. Leise wie der Tod machten sich die dunkel gekleideten Kaiserlichen auf den Weg.

Nun, dachte Sehrhuhn bei sich, *vielleicht wird das ja die letzte Mission. Diejenige, von der ich nicht mehr zurückkehre.* Es fühlte sich jedenfalls so an.

Vorgeschichte

Seit Borbarads Rückkehr macht die Art der Kriegsführung einen langsamen, aber unaufhaltsamen Wandel durch. Die Ära, in der sich die Heere mit blitzenden Rüstungen und wehenden Fahnen auf dem Feld der Ehre gegenüberstehen, wird vielleicht noch

einige Jahrzehnte andauern, aber schon jetzt ist die Veränderung zu spüren.

Gegen die Borbaradianer ist eine offene Kriegsführung einfach nicht mehr zeitgemäß. Gibt man ihnen die Gelegenheit, sich auf eine offene Feldschlacht vorzubereiten, so nutzen sie die Zeit, um mit Hilfe ihrer ebenso ketzerischen wie mächtigen Beschwörungsrituale Heerscharen von Dämonen und Untoten zu ihrer Unterstützung zu rufen. Zu oft schon mussten die Kaiserlichen auf diese Weise eine vernichtende Niederlage erleiden, und inzwischen steht das Überleben des Reiches auf dem Spiel und zwingt die kaiserlichen Heerführer zum Umdenken.

Eine erste Reaktion auf die veränderten Schlachtfeldbedingungen sind die Nachtschatten-Kompanien, deren Aufgabe darin besteht, am Vorabend einer Schlacht in feindliches Territorium einzudringen und die Vorbereitungen der Borbaradianer zu stören. Es ist ein schmutziges Handwerk und viele der Nachtschatten-Soldaten finden den Tod – oder Schlimmeres –, aber ihr Einsatz kann das Leben Hunderter Kameraden retten und letztlich einen wichtigen Beitrag leisten, das Mittelreich vor einer verheerenden Invasion zu schützen.

In diesem Szenario sehen sich Hauptmann Sehrhuhn und seine Nachtschatten-Kompanie einer typischen Aufgabe gegenüber. Die Borbaradianer bereiten einen Überfall auf einen tobrischen Außenposten vor und sind dabei, ein großes Heptagramm anzulegen, um ihre dämonischen Verbündeten herbeizurufen. Die Nachtschatten versuchen, dies zu verhindern, indem sie den Ritualleiter aufspüren und eliminieren, bevor es zu spät ist.

Die Armeen

In diesem Spiel treten die Kaiserlichen gegen die Borbaradianer an – optional kann das Szenario auch mit Armeen gespielt werden, die sich dem einen oder anderen Lager zugehörig fühlen. Nehmen mehr



als zwei Spieler an dem Szenario teil, so teilen sie die teilnehmenden Truppen untereinander auf.

Die Armee der Kaiserlichen besteht aus einer Nachtschatten-Kompanie für insgesamt 1000 Punkte. Es dürfen nur zwei Helden ausgewählt werden – einer davon muss ein Hauptmann sein, der andere darf ein beliebiger Zauberkundiger sein. Der Rüstungsschutz aller Figuren wird auf 4 gesenkt, ihre GE steigt dafür um +2. Tiere, Dschinne und berittene Figuren dürfen nicht eingesetzt werden (Ausnahmen hierzu bedürfen einer vorherigen Absprache unter den Spielern). Elfen eignen sich hervorragend für dieses Szenario, lassen sich aber üblicherweise nicht dazu herab, als Meuchler missbraucht zu werden.

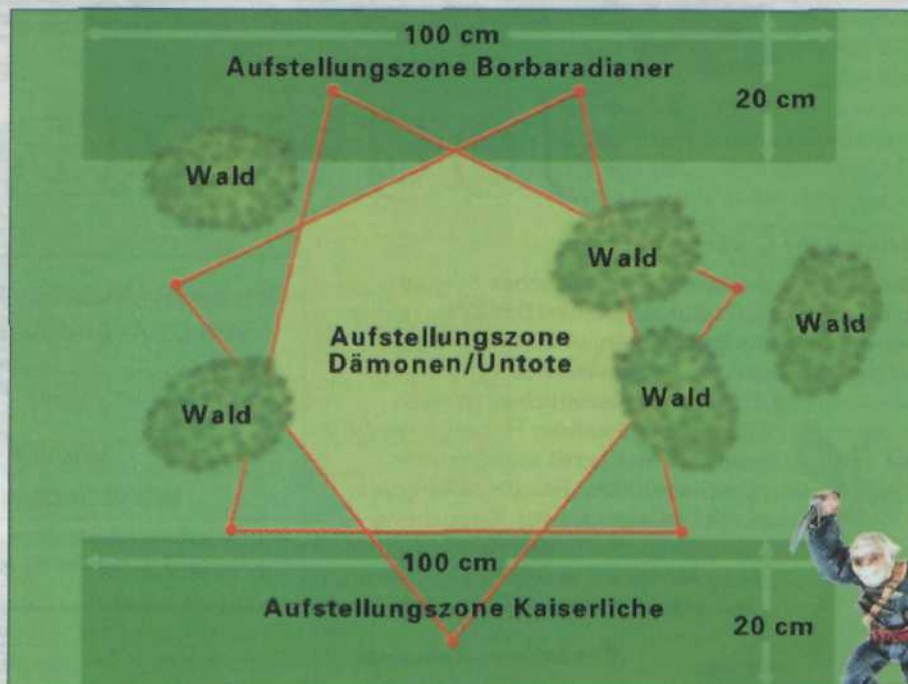
Die Armee der Borbaradianer besteht aus sechs Borbaradianer-Magiern. Einer davon ist der Ritualleiter und wird verdeckt als solcher gekennzeichnet, auf dem Schlachtfeld ist er aber nicht von den anderen zu unterscheiden. Die Magier dürfen nicht mit Ausrüstung, Dämonenpakten oder sonstigem aufgewertet werden. Weitere Helden dürfen nicht ausgewählt werden. Dazu darf der Borbaradianer-Spieler normale Einheiten für 1000 Punkte erwerben und noch einmal 1000 Punkte für Untote und/oder Dämonen investieren.

Spielfeld und Aufstellung

Das Spiel findet auf einem 120x90 cm großen Spielfeld statt. Es werden einige Wald-Geländeteile platziert, der Rest des Spielfelds ist offen (siehe Skizze). Die Spitzen des Heptagramms werden mit Glassteinen oder Spielmarken markiert. Nun platziert der Borbaradianer seine sieben Zauberkundigen in seiner Aufstellungszone und richtet sie so aus, dass sie in Richtung ihrer jeweiligen Spitze des Heptagramms blicken (die Bewegungspfade können auch mit Bindfäden angezeigt werden, um Missverständnisse zu vermeiden). Als nächstes stellt der Kaiserliche seine Armee in seiner Aufstellungszone auf.

Sonderregeln

Der Kampf findet bei Nacht statt. Weitere Wetterregeln kommen nicht zur Anwendung. Alle Kämpfer gelten als Nachtkämpfer. Es gelten die Heimlichkeitsregeln (*Borbarads Rückkehr*,



Seite 79ff.), mit folgenden Ausnahmen: Die borbaradianischen Zauberkundigen gelten als Wachposten und können Alarm schlagen, solange sie am Leben sind. Sie verwenden die Spielwerte des Borbaradianer-Magus und bewegen sich in jeder Runde automatisch mit ihrer Bewegungsweite entlang eines geraden Pfades zu ihrer Heptagrammsspitze. Erreichen sie diese, so bleiben sie stehen und drehen sich in Richtung des Zentrums des Heptagramms. Andere Bewegungen oder Handlungen führen sie das gesamte Szenario über nicht durch. Werden sie ausgeschaltet, so können sie zwar keinen Alarm schlagen, setzen ihren Weg jedoch als unverletzliche, unaufhaltsame Geistergestalten fort. Der Borbaradianer-Spieler muss nicht verraten, wenn der Ritualleiter ausgeschaltet wurde.

Wird der Alarm ausgelöst, so darf der Borbaradianer sofort seine normalen Einheiten in seiner Aufstellungszone platzieren und ab der nächsten Runde einsetzen.

Befinden sich alle Zauberkundigen auf ihren Positionen an den Heptagramm-Spitzen und ist der Ritualleiter zu diesem Zeitpunkt noch am Leben (alle anderen Magier dürfen zu diesem Zeitpunkt Geistergestalten sein), so werden die Dämonen/Untoten des Borbaradianers im Innern des Heptagramms platziert. Spätestens zu diesem Zeitpunkt wird der Alarm ausgelöst.

Siegbedingungen

Um das Szenario zu gewinnen, müssen die Kaiserlichen den Ritualleiter töten. Andere Missionsziele gibt es nicht, allerdings ist jeder tote Borbaradianer ein guter Borbaradianer. Die Borbaradianer gewinnen, wenn sie alle Kaiserlichen töten, wobei ihr Ritualleiter möglichst am Leben bleiben sollte. Sieg und Niederlage sind also wieder einmal eine Frage der Auslegung.



Das Schwarze Auge

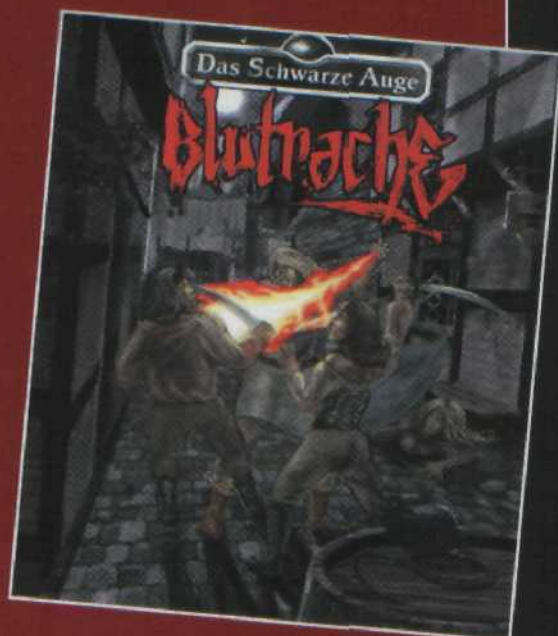
NEU!

DSA-MOBILE 7: BLUTRACHE

Eine fein gesponnene Intrige und ein heimtückischer Verrat führen in den nächtlichen Gassen von Punin, der Hauptstadt Almadas, schnell zu brutalen Morden. Denn hier herrscht das Recht der Blutrache.

Dir bleibt keine Zeit für Annehmlichkeiten in der Stadt der Künste. Prompt wirst du Zeuge eines Verbrechens. Heldenhaft schreitest du ein und die verdächtige Person ist bald darauf verhaftet. Doch ist diese wirklich schuldig? Oder bist du selbst nur Handlanger der wahren Drahtzieher? Wer steckt hinter dem Mord an einer angesehenen Patrizierin? Und welche Macht besitzt dieses seltsame Drachenamulett?

Auf der Suche nach Antworten gerät dein Leben in höchste Gefahr ...



Erschaffe deinen individuellen Helden auf deinem Handy!

Die DSA-Soloabenteuer können in beliebiger Reihenfolge gespielt werden. Der Mobilspieler schlüpft in die Rolle eines von 14 vorbereiteten Archetypen. Die Helden erhalten Abenteuerpunkte und können vom Handy auf einen Server gespeichert und beim nächsten Abenteuer wieder geladen werden.

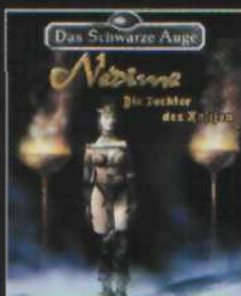
Du kannst dir das Spiel von www.dsa-mobile.de herunterladen. Das Abenteuer erwartet dich! Mehr Infos gibt es bei www.chromatrix.de

Jetzt auch auf Englisch!

Inzwischen ist auch das 4. DSA-Mobile-Abenteuer Among Pirates! in englischer Sprache erhältlich. Im Februar folgt Grave Robbers.

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

Einige Handy-Versionen erfordern das Nachladen von Daten (max. 20 KB). Hierfür fallen entsprechend des Mobilfunkvertrages weitere Übertragungskosten an. Anzahl und Darstellung der Bilder ist vom jeweiligen Modell abhängig.



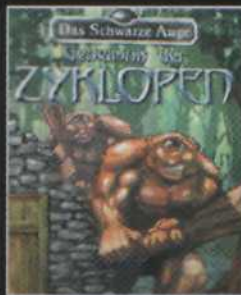
DSA1: Nedime, die Tochter des Kalifen



DSA3: Sumpf des Verderbens



DSA5: Die Grabräuber



DSA2: Geheimnis der Zyklopen



DSA4: Unter Piraten



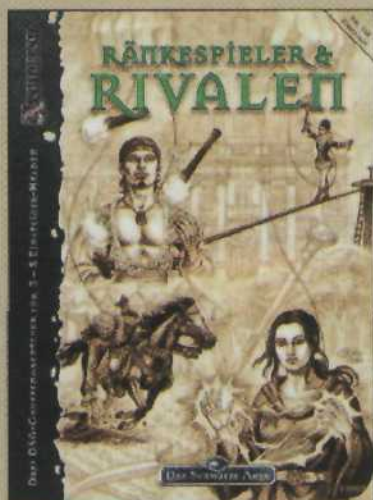
DSA6: Drachenfeuer



www.dsa-mobile.de



Das Schwarze Auge



52 Seiten, Softcover
Art.-Nr.: 13002
ISBN: 3-89064-386-8
Preis: EUR 10,-

RÄNKESPIELER & RIVALEN

Drei DSA-Gruppenabenteuer für jeweils 3 – 5 Einsteiger-Helden

von Armin Bundt, Ira Bagusat und Tobias Hamelmann, Mark Wachholz

Die da Merinals sind eine berühmte Artistenfamilie und führen Artistenschuh und rote Bälle im Wappen. Kann es sein, dass einer der beliebten Gaukler in eine Intrige im methumischen Hochadel verstrickt ist – gar in einen Mord?

Nach Rastullahs Willen soll es gehen, wenn für eine Novadi-Schönheit ein passender Ehemann gesucht wird. Allein: Stolz und Ehre, religiöser Eifer und unerfüllte Liebe führen dazu, dass aus dem Wettstreit der Bewerber bald ein blutiges Spiel wird.

Mehr als nur einen Hauch von Schmerz müssen die Helden auf sich nehmen, wenn sie der Magierakademie Andergast bei der Abschlussprüfung ihrer Zöglinge unterstützen und sich auf einmal inmitten von Eifersüchteleien und Sabotageakten wiederfinden.

Abenteuer Nr. 124

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

Komplexität (Meister/Spieler): mittel / mittel

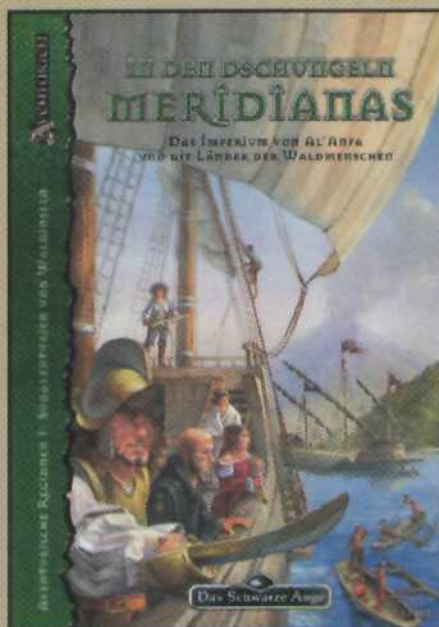
Erfahrung (Helden): Einsteiger bis erfahren

Anforderungen (Helden): Interaktion, Talenteinsatz

Ort und Zeit: Methumis / Khôm-Wüste / Andergast; in neuerer Zeit

IN DEN DSCHUNGELN MERIDIANAS

DAS IMPERIUM VON AL'ANFA UND DIE LÄNDER DER WALDMENSCHEN



208 Seiten, Hardcover
Art.-Nr.: 12002
ISBN: 3-89064-290-X
Preis: EUR 25,-

Aventurische Regionen 1: Südaventurien und Waldinseln

Redaktion: Stefan Küppers

In kaum einer Region Aventuriens liegen Gedeih und Verderb, Reichtum und Ruin so nahe beieinander wie in den Ländern südlich der einstigen Kaiser-Debrek-Linie: dem ehemaligen Vizekönigreich Meridiana. Hier ist die Heimat der verschiedenen Waldmenschen-Stämme mit all ihren Kräutergeheimnissen und Tabuzonen, hier fechten schurkische Piraten und tapfere Kauffahrer auf den endlosen Meeren, hier ruhen echtsische Geheimnisse aus grauer Vorzeit halb überwuchert in den unbarmherzigen Dschungeln.

Vor allem aber ist dies die Region, die von Al'Anfa dominiert wird, der zweitgrößten Stadt Aventuriens, die von den einen die Perle, von anderen die Pestbeule des Südens genannt wird: Sklaven, Gewürze und Edelsteine haben der Stadt unermesslichem Reichtum gebracht, Seuchen haben ihre Einwohner oft dezimiert und wohl nirgendwo findet man Hochkultur und Dekadenz so vereint wie in der Metropole, die dem Totengott Boron als dem Fürsten der Götter zu Füßen liegt.

