

Aventurischer Bote

Unabhängiges Journal für die kaiserlichen Provinzen des Mittelreiches sowie die Länder Nostris 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 Geschichtsschreiber und Chronisten; Postille der zwölfgöttlichen Geweihten, der Ordensbrüder- und -schwwesternschaften. Verteilung am Hof zu Gareth kostenlos, ansonsten nur gegen leuter Geld! Der Bote erscheint regelmäßig nach Ablauf mehrerer Monde und unterliegt der redaktionellen Ver-

antwortung berufener 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:
*Manch frohe und manch bitt're Kunde
Liest man, bevor sie macht die Runde:
Ob Bornlands Adelsmarschall-Wahl,
ob Piken-Mähr aus Engasal,
ob Schlachtensang aus finstrem Osten
(und vieles mehr zu kleinen Kosten),
des Bauern Sorg', des Adels Zoten:
Das alles liest man nur im Boten!*

2,50 Euro

96

Ausgabe
Juli/August 2002
FIR/TSA 32 Hal

Maraskaner stur:

Rondrianer ausgewiesen – Non grata!

SINODA/PERRICUM. Offenbar nicht ganz so weit unter Dach und Fach, wie wir in einer unserer letzten Ausgaben berichteten¹, war die Eröffnung einer Niederlassung des *Ordens der Hohen Wacht* (landläufig auch „Yppolitaner“ genannt) im maraskanischen Sinoda. Denn noch während landauf, landab die druckfrische Ausgabe unseres Journals angepriesen wurde, während allerorten wissensdurstige Edle, Geistliche, Bürger und Landleute durch seine Seiten blättern, um zu erfahren, was sich kürzlich am Hof, der Hauptstadt, im Reich und in den fernen Ländern der Welt zugetragen habe, befanden sich die Angehörigen der *Hohen Wacht Maraska* schon wieder auf der Heimreise. Die Machthaber des so genannten 'Shikanydas' hatten das neue Ordenshaus geschlossen.

Dabei hatte das kurze Trauerspiel zunächst ganz harmlos begonnen, nämlich mit der Ankunft Ew. Leonidas von Jergan im Hafen von Sinoda, eines ehemaligen Mitglieds des Templerordens und Veteranen der Eroberung Maraskans, eines Mannes Mitte der Fünfzig. Gefolgt von einer Lanze noch junger Geweihter der Donnernden Herrin sowie einem Dut-

zend Hilfskräften, meist Angehörigen des Blutbanners, schritt er durch die Gassen des einstigen Fischerorts zur künftigen Ordensniederlassung, einem Landhaus, das am Rande Sinodas liegen sollte. Welch feinen Anblick die Marschierenden boten: narbenverziertes, kampferfahrenes Alter neben rotwangiger Jugend, der rondragefällige Begeisterung im Herzen brannte und aus den Augen strahlte. Jeder Einzelne der entschlossenen Streiter wehrhaft gekleidet in blitzendes Eisen! Wenn will's wundern, dass sich dem stolzen Zug alsbald großäugig staunend und gaffend eine wachsende Schar Einheimischer anschloss, die den eben Angekommen bis zu ihrem Domizil folgten. Das lag nun keineswegs mehr, wie erwartet, am Rande der Stadt, da sich Sinoda immer noch wuchernd ausbreitet und seinen Stadtrand immer weiter ins Land hinausschiebt, sodass man inzwischen anderswo, in einer kultivierteren Umgegend, etwa in unserem schönen Gareth, von *bester Wohnlage* gesprochen hätte.

Umgehend begannen die Ordensleute sich einzurichten und heimisch zu machen, Kisten und Möbel ins Haus hinein oder heraus zu tragen oder zum Markt zu eilen, um benötigte Dinge einzuholen. Das ortsansässige, schlichte Volk erwies sich schnell als hinderlich, da es noch im-

mer aufmerksam das Geschehen beobachtete und nur zu oft im Wege stand. Einem von Ew. Leonidas Gefolgsleuten schien es daher ein guter Einfall, die Gaffer zur Mitarbeit anzuleiten – eine Geste, die das Eis brechen und ein erster Schritt zu gutnachbarlichem Miteinander sein sollte. Dieser gut gemeinten Aufforderung kam

In dieser Ausgabe

- | | |
|-------------------------------------|----------|
| Skandal auf Maraska | Seite 1 |
| Tobrien = Traviabund des Marschalls | Seite 4 |
| Weiden = Der Thron der Orkenwehr | Seite 5 |
| Weiden = Des Prinzen Knappschafft | Seite 8 |
| Mahnmal bei Jorgan geschändet | Seite 21 |
| Ballusa = Blutiger Aufstand | Seite 24 |
| Rendrar = Trolle vor der Stadt | Seite 28 |

¹ Neue Fronten – Bericht vom „Orden der Hohen Wacht zu Ehren der Hl. Yppolita; AB 94

jedoch nur ein einziger Einheimischer nach. Er war ein Mann fortgeschrittenen Alters, der in erster Linie guten Willen demonstrierte, da seine Begeisterung, sein freundliches Lächeln nicht mehr vorhandene Körperkräfte nur unzureichend ersetzen konnten. Überdies erwies sich sehr rasch, dass er in Sinoda nicht unbedingt als zweiter Rohal verschrien war.

Der schon erwähnte Geweihte unternahm darob einen neuen Anlauf: Wenn die Zuschauer schon nicht bei der Arbeit helfen wollten, so sollten sie sich zerstreuen, statt weiter Maulaffen feil zu halten und allgemein lästig zu sein!

Dieser Aufforderung kamen nur wenige nach. Ein paar Gaffer trollten sich, unter ihnen auch der einzige Freiwillige, der seine Ehrenarbeit als erledigt ansah. Die Mehrheit der Umstehenden blieb. Wenig später trat ein Uniformierter auf den Plan, der sich als Büttel ausgab und Auskunft verlangte, was hier vorgehe. Eine Antwort sollte er erhalten, doch nicht von Ew. Leonidas, auch nicht dem schon erwähnten Geweihten, der leicht verdrießlich geworden war, sondern einer ihrer Schwestern in Rondras Kleid. Diese Geweihte mochte mit vielem gerechnet haben, doch nicht mit der dringlichsten Frage des Büttels: „Seid ihr Söldlinge?“ Mühsam die Fassung bewahrend, antwortete die Dienerin Rondras: Sie gehe davon aus, dass der Büttel in Unwissenheit spreche. Er möge die Augen öffnen! Ihr Waffenkleid sei nicht das eines Mietlings, sondern – wie jeder sehen könne – das einer Dienerin der Herrin Rondra!

Der Angesprochene gab ungerührt zurück: „Ihr seid wohl