Aber Al'Anfas Anspruch auf Südaventurien ist nicht unangefochten, und die Konkurrenten Brabak, Sylla und das Kemi-Reich warten nur auf einen Fehltritt der Granden, um ihren Anteil an Reichtum und Ruhm zu vergrößern.

IN DEN DSCHUNGELN MERIDIANAS

Der aventurische Süden im Jahre 1027 BF
Für Meister und Spieler aller Erfahrungsstufen
Enthält Farbkarten und Stadtpläne der Region

KERZEN IN DER NACHT

EINE ERZÄHLUNG ZU DEM ARTIKEL **EINE KAISERLICHE VERLOBUNG** AUF SEITE 4
VON ANTON WESTE

»Danke, Neesdan. Ich brauche nichts mehr. Ich möchte von niemandem mehr gestört werden. Keine Zofen.«

»Sehr wohl, Eure Kaiserliche Hoheit. Waren die Fechtstunden heute erfreulich?«

»Ja, Neesdan, wie immer. Wie immer.«

Die Türen des Schlafzimmers mit den getäfelten Wänden und blau-goldenen Vorhängen schlossen sich sachte. Kerzen erhellten die junge Nacht ein wenig. Im Westflügel der Neuen Residenz waren nur gedämpfte Geräusche zu hören. Viele Zimmer standen leer. Die verschwitzte Frau warf ihr Langschwert aufs Bett und löste ihr Haar, das, zerzausten Goldschleiern gleich, bis zur Hüfte fiel. Sie zog sich umständlich ihren Waffenrock über den Kopf. Ihr Blick fiel auf die Figurine vom goldenen Greifen. Der Götterbote schien zu grinsen.

»Nun schau nicht so!«, raunte sie die Statuette an und warf den Waffenrock darüber.

»Mutter ...«

Erst jetzt bemerkte Emer die Gestalt am Fenster, deren Schritte metallisch klapperten. Lächelnd eilte sie auf die junge Frau zu, schloss sie fest in die Arme und seufzte tief.

»Da bist du ja endlich.«

Rohaja keuchte. »Du musst dringend mit deinen Schwertübungen aufhören. Ich trage Harnisch und du raubst mir dennoch den Atem.«

»Und ein sehr schöner Panzer ist es.« Emer sah sich ihre Tochter erleichtert von oben bis unten an. »Kein novadischer Schwertstreich hat ihn durchdrungen. Er ist so intakt wie aus der Werkstatt des Plättners. Nur ein wenig sauberer könnte er sein, mein Fräulein.«

Rohaja öffnete ihre störenden Beinschienen. »Bitte, Mutter, fang nicht wieder davon an. Ich weiß an der Südgrenze auf mich aufzupassen und führe eine scharfe Klinge. Und das muss ich nicht nur den Wüstensöhnen zeigen, sondern auch den starrsinnigen Almadanis.« Sie schob die Unterlippe leicht vor. Wie immer, wenn sie sich darauf vorbereitete, einen Gegner in die Ecke zu drängen – sei es mit Wort oder Schwert.

»Nein, du bist gut aufgehoben am Yaquir. Besser zumindest als hier, in den Mauern deiner Ahnen. Der Hof ist wie der Molcho von Warunk.« Emer wischte sich den Schweiß von der Stirn. »Weißt du, dass sie dich wieder verheiraten wollen? Der Nordmärker?« Rohaja warf ihre Rüstungsteile auf den Boden.

»Ja.«

»Aber ich habe abgelehnt. Wenn es so weit ist, wirst du es selbst entscheiden. Warte, ich helfe dir beim Panier.« Emer öffnete geübte Ösen und Schleifen. »Sie alle sehen in dir nur den Weg zum Thron. Sie umlagern dich und wol-

len dich beeinflussen. Glaub keinem von ihnen!«

Rohaja blickte zur Seite. »Nein, tue ich nicht.« Ihr Kinn wurde von einer kräftigen Hand herumgedreht. »Rohaja! Ich will dich nicht verlieren. Dich nicht auch noch ...« Emers blaue Augen glitzerten feucht. Die junge Königin hielt die Hand ihrer Mutter und blickte verlegen um sich. Sie dachte an Yppolita. Meine Hände. Deine Hände.

Das Geheimnis zwischen ihr und ihrer Zwillingsschwester brannte auf ihrer Zunge. War jetzt der Augenblick, es der Mutter zu erzählen?

Sie öffnete den Mund und sprach: »Keine Sorge, Mutter. Ich weiß, was ich tue und was ich von all den Schmalherzigen zu halten habe.« Während sich die beiden Frauen frische Gewänder anzogen, lächelte Emer. »Ich weiß noch, wie sich vor einigen Jahren die Fürsten des Reiches um meine Hand gestritten haben, nachdem dein Vater gestorben war. Sie haben sich alle die Zähne ausgebissen. Wusstest du, dass sich sogar der dicke Emmeran Stoorrebrandt in das Kaiserhaus kaufen wollte?« Emer lachte perlend. »Und doch war er vielleicht von allen derjenige mit dem ehrlichsten Herzen. Ein Händler unter Rittern! Seit einigen Jahren getraut sich niemand mehr, meine Hand zu fordern ...«

Rohaja blickte sich verwundert im Raum um.

»Mutter, wo sind denn all die Spiegel? Entweder sind sie fort oder verhängt.«

Die Frau, die tagsüber die Reichsregentin war, antwortete nicht. Stattdessen blickte sie lange auf ihre Tochter. »Und vor dem jungen Eslam solltest du dich auch in Acht nehmen. Spiel mit ihm, aber erwecke in ihm keine falschen Hoffnungen. Ich fürchte, er könnte um eine Verlobung bitten. Du weißt ja, was ich davon halte.«

Die junge Königin verbarg ihren Mund hinter der Hand und schluckte. »Ach, er ist viel zu sehr um sein Almada besorgt. Mutter, hast du wenig geschlafen? Deine Augen sind so ...«

Emer antwortete wieder nicht. Sie schritt zu einem der Intarsienchränke. »Ich habe dich aus einem bestimmten Grund rufen lassen. Ich weiß nicht, wie viel Zeit wir alleine verbringen können.« Sie wuchtete einen langen Ebenholzkasten auf den Zedertisch. Die Kerzen flackerten.

»Das hier hat dein Vater getragen. Es war wie er selbst: stolz, majestätisch, treu und von einer schwarzen Traurigkeit.«

Mit großen Augen beugte sich Rohaja über den langen Kasten und öffnete ihn. Darin lag ein schlanker Zweihänder. Kalte Linien, Kraftvol-

le Schneiden. Die Klinge war schwarz wie Borons Nacht.

»Alveranstre! Die Enduriumklinge!«

Probehalber hob Rohaja das Schwert vor die Brust und bewegte es leicht. Ein feines Vibrieren war in der Luft zu vernehmen.

»Ich denke, es ist an der Zeit, dass du sie führst. Zeig ihnen, was für eine Kriegerin du geworden bist!« Emer blickte lächelnd auf ihre Tochter, die ihr so ähnlich und doch so fremd war. Rohaja aber senkte den Blick.

»Das ist eine ehrenvolle Waffe. Eine große Waffe. Ich weiß nicht, ob ich wirklich schon so weit bin. Ich glaube, ich möchte noch ein wenig ... warten.« Behutsam legte sie die Klinge zurück.

Emer stutzte. »Du überrascht mich immer wieder, Kind. Gut, es soll für dich verwahrt werden, bis du es haben willst. Aber warte nicht zu lange. Die Welt ist dunkel geworden, und ich weiß nicht, wie lange ich noch da sein werde, um dir Alveranstre zu überreichen.«

Diesmal ließ sich Rohaja ganz in der Ummarmung fallen.

»Aber du wirst immer da sein, Mutter! Was könnte uns denn noch geschehen, nachdem wir so viel durchgemacht haben? Die Götter haben doch ein Einsichen.«

Emer streichelte das Haar ihrer Tochter und blickte aus dem Fenster.

»So wird es sein, mein Kind. So wird es sein.« Ihr Blick verlor sich in Träumen.

Ihre Träume von Kriegen, Lügnern und Drachenfeuer, das mit schwarzen Schwingen kam.

Während die Kerzen im Gemach der Neuen Residenz niederbrannten, lag tiefe Nacht über Aventurien.

Eine Kämpferin schärfte ihren jahrhundertalten Bihänder und blickte sorgenvoll zu den dunklen Kuppen von Finsterkamm und Schwarzer Sichel.

Ein Mann kniete zwischen Edelsteinen vor einem lichtüberströmten Altar und flehte:

»Herr, warum darf ich sie nicht warnen?«

Ein alter Herzog warf vor einem gigantischen Kamin seinem Hund Knochen zu. »Friss, Perval, friss. Bald wird es noch viel mehr zu fressen geben.«

Eine hoch thronende Gestalt blickte in rauchende Gruben von Stein und Feuer. »Sie müssen noch viel schneller fertig sein. Tötet einhundert von ihnen zur Abschreckung.«

Ein Schwarzer Drache lag in seinen Alpträumen darnieder und grinste niederhöllisch. Was er in seinen Alpträumen sah, gefiel ihm.

Ende

ORDENS BESCHREIBUNG

DER ORDEN DES HEILIGEN GOLGARİ - DIE GOLGARİTEN -

VON STEFAN KÜPPERS UND ELIAS MOUSSA

Kurzcharakterisierung: verlängerter Arm der Puniner Boron-Kirche; seine Mitglieder kämpften einst vor allem gegen den alafanischen Boron-Glauben; mittlerweile sind die Schwarzen Lande (insbesondere die Warunkel) ihr Hauptaktionsziel.

Wappen/Symbol: schwarzes, gebrochenes Rad, darüber schwarzes Schwingenpaar auf weißem Grund

Wahlspruch: – (Schweigen)

Tracht: schwarze Rüstung, darüber ein weißer Wappenrock mit weißem Mantel (Ritter Golgaris) oder grauer Wappenrock mit grauem Mantel (Knappen Golgaris)

Herkunft: Ritterbund um Punin, offizielle Gründung 1014 BF

Bedeutende Mitglieder: Borondria (Großmeisterin), Gernot von Mersingen (Landgraf der Trollzacken), Mordaycon Montaginte (Träger der Karneol-Löwin: eines der Löwinnenschwerter)

Personen der Historie: Lucardus von Kemet (erster Großmeister, Verräter), Sahil Al' Râad (Erster Träger Târnur'shin)

Heilige Talismane und Artefakte: Târnur'shin (Rabenschnabel aus Endurium), Lex Boronia (Ordensregeln), weitere, nicht enthüllte Artefakte in Garrensand

Wichtige Klöster, Niederlassungen: Kloster Garrensand (Stammsitz, Koschgebirge), Burg Krähenwacht (Ausbildungsstätte der Novizen, Garetien), Burg Mersingen (an der Trollpfote, Darpatien, Stammsitz der Familie), Kloster Rabenhorst (im Aufbau, Finsterkamm), Rabenturm (ein Teil der tobisch-herzoglichen Burg Drachenhaupt)

Feiertage: 1. Boron (Totenfest); 1.–3. Boron (Feierlichkeiten und Treffen im Kloster Garrensand, Zusammentreten des Konsistoriums); 5. Boron (Tag der Ritter Golgaris; Knappen erhalten zu Garrensand ihre Leite zum Ritter)

Beziehungen: groß (insbesondere in Almada, Tobrien und Darpatien, dazu noch verschiedenste Gönner und Förderer in hohen Adelskreisen, z.B. Familie Mersingen)

Finanzkraft: groß (aus zahlreichen Sach- und Geldspenden)

Mitglieder: mittel (ca. 30% geweiht)

Zitat: «Im Tode sind alle gleich, doch wer will sagen, wo das Sterben beginnt?» (Borondria, Großmeisterin)

Volkes Stimme: «Dieser Orden hat nichts gemein mit dem strahlenden Heldentum der Rondra-Kirche, seine Erscheinung ist eher finster, beinahe geistergleich, zumal wenn die Ritter im Mondlicht zur Boronstunde ihre stillen Versammlungen abhalten. Wie eine Wand aus Schweigen umgibt sie der Nimbus des Unnahbaren. (...) Es heißt, sie zögen alle Untoten auf sich (...), die Toten aber achten sie mehr denn die Lebenden. (...) hatten die Augen der Wissenden, die all das Grauen begreifen, dem sie entgegen ritten. (...) Die Rondrianer schimpfen sie ehrlos, weil sie nichts auf Ruhm und Ehre geben, und ein Hinterhalt ist ihnen nicht fremd. Aber um jeden Gefallenen kämpfen sie, kein Toter bleibt zurück. (...) Kein Orden, den ich kenne, betreibt solch wundersame Riten, und es gibt Gerüchte, dass viele der Ordensritter ehrlose Rondrianer seien, denen man ihren Frevel vergeben und das Vergessen geschenkt hat.» (Aus dem Bericht des Leutnant Idamil von Wörmalt an Prinz Brin, 1020 BF)

Quellen: Lexikon; Aventurischer Almanach; Land der stolzen Schlösser; Unter der Dämonenkrone; Kirchen, Kulte, Ordenskrieger (veraltet); Aventurische Götterdiener (S.45f); Götter, Kulte, Mythen (S.49); Sphärenschlüssel; Rohals Versprechen; Pforte des Grauens; Rausch der Ewigkeit; Golgaris Ruf (in Leicht verdientes Gold); Rabenkrächzen (im AB 101); Stunde des Schweigens (in Pfade des Lichts), verschiedene Aventurische Boten und www.golgariten.ch

GESCHICHTE

Seit den Dunklen Zeiten und der Bekämpfung der damaligen finsternen Kulte gab es viele – meist von der Kirche nicht anerkannte – für Boron streitende Orden. Auch die Golgariten entstanden aus einem Bund borongläubiger Adliger, dessen Tradition weit zurück reicht. Seit seiner Anerkennung durch den Raben von Punin im Jahr 1014 BF erlebte der junge Orden eine abwechslungsreiche Geschichte. Unter Lucardus von Kemet, einem Gegner der vermeintlichen Alafaner Häresie, verstand sich der Orden anfangs hauptsächlich als ein 'Werkzeug wider den Boron-Glauben Al'Anfas' und zur 'Rückgewinnung' von Borons Szepter. Lucardus verfolgte dieses Ziel mit allen Mitteln, erlag jedoch letztendlich den Einflüsterungen Thargunitothes, verriet 1020 BF den Orden und wurde Heerführer des Heptarchen Rhazaz-zor.

Bereits in den Anfangstagen von Borharads Rückkehr erlitt der Orden Verluste: 1019 BF sterben viele Golgariten in der Gor, als sie Gebeine der Magierschlacht bergen wollen. Ein ungleich höherer Blutzoll wird in der Dritten Dämonenschlacht gezahlt, als viele Kämpfer der Gründertage fallen.

Als die Boroni Borondria am 14. Phex 1021 BF die Ordensleitung übernimmt, steckt sie neue Ziele und wandelt – unauffällig und mit stiller Hand dirigiert – den in einer Identitätskrise steckenden Orden zum Schwertarm der Bo-



Das Ordenswappen

ron-Kirche, dessen Ziele einige der unheiligsten Herzen der Schwarzen Lande sind. Selbst das Ordenswappen wandelt sich unter ihr vom Bild des Raben zum schwingengekrönten Boronsrad – vielleicht ein Symbol der Versöhnung mit Al'Anfa, wie tolerante Boronis mutmaßen.

1025 BF übergab der Rabe von Punin dem Orden die boronheilige Waffe Târnur'shin des Streiters Sahil Al'Râad, der in den Dunklen Zeiten einem Vorgängerorden der Golgariten vorstand. Nur wenige Wochen später schützten Ordensmitglieder Boronia an der Troll-

pfote vor einem Angriff aus den Schwarzen Landen.

1026 BF stand der Orden vor einer Zerreißprobe: Nachdem man sich an der Rückeroberung des Arvepasses beteiligt hatte, zog man zusammen mit den Bannstrahlern nach Beilunk, um die eingekesselte Stadt zu befreien. Das Vorhaben scheiterte, fast die Hälfte der Ordenskämpfer ließ ihr Leben, die restlichen wurden von den Bannstrahlern als Verräter bezeichnet. Die Beziehungen zwischen den beiden Orden verschlechterten sich eklatant. Gleichzeitig nutzten alafanische Agenten in den Reihen des Ordens den Zeitpunkt der Abwesenheit eines Großteils der Ordensmitglieder für einen Putschversuch, der nur dank fremder Hilfe verhindert werden konnte.

Trotz dieser bereits bis dahin sehr leb- und wechselhaften Ordensgeschichte deutet vieles darauf hin, dass der Orden noch nicht am Zenit seiner Bedeutung angelangt ist und ihn in Zukunft noch Großes erwarten wird.

STRUKTUR

Die Großmeisterin, die vom Raben von Punin für das Amt auserkoren wird, steht fünf Ordensmarschällen vor: dem Großkomtur (Vertreter des Großmeisters), dem Archidiaconus (Legat des Raben von Punin), dem Kriegsherrn (oberster Heerführer), dem Justiziar (oberster Schwingenträger) und dem Cellerar (verantwortlich für die Verwaltung der Ordensbesitze)

ORDENS BESCHREIBUNG

und -güter). Die **Komture** wiederum tragen die Verantwortung für ihre 'Speichen' (momentan sechs betreute Regionen). Die **Schwingerträger** (das Amt ist den Dienern und Deutern Golgaris vorbehalten) sind für die Bestrafung von Mitgliedern, die gegen die Ordensregeln oder die Gebote der Puniner Kirche verstoßen haben, zuständig. Als nächst kleinere Einheit fungiert die **Schwinge**, bestehend aus 11 Rittern Golgaris und angeführt von einem **Schwingerführer**. Auch wenn es die Regel ist, als Golgarit in einer dieser Schwingen zu dienen, findet man immer wieder einzelne oder kleinere Grüppchen Golgariten in besonderer Mission unterwegs, so genannte **Federn**.



Der einzelne Golgarit dient als **Ritter Golgaris** dem Orden, er wird gegebenenfalls einem **Knappen Golgaris** als Mentor und Lehrmeister zugeteilt. Nach harter Ausbildungszeit erhalten die Knappen Golgaris ihre Leite zum Ritter Golgaris und die Akoluthenweihe der Boron-Kirche.

Der Rang des **Novizen** wurde erst nach der Schlacht an der Trollpfote eingeführt und steht nur Kindern und Jugendlichen von 8 bis 15 Jahren offen, die von einem Komtur und einem Ordensmarschall eingehend geprüft wurden und in ihrem Noviziat sowohl zu einem Ritter Golgaris als auch zu einem Diener Golgaris ausgebildet werden. Die meisten sind tobische Flüchtlingskinder.

Als assoziierter Orden gelten die **Zorkabiner**. Diese aus knapp 20 Mönchen bestehende Gemeinschaft, welche Gerüchten zufolge nur nachts auszieht und dunkle Geheimnisse hütet, lebt im Koscher Kloster Trolleck und kümmert sich hauptsächlich um die geistliche Unterweisung der zukünftigen Ritter Golgaris.

NIEDERLASSUNGEN

Das Hauptkloster **Garrensand** (im Koschgebirge) ist das Herz des Ordens. In dem Klosterkomplex, welchen der Orden durch den Raben von Punin zu Geschenk und Verwaltung erhielt, werden wichtige Entscheidungen gefällt, Knappen ausgebildet und Artefakte, Reliquien und Schriften des Ordens sowie der Puniner Kirche aufbewahrt. **Burg Mersingen** dient als Angriffsbasis gegen die Schwarze Lande. Im Perricumer Kloster **Krähenwacht** werden die Novizen ausgebildet, während man sich im **Rabenturm von Burg Drachenhaupt** über die nächsten Schritte gegen den Feind berät.

Jüngste Ordensniederlassung ist das Kloster **Rabenhorst** im Finsterkamm, dessen Bau auf Bestreben des Koscher Prinzen Edelbrecht und mit der Unterstützung der Greifenfurter Markgräfin in Angriff genommen wurde und in etwa 5 Jahren beendet sein wird.

Weitere Ordensniederlassungen sind: **Burg Boronia** (eine jüngst bezogene ehemalige Burg des Reiches in der Nähe des gleichnamigen Boron-Heiligtums) und **Burg Phexenstein** (Almada) sowie kleinere Ordenshäuser in **Punin**, **Prainefurten**, **Dröl**, **Brabak** und **Höt-Alem** (auf Bestreben des Garëther Kaiserhaus-

ses gegründet), am **Heldenfriedhof** und im **Tal der Kaiser** (beide Garetien) und im **Finsterkamm** (wo man ein Noionitenkloster vor orkischen Übergriffen schützt).

TUGENDEN UND IDEALE

Die Ordensregeln sind in der *Lex Boronia* festgehalten, u.a. das Verbot der Folter und des Gifteinsatzes. Zurückhaltung und Besonnenheit gelten mehr als Tapferkeit und blinder Mut. Den Kampf zelebriert man schweigend, da der heilige Moment des Todes nicht entweiht werden soll – man kämpft nur, wenn man auch töten will. Das unbedachte Ziehen einer Waffe oder das spielerische Ehrenduell gibt es nicht. Der Eintritt in den Orden steht jedem offen, unabhängig von seinem vorherigen Leben. Normalerweise entledigt sich der Anwärter seiner früheren weltlichen Besitzungen (z.B. durch Spende an den Orden) und Pflichten, es sind aber auch Ausnahmen bekannt. Bekanntestes Beispiel dafür ist Gernot von Mersingen, Landgraf der Trollzacken.

Inzwischen strebt man eine Rückeroberung Tobriens, Warunks und Beilunks an, um die Gebeine der Bestatteten – so noch in den Boronangern vorhanden – wieder in geweihten Grund zu betten und die geschändeten Tempel erneut zu geweihten Orten zu machen. Somit hat sich unter Borondria das Hauptziel des Ordens, das einst der Bekämpfung des Al'Anfaner Kultes galt, auf die Bekämpfung der Schwarzen Lande gerichtet. Aber der Orden verfolgt auch politische Ziele, zum Beispiel eine Landnahme im aventurischen Osten, wie es einst der Theaterorden im Bornland tat.

Die wechselhafte Geschichte hatte starke Auswirkungen auf die Zusammensetzung der Golgariten: In der Anfangszeit waren es hauptsächlich Ritter oder andere Mitglieder des niederen Adels. Angesichts der widernatürlichen Dinge, die in den Schwarzen Landen geschahen, traten mehr und mehr Boron-Geweihte bei, die der Überzeugung waren, dass manche Probleme nur mit dem Schwert zu lösen seien. Doch auch ehemalige Rundra-Geweihte, die mit dem Ehrenkodex ihrer Göttin gebrochen haben, fanden bereitwillige Aufnahme in den Reihen der Golgariten.

GEHEIMNISSE DES ORDENS

Jedes Ordensmitglied wird vom Nimbus des Unnahbarem und Mysteriösen umweht. Diese Erscheinung, gepaart mit der wortkargen Art der Golgariten, hat dazu geführt, dass sich allerhand Legenden und Geschichten um den Orden ranken. Hartnäckig halten sich die Gerüchte, dass einzelne Mitglieder bei ihrer Initiation ihres Gedächtnisses beraubt, Kinder ihren Eltern weggenommen und an geheime Orte gebracht werden, dass die Katakomben des Garrensander Klosters so manches dunkle Geheimnis bergen und die Golgariten finstere Rituale abhalten, um die Angst vor dem Tod zu überwinden.

Über die Identität des legendären zwölften Reiters einer Schwinge gibt es etliche Mutmaßungen, die von Boron oder Golgar über einen Alveranar bis zu einem verstorbenen Ordensmitglied reichen. Ein Schleier des Schweigens liegt auch über der weit zurückreichenden Ver-

gangenheit des Ordens. In der *Lex Boronia* wird der 'Große Traum' erwähnt: das eigentliche, geheime Ziel des Ordens.

Das Geschenk des Rabens an den Orden, der Rabenschnabel **Tärnur'shin**, wird innerhalb des Ordens als wichtiger Schritt zum Erreichen des 'Großen Traums' gehandelt. Diese Waffe, welche die Großmeisterin führt, gilt als höchstes Ordensinsignum, während der dunkle Singsang des **Golgariums** das einzige Lied ist, das ein Golgarit singen darf.

Ein Golgarit scheidet niemals aus der Gemeinschaft, denn wenn er die 'zweite Weihe' (den



Tod) erhält, so hat Boron ihn für würdig befunden, in den 'Inneren Kreis' des Ordens aufzusteigen und am Ende aller Tage in den Reihen der alveranischen Heerscharen gegen die Feinde der göttlichen Ordnung zu kämpfen. Somit sind die Golgariten Mitglieder des einzig ewigen Ordens.

DER ORDEN IM SPIEL

Als Meisterpersonen: Als sprichwörtliche rettende Kavallerie könnte eine Golgaritenschwinge, vornehmlich in der Nähe der Schwarzen Lande, Ihre Helden retten. Die Helden könnten es aber auch dann mit dem Orden zu tun bekommen, wenn die kirchlichen auf die weltlichen Interessen der Puniner Kirche treffen oder der Zwist zwischen den beiden Boron-Kirchen aufflammt.

Man muss sich bereits sehr um den Orden oder die Boron-Kirche bemüht haben, ehe man Eintritt in ein Ordenskloster oder eine Audienz bei der Großmeisterin erhält. Immer wieder Zielscheibe von Feinden aus Osten und Süden und selbst gegen Intrigen und Verrat nicht gefeit, kann es jedoch gut sein, dass der Orden von sich aus auf die Helden zugeht, in der Hoffnung, Hilfe von außen zu erlangen.

Als Spieler: Den Weisungen seines Ordens und der Kirche untertan, in eine feste Hierarchie eingebunden und wenig redselig, scheint es schwer, den Golgariten in eine Heldengruppe einzufügen. Dennoch kann er durch die Lande ziehen – immer auf ein Zeichen seines Gottes achtend, denn »Borons Willen ist in jedem Lebewesen ersichtlich, man muss es nur verstehen die Zeichen zu deuten und den rechten Tod zu erkennen« (Borondria).

Mehr zum Golgariten als Spielercharakter finden Sie in *Aventurische Götterdiener* ab Seite 45.

ERRUNGENSCHAFTEN DER AVENTURISCHEN WISSENSCHAFT DER ALANFANISCHE SCHRÄGAUFZUG

VON OLAF MICHEL (mit Dank an alle Autoren der MERIDIANA-SPIELHILFE)

Der Schrägaufzug Al'Anfas gilt nun seit über hundert Jahren als eines der Glanzstücke der aventurischen Ingenieurskunst.

In der auf mehrere Terrassen verteilten Stadt dient er dem schnellen und recht komfortablen Transport zwischen zwei dieser Ebenen. Im Jahre 913 legte der Hesinde-Geweihte Tarrion Hellinger dem Rat der Zwölf, der Regierung Al'Anfas, die Entwürfe für einen mechanischen Aufzug vor, den er selbst zuvor nach verschollenen Plänen auf Basis des *Handbuchs der Konstrukteure* entworfen hatte. Der Rat bewilligte die Mittel zum Bau dieses Meisterstücks und es wurde in monatelanger Arbeit fertig gestellt.

Der Aufzug besteht aus einer Rampe aus lackierten, ganzen Turupastämmen, die von zwanzig Pfeilern und zahlreichen Streben aus Mahagoni gestützt wird. Sie überbrückt hundert Längsschritt auf einer Höhendifferenz von fünfzig Schritt. Auf der vierzehn Schritt breiten Rampe finden sich vier eiserne Leisten im Abstand von drei, sechs und wiederum drei Schritt, zwischen denen zwei durch Seile verbundene Schlitten über eine Schmierschicht aus Palmöl, die stündlich aufgefrischt wird, hinauf- und hinabgleiten. Die Kufen der Schlitten sind ebenfalls aus Eisen gefertigt, während der Rest des Gestells aus Tük-Tok-Holz besteht. Unter der fünf mal drei Schritt großen Ladefläche mit einem schritthohen Geländer an den Seiten befindet sich eine ebenfalls lackierte und verstärkte hölzerne Wanne mit einem Fassungsvermögen von sechseinhalb Hohlschritt. An der oberen Station wird über zwei Schaufelräder und Leitungen Hanflawasser in

die Wanne des hier stehenden Schlitten gefüllt, so dass er durch sein Eigengewicht den anderen über Seile und einige Umlenkrollen nach oben zieht und selber zur unteren Station rutscht. Sobald sie angekommen sind, werden beide Wagen mit eisernen Haken arretiert und, während die Passagiere die Wagen verlassen, die gefüllte Wanne durch ein Spundloch entleert. Durch diesen Mechanismus schafft es der Aufzug, eine Last von zwei Quadern innerhalb von fünf Minuten zu transportieren. Diese Last entspricht einem schweren Wagen oder zwanzig Personen mit Handtraglasten.

In den ersten Jahren nach der Fertigstellung traute sich nur ein kleiner Teil der Al'Anfauer das Kunstwerk zu benutzen, aber seit nunmehr achtzig Jahren erfreut sich der Aufzug großer Beliebtheit, spart er doch den Weg über die Treppen oder die Nutzung von Flaschenzügen am Bruch zwischen Grafenstadt und alanfänischem Hafen.

Vor etwa vierzig Jahren wurde der Aufzug von den *Rebellen von Visrberg* sabotiert, um ein Mitglied des Rates zu ermorden. Es dauerte mehrere Monate, die Beschädigungen an den Schlitten zu reparieren, und seitdem wachen immer je zwei Stadtgardisten an den beiden Enden des Aufzuges. Am oberen Ende bedienen diese auch die Bremse an der Umlenkrolle. Für das Kassieren der Fahrgelder sind ein Dutzend Leute unter dem Kommando der Curatora Inarès Delazar zuständig, die ihrem Vorgesetzten Immuel Florios für jeden einzelnen Dirham verantwortlich ist. Mindestens zwei Kassierer sind immer anwesend, um das Fahr-

geld einzusammeln (den ganzen Schlitten für eine Fahrt zu mieten, z. B. wenn ein Fuhrwerk transportiert werden soll, kostet zwei Oreal, ansonsten werden pro Einzelperson zwölf Dirham verlangt). Sänfteninhaber mieten gerne, sehr zur Freude ihrer Träger, den ganzen Schlitten an. Die eingenommenen Gelder werden zu einem nicht geringen Teil in die Wartung gesteckt, bei welcher der Aufzug einmal im Monat für zwei Tage vollständig stillgelegt und dabei insbesondere neuer Lack aufgetragen wird.

Am Tag wird der Aufzug meist von Einzelpersonen und Sänften genutzt, während er nachts vorwiegend schwere Wagen transportiert, die tagsüber nicht durch Al'Anfas Straßen fahren dürfen.

Der Aufzug im Spiel:

Der Aufzug könnte während einer Verfolgungsjagd als Rettung der Verfolgten dienen. Während diese nun langsam wegfahren, müssen die Verfolger über die Treppe laufen, um schneller als der Aufzug an der anderen Station anzukommen.

Während die Helden den Aufzug nutzen, entwickelt sich auf dem anderen Schlitten eine Schlägerei, in deren Verlauf drei Passagiere und einige Körbe in den Hanfla fallen. Dadurch wird der Wagen der Helden recht schnell und ohne deren Eingreifen würde es zu einem Unglück kommen, da der Gardist an der Bremse gerade mit anderem beschäftigt ist.

Mehr über Al'Anfa erfahren Sie in der Regionalspielhilfe *In den Dschungeln Meridianas*.

SELTSAMES AM WEGESRAND – ANDERE RASSEN, ANDERE SITTEN

VON OLAF MICHEL

Im Folgenden finden Sie ein paar Begegnungen, die Sie in Ihrer Runde fast nach Belieben einstreuen oder sogar als Abenteueranhänger benutzen können. Zu Beginn jeder Begegnung erfahren Sie, in welchen Gegenden diese stattfinden kann, danach folgt eine kurze Szeneneinleitung und eine Beschreibung der Situation. Das Ende bilden Vorschläge, wie sich die Szene zu einem Abenteuer ausbauen ließe. Die Reihe wird mit wechselnden Themen in folgenden Boten fortgesetzt.

I. VORSICHT, FEILSCHER!

Region: überall in der groben Nähe von Grolmensiedlungsgebieten, d.h. Orkland, Svelltal, Bormland, Weiden, Nordmarken und rund um die Rote Sichel, die Schwarze Sichel oder das Regengebirge.

Gelände: außerhalb von Städten und nicht auf einer Reichsstraße

Sonstiges: während einer Rast – sei es unterwegs oder beim Nachtlager

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr ruht noch nicht lange, als ihr leises Hufgetrappel hört, und kurz darauf seht ihr zwei kleine von Ponys gezogene Lastkaren, von deren Ladeflächen das Geklapper von Ton- und Glasgefäßen zu hören ist. Auf den Kutschböcken sitzen zwei kleine Gestalten. Als die Wagen näher kommen, könnt ihr deren runzeligen Gesichter sehen und begreift, mit wem ihr es zu tun habt: Feilscher!

Wahrscheinlich haben alle Helden bereits von Grolmen oder Feilschern gehört, und nun sind diese da, um mit ihnen Handel zu treiben. Wenn

die Wagen bei den Helden angekommen sind, steigen die Grolme ab, holen ihre Taschen von den Ladeflächen und versuchen dann, den Helden ihre Waren anzudrehen. Beim Handel werden sie ihrem Ruf gerecht und feilschen was das Zeug hält.

Typische Grolmensprüche:

»Für dich kostet es jetzt zehn Dukaten, aber vielleicht ist dein Freund dort drüben bereit, elf zu zahlen.«

»Nicht vier Dukaten und sechs Silber kostet es, sondern exakt fünf Dukaten. Aber wenn ich noch lange hier rumstehe, sollte ich zwei Silber extra berechnen.«

»Glaub mir, du wirst es noch brauchen. Aber was rede ich, die letzte, der ich es angeboten hatte, wollte ja auch nicht auf mich hören...«

Die Grolme bieten diverse alchemistische Produkte zu recht hohen Preisen an, darunter auch

seltene Mittel wie Schönheits- und Jugendelixire oder Unverwundbarkeitstränke (über deren Wirksamkeit Sie als Meister selbst entscheiden können). Möglicherweise finden sich auch verzauberte Objekte in ihrem Sortiment. Bei den angebotenen Waren handelt es sich seltsamerweise immer um Gegenstände, die der jeweilige Charakter gut gebrauchen kann oder schon lange haben wollte.

*Sollten die Helden auf die Idee kommen, mit Gewalt in den Besitz der Waren zu, so verteidigen sich die Grolme mittels ihrer Magie (meist Zauber mit den Merkmalen Objekt, Illusion oder manchmal auch Herrschaft, siehe **MWW 121**). Wenn die Helden kein Geld mehr haben oder sich eine Weile lang stur stellen, ziehen die Grolme weiter.*

Abenteueraufhänger:

Eines der erworbenen Mittel hat unerwünschte Nebenwirkungen, und die Helden suchen nun ein Gegenmittel, welches sie wohl nur von den Grolmen bekommen können. Die Feilscher müssen aber erst einmal gefunden und dann die vielen Dukaten für das Gegenmittel aufgetrieben werden.

2. DER BRÜCKENTROLL

Region: südlich der Gelben Sichel und nördlich von Rashdul

Gelände: an einer mäßig genutzten Straße mit einer Brücke

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch führt eine steinerne Brücke über einen breiten Fluss. Auf der Brücke steht ein vier Schritt großer Troll. Neben ihm lehnt eine halb so große Axt am Geländer der Brücke.

Als ihr näher kommt, kreuzt er die Arme vor der Brust und spricht mit seiner tiefen Stimme: "Wer vorbei will, muss Zoll zahlen."

Bei diesem Troll handelt es sich nicht um den klügsten Vertreter seiner Rasse. Er hat vor einigen Jahren den Posten des Brückenzöllners von einem Menschen übernommen, nachdem er begriffen hatte, dass man sich damit auf einfache und angenehme Art seinen Lebensunterhalt verdienen kann.

Als Zoll bevorzugt der Troll, der den Namen Knollerompf trägt, Nahrungsmittel (vor allem Süßigkeiten) oder hübsche Ringe (seine Sammelleidenschaft). Geld nimmt er weniger gern und versucht, es bei nächster Gelegenheit wieder gegen Essen oder Ringe einzutauschen – durchaus auch beim Zahlenden selbst.

Zahlungsunwilligen verbietet er unnachgiebig die Benutzung der Brücke und vertraut hierbei vor allem auf seine einschüchternde Wirkung und seine Stärke, denn tief im Herzen ist der achtzigjährige Knollerompf recht friedfertig – jedenfalls für so einen Jungspund. Sollte aber jemand versuchen, ihn auszutricksen, oder ihn mit Waffen angreifen, so gerät er in Trollwut und macht dieser durchaus auch mit seiner Axt Luft.

Wenn jemand den Fluss durchschwimmen will, so hat er nichts dagegen, macht sich aber nachher über den "nassen Wimmelkrieger" lustig.

Abenteueraufhänger:

Knollerompf hat seinen Lieblingsring verloren und sucht ihn nun. Bis er ihn gefunden hat, will er niemanden über die Brücke lassen. Die Helden können anbieten, bei der Suche zu helfen. Der Ring findet sich vielleicht im Flussbett oder eine Elster hat ihn in ihr Nest verschleppt.

3. EIN ECHS' UNTER

MENSCHEN

Region: Mittelreich, Horasreich, Sveltal

Gelände: ein Dorf mit 50 bis 200 Einwohnern

Sonstiges: nicht im Winter

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mal wieder gelangt ihr auf eurer Reise zu einem kleinen Dorf. Noch bevor ihr den Dorfplatz erreicht habt, könnt ihr ärgerliche Rufe von dort vernehmen. Auf dem Platz angekommen, versteht ihr, was die Leute schreien: "Kinderfresser", "Erschlagt das Untier!" oder "Zieht dem Monster die Haut ab!"

Ihr seht eine mit Forken und Sensen bewaffnete Menge, die sich versammelt hat.

Wenn sich die Helden der Versammlung nähern, können größere oder berittene Helden in der Mitte des Mobs eine Achaz erkennen, die einen Speer umklammert, der wohl der einzige Grund dafür ist, dass die Dörfler sie noch nicht erschlagen haben.

Sollte sich eine Respektsperson (Geweihete, Magier oder Helden mit einem hohen SO) einmischen, so übernimmt die Bäuerin Dramina die Gesprächsführung, ein anderer Held wird von den Dörflern entweder ignoriert oder mit Schimpfworten bedacht.

Dramina erzählt, dass der Echsenmensch die beiden Kinder (Gorm und Zelda) von Köhler Ulfried entführt und mitsamt Haut, Haar und Knochen verspeist habe. Als Indizien führt sie auf, dass er während der Suche nach den Kindern in der Nähe des Köhlerhauses aufgegriffen wurde und es ja bekannt sei, dass diese Geschuppten kleine Kinder fressen. Wenn man ihr nicht glaube, könne man ja den Leib des Monsters aufschneiden und nachschauen, ob sich dort die Knochen finden. Bei der Diskussion gibt sich Darmina uneinsichtig und kann nur durch Autorität davon abgehalten werden, die Dörfler weiterhin aufzuhetzen, die Echsenfrau zu töten. Ein Gespräch mit Ssntar, so der Name der Achaz, ist schwer möglich, da sie neben Rssahh nur ein paar Brocken Garethi (TaW2) spricht. Sollte eine Kommunikation trotzdem zustande kommen, so berichtet Ssntar, dass sie aus dem Orkland, den Echsen Sümpfen oder von Loch Harodrol stamme (je nachdem, wo die Begegnung stattfindet) und umherwandere, um den eigenen Stamm zu nicht gefährden, da sie den Zorn der Charyb'Yzz auf sich gezogen habe. Von den Kindern des Köhlers weiß sie nichts zu berichten.

Natürlich kann der Mob auch mit Waffengewalt aufgelöst werden, aber dann sind die Helden im Dorf nicht mehr erwünscht und sollten es sofort verlassen.

Abenteueraufhänger:

Das Schicksal der Köhlerkinder ist immer noch ungewiss. Sind sie nur fortgelaufen, weil die Mutter sie wieder einmal geschlagen hat, oder wurden sie vielleicht von einem Oger oder Schwarzmagier entführt?

Ssntar könnte die Helden aus Dankbarkeit begleiten (und so könnte ein Achaz-SC in die Gruppe kommen) oder sie bitten, ihr zu helfen, ihren Fluch loszuwerden, indem sie ein Opfer finden, das der "großen Charyb'Yzz" würdig ist.

4. DEN SCHALK IM PACKEN

Region: fast beliebig (nicht unbedingt in Wüsten, Eiswüsten oder im Hochgebirge)

Gelände: außerhalb von Städten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie aus dem Nichts taucht plötzlich eine laut schreiende Gestalt vor euch auf. Als sie näher kommt, seht ihr, dass es sich um einen nackten Mann mittleren Alters handelt. Er rennt wild fuchtelnd zwischen euch herum und hört nicht auf zu kreischen.

Diesem armen Kerl sitzt ein Schalk im Nacken. Ein Schalk ist ein unsichtbarer Kobold, der sich unbemerkt am Hals eines anderen Wesens festklammert und es mittels Beherrschungsmagie dazu veranlasst, Unfug zu treiben.

Wenn Sie meinen, dass der Nackte lange genug umhergelaufen ist, so lassen Sie den Schalk einem der Helden in den Nacken springen und durch diesen seine Possen reißen. So kann der Kobold nach und nach jeden Helden übernehmen und seinen Spaß haben. Als Opfer wählt er nur Personen mit zwei intakten Augen, da das Schließen eines Auges die einzige Möglichkeit ist, den Schalk loszuwerden. Wenn der Schalk ein Opfer erwählt hat, so veranlasst er es,

- seinen Begleitern Pocklapse zu verabreichen, ihnen das Bein zu stellen oder sie unbemerkt mit Brotkrumen zu bewerfen;
- einem (oder allen) anderen Helden alles nachzuplappern;
- nur noch in Reimen zu reden;
- immer rückwärts zu gehen oder über den Boden zu robben oder
- alle Pferde abzusatteln und davonzuschleichen.

Diese Liste können Sie noch nach Belieben erweitern.

Der Nackte ist nach einiger Zeit wieder ansprechbar. Es handelt sich um Trautman von Sturmfels-Oberhelm, einen nordmärkischen Adligen, der in einer nahen Stadt zu Besuch war und dessen letzte Erinnerung ein Ausritt in der Umgebung war. Ihm ist die derzeitige Situation sehr peinlich.

Den Schalk werden die Helden nur los, wenn sie den obigen Trick mit dem Augenschließen ergünden oder er nach einigen Stunden die Lust verliert und die Gruppe ohne Abschied verlässt.

Abenteueraufhänger:

Nachdem der Schalk verschwunden ist, bleibt Trautmann zurück, der, ohne Kleidung und Erinnerung, auf die Hilfe der Helden angewiesen ist, die er großzügig zu entlohnen verspricht.

Konflikt im Sacer Ordo Draconis spitzt sich zu

Abtpraeses beordert interne Inquisition zu sich und erlässt Folgsamkeitsedikt.

THEGÜN. Die Unruhen im Heiligen Drachenorden nehmen kein Ende. Der Abtpraeses Yerodin ter Istador, seines Zeichens temporär bestelltes Oberhaupt der Draconiter und Vertreter des noch immer verschwundenen Abtprimas Erynnion Eternenwacht, hat offenbar die Erste der Eisernen Schlange, Lea Elida Welfenhaag, angewiesen, sämtliche ihrer Untergebenen nach Thegün zu beordern, wie aus gut unterrichteten Kreisen zu erfahren war. Weshalb der Abtpraeses die als interne Inquisition geltende, auch innerhalb des Ordens stark angefeindete und umstrittene Eisernen Schlange um sich sammelt, ist unbekannt. Eine offizielle Stellungnahme war nicht zu erreichen. Spekulationen, dass der Abtpraeses seine Rechte notfalls mit Gewalt durchsetzen will, entbehren laut Aussage eines hochrangigen Draconiters jedoch angeblich ebenso jeder Grundlage wie die Vermutung, ter Istador wolle die ehemals geheime Gruppe auflösen. Doch lässt sich nicht verleugnen, dass dem Vertreter Eternenwachts, der letztlich durch Empfehlung der erhabenen Magisterin der Magister Haldana von Ilmenstein in diese Position gewählt wurde, immer stärkerer Wind ins Gesicht weht. Einige der Horte des Sacer Ordo Draconis, allen voran die mächtigen Erzhorste zu Festum, Drachenhaupt und Khunchom sowie der Hort zu Punin, widersetzen

sich nach wie vor dem Vollzug der Enzykliken des Abtpraeses, welche die Öffnung des Ordens nach außen bewirken sollen (wir berichteten im **AB 105**). Auch durch eigens entsandte Revisoren ließen sich die jeweiligen Hortvorsteher nicht von ihrer Weigerung abbringen, Inventare zu fertigen und die Bleikammern zu öffnen. Im Gegenteil: Angeblich bekamen die Revisoren sogar mancherorts körperliche Repressalien zu spüren. Dies ist nicht nur ein unglaubliches Vorgehen in einem Orden der weisen Göttin Hesinde, sondern auch ein eklatanter Verstoß gegen sämtliches geltendes Ordensrecht.

Ein deutlich sichtbares Zeichen, dass ter Istador offensichtlich innerhalb kürzester Zeit sämtliche Pastori des Ordens gegen sich aufgebracht hat, offenbarte sich denn auch am fünften Rondra, an dem der Abtpraeses Gäste und Ordensgeschwister ins Oktogon lud, um den sechzehnten Neu-Gründungstag der Draconiter zu feiern. Zwar erschienen neben den weltlichen und arkanen Gästen etliche Satori aus Orden und Kirche, doch viele bekannte Pastori des Ordens blieben dem Fest fern.

Kurz vor Redaktionsschluss wurde bekannt, dass eine weitere Enzyklika durch den Abtpraes erlassen wurde: Die Ordensschrift, die den Titel „Intellego ut comito“ (*bosp.: Wenn ich folge, verstehe ich, Anm. d. Red.*) trägt, soll stren-

ge Anweisungen zur Folgsamkeit an die Ordensmitglieder enthalten. Ob diese Enzyklika den Konflikt entschärfen wird, bleibt jedoch fraglich.

Draconiterhort Angbar aufgegeben?

Weitere Unruhen gab es im Erzhort des Sacer Ordo Draconis zu Angbar, wo es offensichtlich zwischen Erzäbtissin Syldake Angranûr Lohnfels und dem Landvogt von Angbar, Nirwulf Sohn des Negromon, zu heftigen Auseinandersetzungen kam. Nach tagelangen Unterredungen, die teilweise lautstark erfolgten, verließ die Erzäbtissin mit hochroten Wangen und energischem Schritt das Haus des obersten Richters der Hügelzwerge, das Dröhnen erregter Stimmen begleiteten ihren Abgang. Einige Tage später wurde eine Abordnung beobachtet, die der Erzäbtissin eine mehrfach gesiegelte Bulle übergab, woraufhin ein ehrsüchtiges Treiben im Hort einsetzte: Nicht nur gut drei Dutzend schwer beladene Lasttiere, auch die Ordensleute verließen die Stadt und verschlossen die Halle hinter sich. Eine offizielle Stellungnahme wurde angekündigt, lag bei Redaktionsschluss jedoch noch nicht vor.

Martina Nöth

Die Rondra-Kirche hält außerordentlichen Rat

LÖWENBURG/PERRICUM. Nur wenige Wochen nach dem Reichkongress auf der Feste des Bären hat nun das Schwert der Schwerter, die Erhabene Ayla von Schattengrund, die Rondrianer zum großen Rat gerufen. Heute wehen über den Zinnen der Löwenburg die Banner aller Sennenmeister und verkünden weithin sichtbar die Anwesenheit der sechs Meister des Bundes in der heiligen Stätte.¹ Aus allen Sennen waren die Meister des Bundes persönlich herbeigeeilt, allein Ihre Eminenz Aldare VIII. von Donnerhall ließ sich durch Seine Hochwürden Thundra vom Rathilstein vertreten, und für die Senne der Mittelände erschien der Ritter der Göttin Leoderich Bergelsaum von Wehrheim. Seine Gnaden Leoderich war schon seit Jahren die rechte Hand des vormaligen Sennenmeisters Brin vom Rhodenstein gewesen. Nun, da die gekürzte Sennenmeisterin Rondriana von Eisenstein wegen der Orken vorerst auf dem Rhodenstein bleibt und gemeinsam mit dem Abt-

marschall Brin die Stellung hält (siehe **Bote 102**, S. 3 bis 4), hat Seine Gnaden Leoderich ihre Vertretung im Hohen Sennenrat übernommen.

Im Fahnenheiligtum der Löwenburg hängen zudem die Wappenschilder der Roten Räte und künden auch von deren Anwesenheit. Nur die des Heermeisters und des Hohen Herolds fehlen; der eine kämpft an der Front, der andere in Gareth (siehe **Bote 102**, S. 25).

Nie zuvor in der Amtszeit der Erhabenen Ayla von Schattengrund haben beide Räte gemeinsam mit dem Schwert der Schwerter getagt. Und auch in den Amtszeiten ihrer beiden direkten Vorgänger kam es nicht zu einem solchen außerordentlichen Zusammentreffen.

Es war fast zu erwarten, dass von Seiten der Kirche keine Stellungnahme erfolgte, und es lässt sich nur vermuten und hoffen, dass die Ergebnisse des Reichkongresses nicht der Anlass einer solchen Zusammenberufung waren.

Suske Meilerbrecher

Susi Michels

Mordfälle unter Rondrianern kurz vor der Aufklärung?

LÖWENBURG/BURG SCHWERTWACHT. Der Bote berichtete in einer seiner letzten Ausgaben über die mysteriösen Todesfälle im Laienorden des Heiligen Zorns der Herrin Rondra (**AB 104**, S. 28). Seine Exzellenz Adran Bredenhag von Aarenstein, der Großmeister des Ordens, ließ nun verlauten, dass die ordensinternen Untersuchungen kurz vor dem Abschluss ständen. Zudem erklärte er, dass von „Todesfällen“ keinesfalls die Rede sein könne, vielmehr soll es sich eindeutig um Morde in bislang ungenannter Anzahl handeln. Bei den Opfern, in allen Fällen zauberkundige Laienbrüder des Ordens, waren zwar Verletzungen gefunden worden, die zunächst auf nach ritterlichen Regeln durchgeführte Duelle hindeuteten, neuere Erkenntnisse der ermittelnden Geweihten und Magier ergaben jedoch, dass die Zauberkundigen mit unterschiedlichsten Mitteln am Ausüben jeglicher Zauberei gehindert wurden und somit unmittelbar vor ihrem gewaltsamen Tode wehrlos waren. Es gibt sogar Gerüchte, dass der oder die Mörder in den eigenen Reihen, sprich: innerhalb der Rondra-Kirche, zu suchen seien.

Suske Meilerbrecher und Falk von der Tann

Susi Michels / Alexander Zaralek

1) Seit jeher stehen dem Schwert der Schwerter zwei Gremien beratend und unterstützend zur Seite: der **Hohe Sennenrat**, der nur einmal im Jahr oder auf besonderen Befehl der Erhabenen zusammentritt, bestehend aus den sechs Sennenmeistern, den 'Meistern des Bundes', und der **Rote Rat**, eine ständige Einrichtung, bestehend aus den sechs Roten Räten (Heermeister, Erzkanzler, Siegelbewahrer, Hoher Herold, Schatzmeisterin und Leibmeister).

Fortsetzung von Seite 9

den verbrannt, ihr gefeierter Oberbefehlshaber lag verwundet darnieder, während die Beys zerstritten bis aufs Blut waren. Bis zum späten Nachmittag war die Unterstadt weitgehend befreit, und Jubel brach aus, als auf einem Turm des Reconquista-Tores das Rossbanner gehisst wurde.

Doch noch war die Gefahr nicht vorüber. Rondigo von Kornhammer, ein Caballero Ragatiens, hatte ein Halbbanner um sich geschart und spähte durch den Mauerdurchbruch, durch welchen die Heiden zuletzt in die Stadt gelangt waren. Er sah, wie novadische Reiter gefangene Kämpfer zu einem Hügel in der Nähe trieben, auf dem die Banner der Beys von Amhallassih im Wind flatterten. Einer der Gefangenen brach aus und rannte geradewegs auf die Stadtmauer zu, doch eine heidnische Lanze durchbohrte die Brust des Fliehenden. Der Novadi, der die Waffe geworfen hatte, riss sie aus dem Körper des Mannes, band einen Strick um dessen Fuß und schleifte den Sterbenden hinter seinem Pferd her – den anderen Gefangenen als Mahnung.

Deutlich hatte der junge Kornhammer die Angst auf dem Gesicht des Fliehenden sehen können. Ohne zu zögern ließ er zum Angriff blasen. Vielleicht war den übrigen Gefangenen noch zu helfen. Und ihm folgten weitere Soldaten, hitzig von der Schlacht, gierig nach Blut. Doch nicht weit sollten sie kommen, bevor sie der Zorn der Novadis traf. Die Reiter des Emirs waren es, die inzwischen herangekommen waren und ausgeruht auf die erschöpften Almadanis eindrangen.

Wutentbrannt und auf den närrischen Ragatier fluchend, sammelte Dom Gwain weitere Kämpfer um sich, um den Seinen zu Hilfe zu eilen. Somit befand er sich selbst im dichtesten Gewühl und erkannte nicht die Gefahr: Die Krieger des Beys von Ferchaba stürmten das verwüstete Reconquista-Tor, rissen das Banner des Königreiches herunter und fielen in die Flanke der Almadaner. Das Tor, das Unterstadt und Hafen voneinander trennte, konnte nicht mehr rechtzeitig geschlossen werden. Mit Gebrüll und geschwungenem Khunchomerd rangen die Novadis durch die Mauer, durchschnitten damit gleichsam die Lebensader, da der Nachschub der Stadt einzig über den Yaquir erfolgte.

Doch der Cronvogt hatte ganz andere Sorgen. Seine Truppe war umringt von Feinden, nachdem er es vollbracht hatte, Rondigo von Kornhammer und dessen Gefährten herauszuhauen. Schwer bedrängt zog man sich wieder in die Stadt zurück, nur um zu erfahren, dass der Hafen in die Hand des Feindes gefallen war. Und bis zum Abend blieb es auch so: Man hatte die Unterstadt befreit, um den Hafen zu verlieren.

In den nächsten zwei Tagen tobten die Kämpfe weiter. Hin und her wogten die Reihen der Streiter, verbissen wurde jeder Rechtschritt Boden umkämpft. Schließlich stand der Fall der Oberstadt kurz bevor: Bekkar Al'Derybar, der Sohn des Beys von Ashdrabad, hatte Sturmleitern bauen lassen, um das kleine Tor zwischen Oberstadt und Hafen zu nehmen. Und bei den Göttern, die Novadis hätten wohl leichtes Spiel gehabt, denn viele Almadanis waren gefallen oder verwundet, die Überlebenden dazu erschöpft vom langen Kampf. Es war dieser Augenblick, der die Stadt rettete: In den Hafen liefen zur gleichen Zeit Lastschiffe aus Punin ein. Aus ihren Bäuchen drangen Soldaten mit den Wappen Madasees und Falados. Gonzalo di Madjani, der Ratsmeister Punins, war erschienen, an seiner Seite Dom Bernfried von Falado, denen der Cronvogt vorgehalten hatte, zu den 'Hütern des Almadin' zu zählen. Wollten sie nun Rache nehmen?

Mit "Vivat Almada!"-Rufen drangen sie auf die überraschten Novadis ein und bekamen Hilfe durch einen, wenn auch schwachen, Ausfall von der Oberstadt in den Hafen. Innerhalb einer Stunde waren die Heiden vor die Mauer gedrängt, andere schwammen mit dem Gesicht nach unten im Hafenbecken. Doch der Preis war hoch: In einem Zweikampf mit Bekkar Al'Derybar wurde der Ratsmeister der almadanischen Kapitale niedergestreckt.

'Vielleicht sind die Hüter doch keine Verräter an der Sache Almadas, doch was treibt sie um?', sinnierte Gwain. Nun, die Königin würde bald über sie zu richten haben.

Am dritten Tag der Kämpfe dann geschah das Unerwartete und lang Erhoffte: Unter der Fahne des Kalifen ritt mit schmetternden Hörnern eine Reiterkavalkade heran und gesellte sich zu den Fahnen der Beys auf einem Hügel vor Omlad. Ein Bote brachte Befehle direkt aus Unau: Der Kampf hatte zu enden! Der Beherrscher der Rechtgläubigen befahl ausdrücklich, einen sofortigen Waffenstillstand herbeizuführen und die Almadanis nicht länger zu bedrängen. Gehorsam befolgten die Heiden den Befehl ihres Herrschers und ließen ab vom Kämpfen. Aus Zitadelle, Hafen, Ober- und Unterstadt drangen nun Gebete und Gesänge, die Zwölfe – aber auch Rastullah – preisend, denn auch hier hatte man Kunde vom Frieden erhalten: Omlad war befriedet, das Blutvergießen hatte ein Ende.

Niklas Reinke, Jay Hagenhoff
mit Dank an alle Reconquistadores

Der Friede von Unau

Eingedenk des fortwährenden Krieges gegen die Erzfeinde aller freien Völker im Osten, der blutigen Auseinandersetzungen gegen den Schwarzpelz im Norden und das Schrecknis bringende Aufbäumen der Echsischen im Süden; im Bewusstsein des starken Reiches der Horas im Westen; eingedenk der im Jahre 763 BF durch Kaiser Eslam I. anerkannten Unabhängigkeit der Khôm; im erklärten Willen Ihrer Kaiserlichen Hoheit Emer ni Bennain von Gareth, Regentin des Reiches Rauls des Großen, und Seiner Hoheit Malkillah III. Mustafa ibn Khalid ibn Rusaimi von Unau, Kalif des Großen Zeldes, dass Friede herrsche zwischen ihren Völkern; mit dem Willen, die Differenzen im Glauben nicht die politischen und kommerziellen Beziehungen dominieren zu lassen, sei hiermit beschlossen und den Völkern beider Reiche kundzutun:

1⁹⁹⁹ Die Lande zwischen Yaquir und Amhallassih-Kuppen stehen unter der Oberherrschaft des Großen Zeldes, gleichwohl das Reich Rauls des Großen deren Annektierung durch Kalif Malkillah II. in den Jahren 921 bis 926 BF nicht anerkennt. Zu einem geeigneten Zeitpunkt wird es zu einer endgültigen Regelung in Bezug auf besagte Lande kommen. Dieser Zeitpunkt ist jedoch nicht jetzt und wird einzig und allein durch die Herrscher beider Reiche bestimmt werden.

2⁹⁹⁹ Die Kampfhandlungen um die Stadt Omlad sind umgehend einzustellen. Die Einnahme der Stadt durch eigenmächtig handelnde Kämpfer des Königreichs Almada geschah in dem falschen Verständnis, im Kampf der Zwölfe/Neun während des Namenlosen Tage (AB 94) gesiegt zu haben. Ungeachtet des Ausgangs einer derartigen Verabredung handelten die betreffenden Magnaten jenseits ihrer Kompetenzen, als sie die Stadt Omlad belagerten, unterminierten, angriffen und eroberten.

3⁹⁹⁹ Gleichfalls ist das Bethaus für den ewigen Rastullah durch den Emir von Amhallassih, Dschelafan al-Tergau ibn Thurschim, in dem falschen Verständnis errichtet worden, im Kampf der Zwölfe/Neun gesiegt zu haben.

4⁹⁹⁹ Beiden Seiten sind durch die Kämpfe der vergangenen zwei Jahre erhebliche Schäden an Personen und Material entstanden. Um die Völker näher aneinander zu bringen und die Region entlang des oberen Yaquir zu befrieden, wird das Emirath Amhallassih 99 Elitekämpfer unter der Führung des Beys von Ferchaba, Keshmal al'Harim ben Beruddin, in den Dienst des Reichserzmarschalls Leomar von Berg führen, wodurch das Große Zelt einen Beitrag zur Bezwingung der dämonischen Herrscher des Ostens leisten wird.

5⁹⁹⁹ Aus gleichem Grunde wird die Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth 3 Magister und 144 aus den erfahrenen Reihen der Reconquistadores zu rekrutierenden Streiter nach Mherwed entsenden, um ad primo an der Zauberschule des Kalifen zu Mherwed die Gefahr durch die Echsischen einer genaueren Examination zu unterziehen und ad secundo die Truppen des Kalifen in Mhanadistan zu unterstützen.

6⁹⁹⁹ Beide Völker werden durch eine feierliche Hochzeit geeint werden. Hierfür wird der künftige Großfürst von Almada, Seine Königliche Hoheit Selindian Hal von Gareth, die erstgeborene Tochter des Kalifen, Tulameth saba Malkillah, zur Gemahlin nehmen.

7⁹⁹⁹ Als Mitgift macht der Kalif in seiner Großzügigkeit die alte Capitale der vormaligen Reichsmark Süd-Almada, die Stadt Omlad, sowie das umliegende Land in einem Kreis von 7 Reichsmeilen der kaiserlichen Familie von Gareth zum persönlichen Geschenk. Den ausgewiesenen Novadis wird die Rückkehr gestattet, auf dass beide Völker lernen, in Frieden miteinander zu leben.

Gezeichnet zu Unau durch Malkillah III. Mustafa ibn Khalid ibn Rusaimi von Unau, Kalif des Großen Zeldes, und Eslam von Eslamabad und Punin, Reichsbaron und Sondereremissar des Reiches Rauls des Großen. Gesteigelt zu Unau am 7. Rondra 1027 BF, im 268⁹⁹⁹ Jahr der Offenbarung Rastullahs.

Brig-Lo: Der Kampf der Königin

Sie schob ihre Unterlippe leicht vor. "Wie konnten sie sich erdreisten!", dachte sie. Sie hatte die Situation simpler eingeschätzt, als sie sich entwickelte – offenbar eine Fehleinschätzung. Seit sie ihren Weg aus der Reichshauptstadt zurück an den Yaquir gefunden hatte, spitzte sich die Lage täglich zu. Nicht an Omlad dachte sie, hier musste sie vollends auf Cronvogt von Harmamund vertrauen. Nein, dem Yaquirbruch galt ihre Sorge, als es zum Kampf kam.

Angeblich waren zwischenzeitlich irgendwelche Reconquistadores aus dem Lieblichen Feld nach Omlad gezogen, um die zwölfgöttergefällige Sache gegen die Novadis zu unterstützen. Das aber half ihr in diesem Moment gar nicht. Eine offizielle Absage hatten ihr die horasischen Heerführer aus Oberfels zukommen lassen, der Vinsalter Hof hatte es noch nicht einmal für nötig empfunden, auf ihre Anfrage zu reagieren. Sie war zutiefst empört, hatte sie doch geglaubt, sich auf den Frieden von Oberfels (AB 70) berufen zu können. Doch offenbar kam Amene III. die Schwächung des Mittelreichs im Yaquirbruch nicht ungelegen.

Die Hand am Säbel saß Rohaja auf ihrem Fuchs, als das novadische Reiterheer angesprochen kam. Ihr war klar gewesen, dass der niedrige Wasserstand des Yaquir eine ernsthafte Gefahr für die Sicherheit des Königreiches bedeuten würde, da es an vielen Orten möglich war, den Fluss unbemerkt zu durchqueren. Die Späher und Kundschafter auf der 'steinernen Wacht am Yaquir', den zahlreichen Grenzfesten ihres Königreiches, hatte sie verdoppeln lassen, und so war die Nachricht schneller zu ihrem Stab in Brig-Lo vorgedrungen, als es dem Reichsverräter Uchakbar recht gewesen sein mochte. Bereits vor zwei Tagen war ihr die Nachricht von treuen Recken überbracht worden, dass der amhallsidische Heerführer einen Übergriff auf Brig-Lo befohlen habe. Ihr Marschall hatte den Truppen die Befehle erteilt, die Klingen waren geschärft, Rondras Segen erbeten – sollte es also zum Kampf kommen!

Es war der Abend des 20. Rondra, und Rohaja ritt noch einmal über die Brigellanischen Felder. 500 Reiter des Emirs waren in die Flucht getrieben worden, zu einem nicht unwesentlichen Teil direkt zu ihrem Herrn Rastullah selbst. Doch die größeren Verluste hatte ihre eigene Seite zu verzeichnen. Heftig war der Aufprall der Kämpfer gewesen, bei dem das eigene Fußvolk der ungebändigten Kampfeswut der Novadis zunächst wenig entgegen setzen konnte, bis Marschall Alfaran die Pikeniere wirkungsvoll in Stellung brachte.

Die Königin fasste sich an die Seite. Der Verband saß fest, und die Wunde schmerzte. Sie hatte ihm direkt in die schwarz funkelnden Augen gesehen, einem Hünen von Mann, bär-

tig und mit hönischem Lachen. In raschem Galopp war er auf sie zu geprescht, mit dem Khunchomer die Luft durchschneidend. Wo war ihre Deckung geblieben, verdammt! Sie wollte den drohenden Hieb abwehren, doch stieg ihr Fuchs just in dem Moment, so dass sie, kaum willentlich, ihren Säbel direkt durch den Hals des Unbekannten bohrte, als sie dessen scharfzahnigen Khunchomer in ihrer Taille spürte. Nun, die Mutter würde ihren Panzer nicht unverschrüt zurückhalten, und darüber empfand sie eine gewisse Genugtuung. An diesem Tag hatte sie ihren ersten Menschen getötet – und war dank Rondras Gnade selbst nur leicht verwundet worden.

Betrühe hatte man ihr verordnet – ihr, der künftigen Kaiserin! Ihre Gedanken schwirrten durcheinander, als sie über das Schlachtfeld ritt. Sie lenkte ihr Pferd zwischen den Leibern der Toten hindurch – aufgeschlitzt, verblutet, von gestürzten Pferden zerquetscht. Feldscher mühten sich, Überlebende zu retten.

"Herrin Peraine, stehe ihnen bei!", betete Rohaja. Nur der Reichsverräter konnte die Dreistigkeit besitzen, sie angreifen zu lassen. Sie wusste nicht, was sie denken sollte. Auch wenn ihr Herz nach Rache düstete, so fühlte sie doch, dass endlich wieder Friede herrschen musste. Doch Friede braucht Führung, die sie mit drei weiteren Königreichen allein nicht geben konnte. Ja, sie würde ihren Plan in die Tat umsetzen und auf die Bitte der hiesigen Landstände eingehen: Ihr Bruder Selindian Hal sollte künftig unter ihr als Königin Großfürst von Almada sein. Wieder würde es also eine Vakanz in der Grafschaft Yaquirtal geben.

Rohaja hatte den anderen Reiter nicht wahrgenommen, der sich ihr vom Feldlager kommend langsam genähert hatte. Sie war schon wieder wütend, dieser Tag hatte ihr nichts Gutes gebracht, auch wenn man letztlich von einem Sieg über die Novadis sprechen würde. Doch sie wusste, dass dieser Sieg der des Marschalls war, nicht ihr eigener. Diese Schlacht hätte niemals stattfinden dürfen.

"Wer wagt es, die Königin zu stören?" Rohaja fuhr herum.

"Nun, wenn du willst, schick mich wieder in die Wüste. Deine Mutter verstand sich prächtig darauf." Die Stimme aus der Dämmerung klang ruhig und ernst, doch schwang jener kecke Charme in ihr mit, den sie lieben gelernt hatte.

"Du bist also zurück." Sie blickte ins Abendrot. "Reichsbaron ohne Land."

"Was nützt das Land ohne Frieden?"

"Bringst du Frieden? Wie es scheint, zu spät."

"Uchakbar hatte kein Recht, seine Truppen zu entsenden – und er wusste das. Ich komme erst in dieser Stunde aus Unau, ja, es soll Friede herrschen in den Landen am Yaquir."

"Wirklich? Nun, dann also sollst du ein Land in Frieden erhalten, Graf vom Yaquirtal."

Erst als er neben sie geritten war und seine Hand auf die ihre legte, blickte sie ihn an. Er

sah erschöpft aus, und sie gewiss auch. Verlegen strich sie eine Haarsträhne aus der Stirn. "Spiel mit ihm", hatte die Mutter gesagt, "aber erwecke in ihm keine falschen Hoffnungen!" Wenn sie um die geheime Verlobung wüsste, sie würde toben. Doch was ging die Mutter ihre Liebe an? Sie, Rohaja, würde Kaiserin werden, konnte sie da nicht tun, was sie wollte? Sie schaute Eslam herausfordernd an und ergriff die Zügel: "Kannst du, nach all den Kamelen, noch ein Pferd reiten?" Sie gab dem Fuchs die Sporen. "Lass uns Abschied nehmen von diesem furchtbaren Ort."

Sie preschten durch den lichten Pinienhain, über umgeknickte Bäume, durch Bäche und abgeerntete Sommerfelder. In den Rebhängen bei Brig-Lo fand ihr hitziges Wettrennen ein Ende – er hatte sie siegen lassen, was sonst. Unfern glitzerte das Spiegelbild des Madamals im Wasser von Onkelchen Yaquir; sie saßen ab. "So, hat der Kalif dich also ziehen lassen – doch ein guter Mann, dieser Malkillah." Sie lächelte ihn an.

"Aber der Preis des Friedens war hoch", erwiderte Eslam, doch sie legte einen Finger auf seine Lippen. Von Politik wollte sie heute nichts mehr hören.

"Ich habe immerzu an dich gedacht", fügte er flüsternd hinzu. Rohaja legte ihre Hand auf Eslams Nacken. "Ja, ich habe deine Briefe erhalten."

Die Luft war mild, und ein Wanderstern zog durch das Sternbild der Stute, als sich ihre Lippen berührten. Aber was nützt die Liebe in Gedanken, dachten sich beide, als sie die Nacht Frau Rahja weihten.

Gareth:

Träume in der Dunkelheit

Schreiend erwachte Reichsregentin Emer aus unruhigem Schlaf. Der Traum, den ihr Bishdaniel¹ gesandt hatte, nagte an ihrem Verstand. Die Augen von Tränen verschleiert, sah sie die Bilder wie in ihren Kopf eingebrannt. Bilder von Entbehrung und Verzweiflung:

Unter einer rostroten Sonne wandert eine verlorene Löwin durch ein verfallendes Labyrinth aus Knochen und Feuer. An Rändern und Abgründen des Irrgartens lauern auf sie ein alter Hirsch, ein stolzer Sandlöwe und ein hungriger, schwarzer Vogel.

Im vergessenen Zentrum des Labyrinths erwacht langsam ein schwarzer Stier, der seine Brut aussendet. Fernab liegen zerschmetterte Gestalten, unendlich und namenlos, bis auf ein Einhorn, das in Ketten liegt und sich im Eisen windet. Seine aufgerissenen Augen starren die Träumerin über alle Grenzen hinweg an.

Selbst über das Erwachen hinaus. Emer zog die Decke höher über die Schultern und blinzelte lange in die Dunkelheit.

Niklas Reinke

¹Ein Alveranier des Schlaf- und Totengottes Boron; gilt als Sendbote guter und böser Träume.

Des Blutsäufers gerechte Strafe – in Gareth?

Gerüchte über Verlegung Sadrak Whassois

Die Gerüchte mehren sich, dass der in Albernia gefangene militärische Anführer der Orks, Sadrak Whassois (der Bote berichtete) nach Gareth verbracht werden soll, um dort weiter befragt zu werden und dann öffentlich seine gerechte Strafe zu empfangen.

Das Weidener Volk war seit dem Reichskongress in Aufregung und Sorge. Würden die verhassten Orks nicht versuchen, im erneuten Sturm auf die Stadt den Heerführer zu befreien? Das blutrote Madamal hatte die Stadt tagelang in Angst und Schrecken versetzt. Von unheilvollen Prophezeiungen wurde gemunkelt, von seltsamen Lichtern um den Inquisitionsturm und schrecklichen Schreien aus dem Keller desselben.

„Henkt ihn endlich, den Blutsäufer!“, klang es da aus dem Munde des Volkes, und Unruhe machte sich breit, je länger der Ork in der Stadt weilte. Sollte das Reich nun das Flehen der Weidener erhören, wenn auch auf andere Weise als erhofft? „Das Volk soll sehen, dass niemand dem gerechten Arm des Reiches entkommt. Egal ob stinkender Schwarzpelz oder Dämonenknecht. Und welcher Platz wäre dafür angebrachter als Gareth?“, war ungewöhnlich direkt aus in der Regel gut informierter Quelle zu erfahren. Weder vom herzoglichen Hof in Trallop noch aus dem Kaiserlichen Haus war eine Stellungnahme zu erhalten.

TF / Magnus Herrmann

Höret, Ihr Glücksritter und Abenteuerlichen! Höret, höret, so Ihr seid findig und gewieft! Höret, höret, höret, so Ihr Erfahrungen habt in der Kunst der Alchimie!

Der Zauberer Peromin Palvanas benötigt tatkräftige und unerschrockene Hilfe bei einem Werk der Alchimie, das seltene Zutaten erfordert. Erweist ihm Eure Dienste im Sinne der Götter Hesinde und Phex, und klimpernde Dukaten sollen Euer Lohn sein. Tretet an die Reise nach Marano im Garethischen und fragt nach Mag. eo. Peromin Palvanas, CRS.

Dieser Aufruf ebnet den Weg in magische und gefährvolle Ereignisse, die Sie in dem DSA-Mobile-Abenteuer *Dämonenfluch* von Chromatrix ab Mitte April 2004 erleben können. Mehr Informationen finden Sie unter www.chromatrix.com.

Die Horasdor rollen langsam

VINSALT/GARETH. Seit dem Vertrag von Weidleth im Jahre 1020 BF entrichtet das Horasreich jährliche Zahlungen von 100.000 Goldstücken an die Krone des Raulschen Reiches. Das Geld dient vor allem dem Widerstand gegen die dämonischen Reiche im Osten Aventuriens.

Als der jährlich im Ingerimm-Mond erwartete Schatzzug von den Ufern des altehrwürdigen Yaquir dieses Mal um Monate verspätet eintraf, zeigten sich die Kämmerer um den übernächtigen und kränkenden Reichstruchsess Fingorn von Mersingen gereizt und behandelten die Gesandten aus Vinsalt wenig ehrenvoll. Das eingegangene Geld in Form von 5.000 Horasdor¹ wurde peinlich genau gezählt. Ein Fehlbetrag von letztlich vier Horasdor soll zu bösen Worten geführt haben. Wohl in Erinnerung an alte und bequeme Feindschaften habe manch Höfling von einem „Bruch des Weidlether Vertrages“ gesprochen. Der hiervon entweder aufgeschreckte oder belustigte horasische Gesandte ließ dem Reichstruchsess schließlich schriftlich mitteilen, er möge doch bitte „die Annehmlichkeiten einer Kur und den Beistand einer Noionitin in Anspruch nehmen“, bevor er einen Krieg um vier Horasdor führe. Die Auslagen hierfür würden ihm gerne von Vinsalt bezahlt.

Die schnelle Reaktion des Reichstruchsessens und die aufwendigen Vorkehrungen der Garether Schatzgarde zur Sicherung des Vinsalter Geldes zeigen, wie wichtig diese früher eher wenig beachteten 'diplomatischen Regalien' für die gebeutelte Garether Krone sind. Dass auch das reiche und prächtige Horasreich seine Dukaten bewusst einteilt, ist übliche Praxis unter vielen Herrschern Aventuriens. Freibewegliche und schnell verfügbare Güter, wie Münz- und Barrengeld, sind sehr begehrt und werden ungern ausgegeben.

AW

¹ Horasdor, auch Kusliker Rad: eine handgroße Goldmünze mit Loch von einem halben Stein Gewicht und einem Wert von 20 Dukaten. Sie trägt auf einer Seite Effers Delphine und auf der anderen den göttlichen Horas.

Was ist eigentlich ... der Frieden von Weidleth?

Am 8. Ingerimm 1020 BF wurde auf der Kaiserpfalz Weidleth, die nahe Albenhus den Weg durch das Tal des Großen Flusses bewacht, ein Vertrag zwischen Mittelreich und Horasreich geschlossen. Damit wurde eine Fehde beigelegt, die zwischen den beiden Staaten seit dem Großen Hoftag 1014 BF schwelte (obgleich es nur zu wenigen echten Kriegshandlungen kam). Der Vertragsschluss, dem Vorverhandlungen in der horasischen Festungsstadt Oberfels vorausgingen, wurde von beiden Seiten angesichts der wachsenden borbaradianischen Bedrohung mit großer Eile vorangetrieben. Das endgültige Vertragswerk besteht aus zwölf den alveranischen Göttern gewidmeten Abschnitten (den *Passus*) und einem Anhang (dem *Addendum*). Die wichtigsten Punkte besiegelte:

- die Anerkennung des Anspruchs der Familie Firdayon auf den Horas-Titel durch das Mittelreich; der Weidlether Vertrag löst an dieser (hitzig debattierten) Stelle den *Kusliker Frieden* von 752 BF ab, in dem den Herrschern Vinsalts das Recht der Kaiserwürde vorenthalten wurde.
- einen Frieden zu Lande und zur See auf zwölf Jahre, also bis zum Ingerimm 1032 BF.
- für den gleichen Zeitraum eine Zahlung von 100.000 Goldstücken jährlich, die das Horasreich zu entrichten hat; diese Zusatzvereinbarung erregte einigen Unmut in den Yaquirlanden, woraufhin der liebfeldische Kronkonvent den Beschluss fasste, dass die Horaskaiserin die Hälfte dieser Summe aus ihrer Privatschatulle begleichen muss.
- die Wiederherstellung der Erbrechte des grangorischen Adelshauses Garlischgrötz, das seine mittelreichischen Besitzungen nach dem Unabhängigkeitskrieg des Liebliichen Feldes verloren hatte; die Rückgabe dieser 'Grötzschen Güter' ist bis dato immer noch nicht zur Zufriedenheit der liebfeldischen Herzogsfamilie geregelt und bleibt ein Streitpunkt zwischen Grangor und den Nordmarken.

Als Garant für die Gültigkeit des Vertrages gilt der Ehebund zwischen der horasischen Prinzessin Lorindya von Firdayon-Bethana und dem Burggrafen Alarich von Gareth zur Sighelmsmark, der zu Weidleth vereinbart und schließlich 1025 BF in Horasia geschlossen wurde. Doch das Vertragswerk ist nicht ohne Gegner: Im Mittelreich muss Truchsess Fingorn von Mersingen, als Tobnier einer der maßgeblichen Initiatoren des Friedens, sein geistiges Kind immer wieder gegen den Kanzler und nordmärkischen Prinzen Hartuwal vom Großen Fluss verteidigen, während die Reichsregentin Emer den Willen ihres verstorbenen Gemahls in dieser Einigung sieht und darum entschlossen daran festhält – auch gegen die Bestrebungen ihrer eigenen Schwester Inyher, die als Königin Albernia die Ansprüche ihres Gatten Romin Galahan auf Kuslik stützt, obwohl diese den Vertrag verletzen. Im Horasreich rumort es unterdessen eher abseits des Hofes, wagt doch seit der Hinrichtung der Fürstin Kusmina Galahan niemand mehr, sich der Kaiserin Amene-Horas offen zu widersetzen.

Mehr zum Vertragsort, der Burg Weidleth, finden Sie in der Spielhilfe *Armorum Ardariticum* auf S. 29–32. Den Wortlaut einzelner Vertragsabschnitte können Sie dem Bericht im AB 70, S.1–5 entnehmen.

FWR

Eine neue Ära im Süden

Kemis neue Königin Ela XV. mit Kronprinz Peleiston von Brabak vermählt.

Eine neue Königin

Strenggenommen war es laut kemschen Traditionen noch gar nicht an der Zeit für die zweite Heb'sed-Zeremonie der Königin Peri III. Das Jubiläumsfest sollte eigentlich erst im Jahre 1030 BF, exakt 33 Jahre nach ihrer Thronbesteigung stattfinden, und zu diesem Anlass hatte die 'Befreierin Kemis' die Kroninsignien ihrer Tochter Ela übergeben wollen. Dann aber wurde der Hof zu Khedu mit der Nachricht überrascht, dass die Krönung der neuen Königin schon früher stattfinden würde, warum, darüber wird heute noch spekuliert.

So also sah der Morgen des 1. Travia des Jahres 1027 BF eine in die schlichte Robe der Rabengeweihenschaft gehüllte junge Frau vor dem Tor des Tempels zu Laguana stehen und durch dreimaliges Klopfen im Namen des Raben Einlass zu fordern. Wie es die Tradition gebot, war die Kronprinzessin alleine und zu Fuß von Khedu zu diesem heiligsten Ort der Kemi gepilgert. Unterwegs hatte sie gemäß dem Brauch Nahrung und Unterkunft bei einfachen, gastfreundlichen Menschen erbeten, die nicht wussten, wer sich unter dem Priestergewand verbarg.

"Demut ist die borongefälligste Tugend der Ordensritterin", deklamierte die Kronprinzessin mit lauter Stimme, als sich die mächtigen Tore des Tempels im Licht der aufgehenden Sonne vor ihr öffneten.

"So bedenke, dass du nur Staub vor Seinem Angesicht bist, und tritt ein", antwortete ihr Boronya Ni Nedjhit, Hohepriesterin des Raben. Gemessenen Schrittes durchquerte die künftige Nisut unter den leisen Gesängen der anwesenden Geweihtenschaft die Säulenhalle des Heiligtums und trat schließlich vor ihre Mutter, die bleich und unbewegt unter der großen Rabenstatue thronte, eingehüllt in ein Tötenhemd aus weißem Leinen. Demütig fiel die Prinzessin auf die Knie und sprach ein stummes Gebet. In ernstem Schweigen trat die Erste Rabendienerin vor und berührte mit einem schmalen Dechsel Augen, Ohren und Mund der Königin, ein Ritual, das es den Toten nach kemschem Glauben in den Hallen des Raben ermöglicht, zu hören, zu sehen und zu sprechen. Sodann zeichnete sie mit einer fließenden Bewegung das Zeichen des Udjât-Auges in die Luft, um der Seele auf ihrer Reise 'durch das Schilf' – wie das Nirgendmeer in der kemschen Lehre bezeichnet wird – Schutz zu gewähren, und vollendete so den symbolischen Akt, der Peri III. für tot erklärte und es damit ihrer Tochter ermöglichte, vor der Zeit den Thron zu besteigen.

Schließlich erhob sich die junge Frau und wandte sich der Menge zu, woraufhin ihr die Hohepriesterin Robe und Wanderstab abnahm.

"Mensch bist du, sterblich und eitel, doch nach Seinem Ratschluss berufen für diesen heiligen Thron", sprach Boronya von Nedjhit in feierlicher Würde, während sie den nackten Leib der Prinzessin mit Boronsöl salbte. "Und so geschehe Sein Wille! Fortan seiest du Nisut der Kemi, Rabentochter!"

Sodann kleidete man die neue Königin in feines, schwarzes Linnen, und als sie schließlich auf dem

inzwischen verwaisten Thron saß und aus den Händen der Ersten Rabendienerin die schmale silberne Krone nebst Geißel und Szepter empfangen hatte, da fielen die Hohen und Höchsten der Priesterschaft vor Nisut Ela XV. auf die Knie und huldigten ihr unter den frommen Chorälen der Brüder und Schwestern von Laguana.

Nach dem anschließenden Boronsdienst zog die Prozession der neuen Königin aus dem Tempel aus, an der Spitze Boronya Ni Nedjhit und die neun würdigsten Ritterinnen und Ritter des Ordens des Hl. Laguan in geschwärzten Harnischen, schwer bewaffnet und mit feierlichem Gesichtsausdruck. Dahinter schritten die zehn jüngsten Novizinnen und Novizen des Ordensstempels, blumenstreuend und vom Ruhme der alten und neuen Königin kündend. In einer von acht Geweihten getragenen Sänfte folgte schließlich die neue Nisut, erhoben auf einem Thron sitzend und mit ernster, unbewegter Miene. Den Abschluss der Prozession bildeten weitere zwanzig sorgsam ausgewählte Ordensleute.

So bewegte sich der Zug die nächsten Tage durch das Land, und allenthalben lief das Volk zusammen, um der neuen Herrscherin ansichtig zu werden, ihr zu huldigen und sich an freigiebig verteilten Wohlthaten zu laben. Nicht wenige ließen die Mühsal des Tagwerks hinter sich und schlossen sich dem Tross an, der schließlich triumphal die Tore Khedus durchschritt und vor dem königlichen Palast der Hauptstadt sein Ziel erreichte. Dort endlich konnte der Hof der neuen Königin die Aufwartung machen, allen voran Kanzler de Cavazo, viele Dekaden lang ein treuer Diener Nisut Peris, aber auch Chanya Al'Pläne, die Heerführerin der Kemi, und da zierte erstmals ein Lächeln das bisher so strenge Gesicht der Königin Ela.

Dann endlich trat die Rabentochter vor ihre Getreuen und verkündete, was das Streben ihrer Regentschaft sei: War ihre Mutter Peri III. als 'Erneuerin' gefeiert worden, so sei es nun ihr Bestreben, das wiedererstandene Reich in Besinnung auf den Glauben und die Traditionen der Ahnen zu stärken und zu einen. Die Boron-Geweihtenschaft wolle sie weiter stärken und als deren Oberhaupt die Spuren der Fremdherrschaft endgültig tilgen, gleichwohl aber die Fremden gastfreundlich behandeln. Auch ließ Nisut Ela keinen Zweifel daran, dass sie der "verruchten alanfanischen Ketzerei" ebenso wie ihre Mutter die Stürm bieten wolle und deshalb eine Festigung der Bündnisse mit Vinsalt und Brabak anstrebe. Letzteres würde schon am nächsten Tag durch ihre Vermählung mit Kronprinz Peleiston erreicht werden.

Die Vermählung

So überrascht der Hof von dieser Ankündigung war – denn bislang war man davon ausgegangen, dass Nisut Ela XV. in das Haus Firdayon einheiraten würde –, so amüsiert schien der Bräutigam, der in Vertretung seines Vaters Mizirion der neuen Königin seine Aufwartung gemacht hatte. Nun trat Peleiston neben die Kemi-Königin, ein wahrhaft stattlicher junger Mann, hielt eine Dankesrede, und seine Würde und seine Freundlichkeit

nahmen wohl alle Anwesenden für ihn ein. Als dann zogen sich Kronprinz und Königin zurück, um sich auf die Zeremonie vorzubereiten, während sich der Hof im Palastgarten in ein fröhliches Fest stürzte und das Volk in den Tavernen im Namen der Nisut freie Speise und Trank genießen konnte.

Am nächsten Morgen um die Mittagszeit waren schließlich alle Arbeiten für den feierlichen Akt getätigt: Der Platz vor dem Palast war gereinigt und mit weißen Kies bestreut worden, eine mit bunten Blumen geschmückte Holztribüne bot dem Altar des Raben Platz, und die Höflinge und Hofdamen drängten sich an den Rändern der Fläche in respektvollem Abstand zu den Ordensleuten, deren Aufgabe es war, für Ordnung zu sorgen. Schließlich traten Ela und Peleiston durch das Palasttor ins Freie, an der Seite der Nisut ihre Mutter Peri, nunmehr lediglich einfache Priesterin des Raben, an der Seite des Prinzen der brabakische Gesandte Masakos Theopraktas als Zeugen für den Heiligen Bund. Angehen waren Braut und Bräutigam mit schlichten schwarzen Gewändern, Nisut Ela trug dazu dem alten Brauch gemäß einen Kranz aus Mes'kemet-Orchideen im Haar, die Glück, Segen und Gesundheit bringen sollen.

Schließlich trat das Brautpaar vor den Priester, der die Trauung vornehmen sollte; es war der altherwürdige Patriarch des mächtigen Hauses Mes'ká-ré, ein durch zahlreiche Schlachten und ebenso schwierige Familienpolitik gestählter Ordensritter und loyaler Freund der Nisut Peri. Bruder Boromil sprach ein kurzes Gebet, ehe er die zwölf Fragen des Lebensbundes stellte. Dann traten Kronprinz und Königin vor und legten jeweils ihre linke Hand auf den Rabenaltar.

"So soll dieser Bund besiegelt werden, mit dem Blut, das in euren Adern fließt", fuhr der Priester fort, griff zu seinem Ordensdolch und ritzte mit zwei Schnitten die Handflächen des Paares. "Euer Blut soll eins werden, und es soll gesegnet sein im Namen des Raben und Seiner Töchter Rahja, Travia und Tsa. Dieses Blut kann niemand mehr trennen und dieses Band soll sein auf ewig, in diesem Leben und darüber hinaus. So schließet nun den Bund", sprach Bruder Boromil, woraufhin sich das Paar einander zuwandte, die blutenden Handflächen erhob und sie unter den segnenden Worten des Geweihten in Augenhöhe aufeinanderpresste. Dann wandten sich die Frischvermählten um, schritten Hand in Hand zurück in den Palast und überließen Hof und Volk einer weiteren Nacht der Feierlichkeiten.

Epilog

Während Nisut Ela und Kronprinz Peleiston sich ihren ehelichen Vergnügungen hingaben, konnte die Berichterstatterin am Rande des Festes noch ein interessantes Detail des auch vom horasischen Gesandten Adilron ay Oikaldiki gesiegelten Hochzeitsvertrages in Erfahrung bringen: Wie glaubhaft versichert wurde, enthält der Ehevertrag eine Klausel, wonach das erstgeborene Kind aus der Verbindung des kemschen und des brabakischen Königshauses mit einer angemessenen Partie aus dem Hause Firdayon vermählt werden soll.

Perry Steven / Anja Jücke

Von Raubfahrten und anderen thorwalschen Sitten

Dünne Nebelschwaden zogen über das Wasser des Helvirfjords bei Caerlagh. Still und friedlich lag die Ottaskin der Gischtzwinger da. Ein einsamer Knecht, ein Knabe von gerade 13 Jahren, schlurfte müde über den Hof, um das Vieh mit Futter und Wasser zu versorgen. Er ahnte nichts von dem schlanken Drachenschiff, das sich beinahe lautlos näherte.

Erst als der Bug des Schiffes über den Kiesstrand schrammte, schreckte der Junge auf. Hastig rannte er zu dem Klangeisen, um Alarm zu geben.

Mühsam rappelten sich die Frauen und Männer der Gischtzwinger-Ottajasko von ihren Lagern auf, als der dumpfe Klang sie aus dem Schlaf riss. Andere blieben schnarchend liegen, zu schwer hielt der Rausch vom Fest am Vorabend sie in ihren Träumen gefangen. Hastig griff man die Waffe, die am schnellsten bei der Hand war, meist das Messer, das gestern noch dazu gedient hatte, den Festbraten vom Spieß zu schneiden, aber auch Holzscheite und was sonst noch als behelfsmäßige Wehr dienen konnte.

Draußen erwartete sie eine Schar wohlgerüsteter Krieger in prächtigen Rüstungen und schweren Mänteln. Ihre Helme, sämtlich solche, die das Antlitz ihrer Träger ganz oder zum Teil verbargen, blitzten frisch poliert. Etliche der Gischtzwinger verfluchten das Schicksal, das ihnen zur Unzeit diesen Gegner gesandt hatte. Und dennoch zögerten sie nicht lange, als ihr Hetmann Gudmundur Gunnarsson das Signal zum Angriff gab.

Die wackeren Verteidiger hatten wenig mehr in die Waagschale zu werfen als ihren Mut, doch als sie sich den unbekannten Angreifern entgegenwarfen, beschränkten diese sich darauf, die Hiebe mit ihren Schilden abzuwehren. Hier und da gab es eine Rangelei, doch blank zog niemand von ihnen und sie zeigten auch sonst keine Zeichen der Angriffslust. Verdutzt hielten die Gischtzwinger inne. "Was wollt ihr, dass ihr euch ruchlos und voller Tücke meinem Haus nähert und mich in die unangenehme Lage bringt, dass meine Gäste ihre Schwerter zu ihrem Schutz erheben müssen?", rief Gudmundur voller Zorn. Da trat eine blonde Kriegerin hervor. Sie trug einen prunkvollen, goldverzierten Spangenhelm mit Augenschutz, der ihr Gesicht mit Ausnahme der Mundpartie verbarg. Ihre Augen funkelten durch das Visier, als sie mit heller, jugendlicher Stimme sprach: "Swafnirs Gruß, Gudmundur Gunnarsson, und nichts für ungut. Wir wollen dir so wenig Unannehmlichkeiten bereiten wie nur möglich. Aber es ist nun einmal so, dass hier etwas ist, auf das ich Anspruch erhebe, und ich bin gekommen, es mir zu holen."

"Was wagst du es, aus solchem Anlass zur Unzeit über uns herzufallen? Kennst du keinen Anstand, dass du nicht zu traviagefälliger Stunde an die Tür klopfen kannst, um vorzutragen, was immer du vorzutragen hast, statt uns so zu überfallen?"

"Es reut mich zutiefst, euch aus euren Betten geholt zu haben, Hetmann", sagte die Unbekannte mit leisem Spott in der Stimme, "doch hatte ich gehört, die Gischtzwinger seien aufgeweckte Leute und mit den Hühnern aus den Federn. Da wollte ich nicht säumen, um keinen schlechten Eindruck zu machen."



Bevor noch Gunnarsson zu einer passenden Entgegnung ansetzen konnte, trat ein zweiter Krieger hervor, ein wahrer Hüne. "Halt nur ein, Gudmundur, denn es ist ein ehrliches Anliegen, aus dem wir kommen. Lass uns nur machen, dann soll dir kein Ungemach entstehen, mein Freund."

Der Hetmann der Gischtzwinger zögerte, denn die Stimme des Mannes kam ihm bekannt vor. Doch vermochte er nicht, sie zuzuordnen. "Meine Freunde sind nicht so hässlich, dass sie ihre Fratzen verstecken müssen, Bursche", entgegnete er herausfordernd. "Drum zeig dich mir, damit ich dich erkennen kann, oder zieh davon, bevor mich die Wut packt und ich dir diese Suppenschüssel vom Kopf fege."

"Ich schlage vor, dass wir zur Sache kommen!", sprach die Kriegerin. Ihre Augen glitten an der Reihe der Gischtzwinger entlang. Schließlich blieb ihr Blick auf einem jungen Mann ruhen, einem hübschen jungen Burschen, mit wilden rotblonden Haaren und einem prachtvollen Bart, kraftstrotzend und in der Blüte seiner Jugend. "Du bist es, Finnwulf Dhaenkirsson von den Nunnur, um dessentwegen ich mich hierher aufgemacht habe. Ich bin gekommen, um dich mit mir zu nehmen, weil ich dich zu meinem Mann erkoren habe. Und du kannst freiwillig mit mir kommen oder auch nicht, das soll mir für den Augenblick ganz gleich sein." Ihre Getreuen johlten voller Freude ob ihrer Worte.

"Was glaubst du, wer du bist, Weib!", schnappte der auf diese überraschende Weise Umgarnete wütend. Die junge Frau lachte nur.

"Ich hatte angenommen, dass einer der Nunnur sich auskennt in den alten Sitten, auf die ihr doch so viel gebt. Es ist mein gutes, alt hergebrachtes Recht, mir einen Ehemann ganz nach meinem Geschmack zu erwählen und mit mir zu nehmen."

"Was ist das für eine Posse? Niemals werde ich mit dir gehen, das wohl, bei Hranngars stinkenden Eingeweiden! Von so einem Brauch habe ich ja noch nie gehört."

"Und dennoch würden wir nicht mit dir reden, wenn es ihn nicht gäbe", warf der Krieger ein. "Dein eigener Großvater mütterlicherseits hat seine Braut auf eben diese Weise gefreit, und was daraus erwachsen ist, weißt du selbst am besten, Finnwulf."

"Schändliche Lüge!", stieß der unfreiwillige Bräutigam hervor, doch da fiel ihm Gudmundur ins Wort.

"Solche Anschuldigungen darfst du nur vorbringen, wenn es dir ernst damit ist, Finnwulf. Und du solltest nicht leichtfertig jemanden als Lügner bezichtigen, der doch nur die Wahrheit spricht. Es ist nun mal so, dass der alte Ingvar deine Großmutter nicht anders von der Eisvogel-Ottajasko geraubt hat, ganz wie der alte Brauch es erlaubt. Und geschadet hat es letztlich keinem. Aber Finnwulf ist hier als mein Gast, Frau. Bei Travia und all ihren hübschen Töchtern. Du bereitest mir arge Unannehmlichkeiten."

"Das tut mir auch von Herzen Leid, aber wie du nun mal weißt, pflegen die Nunnur wie der Dachs in seinem Bau in Waskir zu sitzen, und dort mit meinem Schiff zu landen, schien mir zu beschwerlich. Aber ich will dir und deinen Gästen für das erlittene Ungemach Thurgold zahlen, um euch nicht zu erzürnen."

"Das ist nur recht so und wohl getan, aber dennoch muss ich mich gegen dein Ansinnen verwahren. Als mein Gast steht Finnwulf unter meinem Schutz."

"Das mag wohl sein", meldete sich der Krieger zu Wort, "aber das Recht, sich einen Gatten zu wählen, verletzt das Gastrecht nicht. So hat Jarlin Runfrida die Weise es beschieden und so wird es überliefert."

Gudmundur Gunnarsson nickte ob dieses Einwandes, denn die Weisheit Runfridas war unbestritten. Er wandte sich an Finnwulf: "Dann wirst du wohl mit ihr gehen müssen, um dich nicht an den alten Sitten zu versündigen. Für ein halbes Jahr musst du an ihrer Seite bleiben – dann kannst du entscheiden. Aber vorher gibt es keine Wahl für dich."

Zornig wollte der junge Nunnur aufbegehren, doch da war die Thorwalerin schon an seiner Seite. "Nun sträub dich doch nicht so, als wolltest dich die Dämonen holen! Sollst schon sehen, ich beiße nicht."

Sie legte ihm die Hand auf die Schulter, und nun, da sie beieinander standen, sah man, dass sie nur wenig kleiner war als er. Er wollte ihre Hand wegstoßen, doch schon hatte sie ihn in einem Griff umfassen und von den Füßen gehoben, als wollte sie ihn davonschleppen. Diese Schmach mochte Finnwulf nicht auf sich sitzen lassen und griff nun seinerseits an. So fest umschlang er sie, dass ihr die Adern am Hals schwellen. Sie aber stand ihm in nichts nach

und drückte nicht minder, so dass ihm das Blut in den Kopf schoss. Auf ein Nicken des Kriegers machten endlich zwei ihrer Gefolgsleute dem Kampfe ein Ende und trennten die Kampfhähne. Finnwulf wehrte sich heftig, doch vergebens, gegen die beiden konnte er nicht bestehen.

"Das zahl' ich dir heim!", keuchte er noch, bevor man ihn mit groben Stricken von weiterem Unfug abhielt.

"Gerne und jederzeit", entgegnete seine Kontrahentin keuchend; sie war von dem Kampf noch außer Atem.

"Na, das werden interessante Scharmützel werden, wenn die beiden Nachwuchs haben", bemerkte einer der Gischtzwinger grinsend.

"Da das fürs Erste geklärt ist und ein jeder nun weiß, woran er ist, wird es Zeit, dieser Situation ein Ende zu bereiten", sagte der Krieger. "Ihr habt euch als ehrbar und den alten Sitten treu erwiesen. Seid gewiss, dass wir nur gut von euch sprechen werden."

"Klar ist die Situation, aber zufrieden bin ich nicht", sagte der Hetmann der Gischtzwinger. "Lasst uns wissen, wer uns da in aller Frühe seinen Besuch abgestattet hat."

"Das kann ich wohl tun oder es auch lassen, ganz wie es mir gefällt", entgegnete die Kriegerin. "Aber wenn dir so viel daran gelegen ist, sei's drum. Ich will ja nicht unhöflich sein." Behände löste sie den Kinnriemen und zog den Helm vom Kopf. Als sie ihr Antlitz zeigte, ging ein Raunen durch die Reihen der Gischtzwinger, denn es war Jurga Trondsdottir höchstpersönlich. Und der Krieger an ihrer Seite war niemand anderes als Ingald Ingibjarnsson, Hetmann von Enqui, der den ganzen Sommer in den Ottaskins und Dörfern unterwegs gewesen war, angeblich, um seiner Tochter einen Mann zu suchen. Das also hatte dahinter gesteckt. Einige der Gischtzwinger schmunzelten, andere raufte sich vor Wut die Haare und wollten auf die freche Südthorwalerin losgehen. Doch besannen sie sich, als

Gudmundur Gunnarsson sie zur Ruhe rief. "In einem halben Jahr wird Hochzeit sein", verkündete die Oberste Hetfrau. "Ihr seid alle eingeladen, das wohl, bei Swafnir."

"Eher lasse ich mich lebendig rösten!", fluchte der fest verschnürte Ehemann in spe.

"Das werden wir sehen", entgegnete Jurga. "Ein halbes Jahr gehörst du mir und musst bei mir bleiben. Danach kannst du gehen, oder du bleibst. Und ich bin mir gewiss, du wirst bleiben", sagte sie mit Bestimmtheit.

Als dann machten sich Jurga und ihre Leute daran, ihr Schiff zu besteigen, und ruderten von dannen. Was aber die nächsten sechs Monate bringen, das soll an anderer Stelle berichtet werden.

Dieser Bericht wurde getreulich aufgeschrieben von Thorge Thorgesson, Skalde zu Ottasheim, nach den Erzählungen von Herngrit Thorgesdottir, die dabei war unter den Kriegern Jurgas.

Michelle Schwefel

Überraschungen bei der Wahl zum 'Rat der Zwölf in Al'Anfa

Von brodelnden Gerüchteküchen, mildtätigen Stiftungen

und dem Ende der Kopfflosigkeit eines imperialen Symbols

Al'ANFA. Der Jahreswechsel nahte und mit ihm die Wahlen zum Rat der Zwölf, für gewöhnlich nicht gerade ein Ereignis, welches dazu angetan wäre, einen Angroscho unter dem Berg hervorzulocken.

Sechs Repräsentanten der boronkirchlichen Priesterschaft, auf Lebenszeit bestimmt, danebst sechs hohe Häupter aus dem Stande des Bürgertums, alle zwei Jahre neu zu wählen, bilden den Hohen Rat, über diesem thront das herrschende 'Triumvirat', bestehend aus dem Patriarchen Amir Honak, der Großadmiralissima Phranya Yalma Zornbrecht und dem Marschall-Gubernator Oderin du Metuant.

Typisch alananische Günstlingswirtschaft und Klüngerlei hatten dazu geführt, dass das Ergebnis jener zweijährlichen Wahlen so vorhersehbar war wie der warme Regenguss, der allmählich auf die Goldene Bucht herniedergeht. Vor der Wahl war nach der Wahl, und so pflegte jeder Rahjamond mit denselben Gesichtern zu enden, mit denen der Praiosmond begann, zumindest bis zu diesem denkwürdigen Rahjamond des ausklingenden Jahres 1026 BF.

Zunächst jedoch standen weniger die Wahlen selbst im Mittelpunkt des Geschehens, als vielmehr zwei gesellschaftliche Ereignisse weit spektakulärerer Natur: zum einen die Einweihung des Kolosses, den nach so vielen Jahren der Kopfflosigkeit endlich ein neues Haupt krönen sollte, und zum anderen die Eröffnung der Goldo-Paligan-Thermen, die der geltungssüchtige Grande anlässlich seiner Vermählung mit der zyklöpäischen Herzogstochter Iocanda Cosseira dyll Teremon (der Bote berichtete) seiner Heimatstadt stiften wollte. Ein pi-

kantes Detail am Rande sei hier erwähnt: Als Grundstock für die mildtätige Gabe ward der verwaiste Palazzo du Metuant auserkoren, was einiges über das Ansehen verrät, das der nach Port Corrad 'beförderte' Marschall-Gubernator in seiner Heimatstadt noch genießt. Dazu passend verdichteten sich bereits im Ingerimm-Mond Gerüchte um die Auflösung des Triumvirates und die Wiedereinsetzung des Patriarchen als Alleinherrscher. Zwar würde dies die Aufgabe des Ratssitzes Seiner Erhabenheit bedeuten, nicht jedoch größere Spannung im Wahlgeschehen, da sich der Patriarch bereits seit einigen Jahren regelmäßig mit seiner Tochter Amira in der Öffentlichkeit zu zeigen pflegt und somit keine große Vorstellungskraft vonnöten ist, um auf seine Nachfolge zu schließen. Auch der plötzliche Entschluss der Kryptographin Malane Karinor, ihren Ratssitz aufzugeben, um sich fürderhin ganz einem zurückgezogenen Leben in der Stadt des Schweigens zu widmen, sorgte nur kurzfristig für Aufsehen, da ein ungeschriebenes Gesetz acht der zwölf Sitze ohnehin den acht herrschenden Granden-Familien zugesteht. Eine Karinor geht, eine Karinor kommt – welche dies sein würde, war da lediglich von minderm Interesse.

Dann jedoch nahte der letzte Tag des Ingerimm-Mondes und mit ihm traditionell die Aufstellung des Haushaltes für den ausklingenden Götterlauf; anschließend pflegte man sich, befreit von derart weltlichen Angelegenheiten, ins Getümmel der Rahjafestlichkeiten zu stürzen.

Für gewöhnlich hielt es auch der Schatzmeis-

ter des Hohen Rates, Onjegin Wulwes'H'joden, so, und daher dachte sich niemand Schlimmes, als man dem wohlbeleibten Bornländer die Aufstellung der Kosten für die Bauarbeiten am Koloss und die dazu anberaumten Festlichkeiten vorlegte.

"Dieses Projekt wird noch mein Tod sein!" So hatte er bei den Ratssitzungen der vergangenen Monate ein ums andere Mal theatralisch ausgerufen und Tag und Nacht über Möglichkeiten gebrütet, hier eine neue Steuer, dort eine neue Abgabe einzuführen, um die gewaltigen Ausgaben zumindest teilweise zu kompensieren. Wer hätte gehaut, dass er neben Geschäftstüchtigkeit auch über die Gabe der Prophezeiung verfügte? Augenzeugen berichteten, dem Kämmerer seien schier die Augen aus dem geröteten Antlitz gequollen, als er der Abrechnung ansichtig ward, gar gräulich gestöhnt habe er und hektisch nach dem Fächerer gewunken, doch alles Wedeln mit den Pfauenfedern, Vorhalten von Riechsalz und Bespritzen mit kühlendem Nass habe sich als vergeblich herausgestellt, und so sei er schließlich röchelnd in Borons Reich eingegangen, in dem schauerlichen Wissen, dass die Stadt vor dem sicheren Ruin stünde. Nun mag diese Schlussfolgerung angesichts goldener Tempeldächer und prunkvoller Grandenpaläste ein wenig weit hergeholt sein, eines jedoch bewirkte sein plötzlicher Abgang von der Bühne der Politik: Wahlkampf.

Ein Sitz im Rat war frei, und es war keineswegs vorhersehbar, wer diesen für sich gewinnen könnte. Und so begann zu einem Zeitpunkt, an dem eigentlich alles abgesprochen

und beschlossen schien, ein hektischer Wettlauf um den so plötzlich verwaisten Stuhl. Während die hohen Damen und Herren der Stadt sich je nach Gusto in Intrigenkunst, Schmeichelei oder obskureren Finessen übten, um sich ihren Anteil an der Beute zu sichern, ergötzte sich das einfache Volk am munteren Räte-Raten, und sowohl die eine wie auch die andere Seite brachte die Gerüchteküche zum Brodeln. Zahlreiche Namen wurden da laut, allen voran jener der Großadmiralissima Phranya Zornbrecht, die immerhin ihren Sitz im Triumvirat verlor, und immer wieder der Name eines gewissen Aurelian Bonareth, angeblich ein Günstling des Patriarchen. Doch es gab auch Absurdes zu hören: Oderin du Metuant habe sich vor den Toren der Stadt versammelt, mit zehntausend (!) Mann loyaler Truppen, bereit den Rat zu stürmen, sich selbst

zum Imperator / König / Boten des Lichtes auszurufen und Rache zu nehmen an Goldo Paligan für den Umbau seiner Villa in ein Badeparadies; ein Abgesandter der Dämonenreiche stehe bereit, den verwaisten Sitz zu übernehmen, um so die Boronsstadt ins Verderben zu reißen; eine direkte Nachfahrin des hierzulande verehrten Ketzers Nemekath habe auf mystische Weise die Jahrtausende überlebt, um nun das Erbe ihres Vaters anzutreten und den gesamten Rat der Zwölf den Flug der Zehn antreten zu lassen – womit bewiesen wäre, dass wahre Phantasie keiner

Rechenkünste bedarf. Allerorten tauchten unvermutet lang verschollene Grandensprösslinge auf, so dass man den Anschein gewinnen konnte, als habe die Herrin Tsa das Geschenk der Fruchtbarkeit in den vergangenen Dekaden allein über dem Silberberg ausgeschüttet. Ein vor allem im Volk beliebtes Gerücht war die Verwicklung der 'Rebellen vom Visarberg' in den Tod des Schatzmeisters, um einen der ihren in die Zentrale der Macht zu bringen und von dort aus den Umsturz zu wagen, während andere darauf beharrten, eine solche Tat könne allein von den 'Visar-Rebellen' verübt worden sein. Ich muss gestehen, bei soviel Inbrunst wagte ich nicht, die jeweiligen Redner nach dem Unterschied zu fragen, klang in meinen nordländischen Ohren doch beides gleichermaßen dubios.

Allmählich drohte ich bei einem derartigen Potpourri an Klatsch, Halbwahrheiten und Honinger Geschichten den Überblick zu verlieren, und so war ich einigermaßen erleichtert, als endlich die Eröffnung der Paligan-

Therme anstand, die mir eine Gelegenheit bot, ganz und gar bodenständig einen Blick auf die Herrschenden dieser Stadt zu erhaschen, für deren prächtige Sälfen bereits Stunden zuvor die Straßen geräumt worden waren.

Hätte ich ahnen sollen, justament an jenem Tage selbst Opfer des Liebesrausches der Schönen Göttin zu werden? Mit gespitzter Feder stand ich da, um der geneigten Leserschaft getreulich von der alanfischen Dekadenz zu berichten, die sich zu solchen Anlässen wie sonst kaum anders offenbart, als ich ihn sah: Bleich und schön entstieg er der Sälfte des benevolenten Gönners, des prächtigen Goldo Paligan, und schritt mit derartiger Anmut die marmornen Stufen zum Einlass der dampfenden Thermen hinan, dass ich von jenem Augenblicke an – ach, so muss ich es schamhaft gestehen – meine Pflichten als Korresponden-

Erlasses zu lauschen, der die erwartete Auflösung des Triumvirates verfügte. Zwölfmal blies der Herold des Vizekönigs Damian von Shoy'Rhina, immerhin offizieller Herrscher Al'Anfas, in seine Fanfare, und mit jedem Fanfarenstoß präsentierte sich einer der zwölf Exekutoren auf der Empore, um sich von – natürlich sorgfältig ausgesuchten – Fanas bejubeln zu lassen: der zwielichtige Dolgur Kugres, der mürrisch dreinblickende Immuel Florios, die geheimnisvolle Tsaine Ulfhart, der massige Nareb Zornbrecht, bei dessen Anblick manch einer zweifelnd auf das Stützgebälk schaute, der herrschaftliche Amosh Tiljak, der den Herold durch eine harsche Handbewegung zum Schweigen brachte, um einen gurbanischen Choral anzustimmen, der pfauenhafte Irschan Perval, der noch selbstgefälliger dreinblickte als die Jahre zuvor, und natürlich der ewig

jugendliche Rahjadan Bonareth, der sich nicht einmal bemühte, ein gelangweiltes Gähnen zu unterdrücken. Dann folgten die Neulinge: wie nicht anders vermutet die betörende Shantalla Karinor und die halbfische Amira Honak im Waffenrock der Rabengarde. Ich muss gestehen, ich hielt den Atem an, als die letzten Fanfarenstöße erklangen. Hatte mein Missgeschick einen Sinn, war mein Angebeteter unter den Erwählten? Doch enttäuscht stöhnte ich auf, als nach dem hageren Brotos Paligan eine junge Boroni auf die Empore trat, deren Gesicht ich nie zuvor gesehen. Sannah Wilmaan sei es, hörte ich vereinzelt wispern, und schon glomm erneut die Hoffnung, denn

dies konnte nur bedeuten, dass die alte Patriarchin des Hauses Wilmaan, die unheimliche Mata Al'Sulem, die bereits unter Bal (!) Honak im Rate gesessen, endlich Einlass gefunden hatte in des Raben Hallen. Dann endlich, mit dem 12. Klang der Fanfare, trat er hinaus: Amato Ugolinez-Paligan. Und so ward mein Herzenswunsch erfüllt, wenngleich ich vermute, dass es weniger meine Stimme war, die den Ausschlag gab, als vielmehr eine weitere großherzige Stiftung seines Oheims Goldo Paligan, der bei seinen Ausgrabungen in der zyklöpäischen Ruinenstadt Palakar (der Bote berichtete) eine gewaltige Inschrift barg, die seit kurzem das Portal der Stadt des Schweigens zierte und am ersten Tag des Boronmondes feierlich eingeweiht werden soll.

Anja Jäcke

Im Rahmen der DSA-Romanreihe bei Fantasy Productions erscheint im Sommer diesen Jahres der Roman **Rabengflüster** von Alexander Wichert, Anja Jäcke und Heike Wolf, der sich eingehender mit der alanfischen Ratswahl beschäftigen wird.



Phranya Zornbrecht, Amir Honak, Oderin du Metuant

tin hintanstelle, um mein gesamtes Sinnen auf jenen Jüngling zu richten. Herauszufinden, wer er sei, nämlich einer der Kandidaten, und fünf Dublonen beim Wahlamt einzureichen, auf dass ihm meine Stimme zu jenem heißbegehrten Ratssitz verhülfe, war flugs geschehen, doch nicht minder flugs ward ich auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt, als ich ausgeraubt und mit schmerzenden Gliedern in einer Gasse erwachte, die Wahlurnen längst eingeholt, die erste Stunde der fünf Tage des Unaussprechlichen bereits angebrochen. Eine mitleidige Seele ließ mich in ihr Haus und rette mein Leben, doch der Tag der Einweihung des nunmehr rabenkopfgekrönten Kolosses war bereits vorüber.

Reumütig und zutiefst beschämt ob meiner Unachtsamkeit und mit keiner Rechtfertigung als dem Kuss der Rahja, der mich blind gemacht hatte, schlich ich am ersten Tag des Praiosmondes zum Palazzo des Hohen Rates, um dem Auftritt der frisch gewählten Räte beizuwohnen und der Verkündigung ihres ersten

Redaktionsschluss

für den

Av. Boten No. 107

ist Sonntag, der

25. April 2004

IN ALLER KÜRZE

Goldene Belohnung für das Bezingen eines Ungeheuers ausgelobt.

BEILUNK. Die Fürst-Illuminata zu Beilunk, Gwidühenna von Faldahon, verspricht die enorme Summe von 1728 Dukaten jenen, welche die furchtbare Seeschlange, die im Fluss Radrom ihr Unwesen treibt (AB 105), ohne Einsatz von Magie unschädlich machen.

Bislang haben mehrere bedeutende Glaubenskrieger ihr Leben bei dem Versuch gelassen, das Ungeheuer zu erlegen. Massiven Angriffen entzieht sich die Seeschlange, in dem sie in die dunklen Fluten des Radrom abtaucht.

Es heißt, die Fürst-Illuminata habe nicht nur Spenden der Hand voll wohlhabender Bürger, die noch in Beilunk verblieben sind, gesammelt, sondern auch Geschmeide aus persönlichem Besitz verpfändet und Zierat aus ihrer Residenz verkauft, um die Prämie aufzubringen.

Philippe Mindach

Künstler-Stelldichein in Sylla

SYLLA. Laut einer uns vorliegenden Depesche und wie man in einschlägigen Kreisen erfahren konnte, hat die Gastgeberin der Freuden zu Sylla, Azila Alinya Ulaiman, zu einem Illustrationswettbewerb im Hause der Liebenden aufgerufen.

Grund des großen Andrangs an Künstlern ist die Suche nach Illustratoren und Skriptoren für eine Ausgabenreihe des Rahjasutras, welche von der Familie derer von Schebeneck gestiftet werden soll.

Kaum ein Tag vergeht, an welchem nicht ein Künstler im Rahja-Tempel vorstellig wird, um sich für den Wettbewerb anzumelden. Jeder weiß von einer anderen abenteuerlichen Anreise zu berichten. Manch ein Künstler, so wird erzählt, sei sogar von syllanischen Kaperfahrern persönlich bei den Geweihten abgegeben worden, nachdem er sich mitsamt seiner Staffellei, Palette oder Leinwand auf mengbillanische Planken geworfen und um Mitnahme gefleht hatte.

Obwohl die überaus große Teilnahme an Künstlern für eine seltene Überbelegung der besseren Unterkünfte der Stadt sorgt, scheint die Geweihtenschaft noch weitere Teilnehmer zu erwarten. Just aus diesem Grunde wurde man seitens der Rahja-Geweihtenschaft schon am Hofe der Harani vorstellig, um auf der Festung zusätzlich angemessene Quartiere schaffen zu können.

Allerlei Verstimmung soll es mittlerweile auch gegeben haben, nachdem die Harani eine Delegation alanfanischer Künstler kurzerhand ihrer versklavten Bediensteten 'beraubte' und diese in syllanische Freiheit entließ.

Obwohl der eigentliche Wettbewerb erst in einigen Monden beginnt, scheinen die Teilnehmer guter Dinge. Überall in den Gassen der Stadt wird bereits jetzt schon gemalt, gezeichnet und in Holz oder Kupfer gestochen – ganz gleich, welches Motiv.

Stefan Trautmann

1900-Jahr-Feier zu Mengbilla

MENGBILLA. Die Stadt Mengbilla feiert in schwelgerischen Festen ihr 1900-jähriges Bestehen. Damals soll die heute für ihre Giftmorde und Verbrechen bekannte Stadt unter dem Namen Belenas gegründet worden sein. In Konkurrenz zum benachbarten Chorhop, das vor einiger Zeit das gleiche Jubiläum feierte, sind die Orgien, Reiterumzüge und Brandopfer besonders verschwenderisch.

Mit der Ankündigung von der zeremoniellen Tötung von 1.900 Sklaven, einer Parade von sieben adamantenen Götterschildkröten und der Anwesenheit des legendären Erzzaubers Tub-al-Kayn wurden viele – vermutlich später enttäuschte – Besucher aus Al'Anfa und dem Horasreich angelockt.

AW

Zwist weitet sich aus

Wie verschiedene Augenzeugen berichteten, soll es insbesondere an der Grenze zu den Schwarzen Landen und in der Mark-

grafschaft Greifenfurt zu Auseinandersetzungen zwischen Ordensangehörigen der Bannstrahler und Golgariten gekommen sein.

Vehement bezichtigten Bannstrahler die Golgariten als Verräter, welche durch ihr plötzliches Verschwinden vom Schlachtfeld vor Beilunk (siehe die Botenausgabe 105) direkt für den Tod des Hochmeisters Ucurian Jago und der geglückten Flucht des Verwesers von Warunk verantwortlich seien. Den bösen Worten folgten auch so manches Mal unwürdige Handgreiflichkeiten, wiewohl bisher ein Blutvergießen verhindert werden konnte. Die Leitung beider Orden war für eine genauere Stellungnahme nicht zu erreichen, insbesondere die Golgariten hüllten sich in verdächtiges Schweigen.

Wie die beiden Mutterkirchen zu den Geschehnissen stehen, ist zur Zeit Gegenstand von Recherchen, der Bote wird seine Leserschaft auf dem Laufenden halten.

Elias Moussa

Was treibt der Schwarze Drache?

WARUNK/PERRICUM. Rhazzazor, der verwesende Schwarze Drache von Warunk, hatte große Kräfte eingesetzt, um den Schwertzug der Golgariten und Bannstrahler vor Beilunk scheitern zu lassen, musste sich aber vor der heiligen Stadt vorerst geschlagen geben (AB 105). Nun ist es still geworden um den Herrscher der Warunkei.

Seine Untoten stehen noch wie klappernde Mahnmale im Land, doch das Flügelrauschen des Drachen und seine Alptraumgewitter sind kaum zu vernehmen im Lande Beilunk und Warunk. Manch einer glaubt hoffen zu können, das Ungetüm sei endlich von den Niederhöhlen verschluckt worden. Andere hoffen wenigstens darauf, dass er auf seiner Goldenen Pyramide in tiefen Schlaf gefallen sei. Einige Wenige aber haben jede Hoffnung aufgegeben und schnupern in der Luft: "Es riecht nach Tod. Dieser Drache brütet irgendetwas aus."

AW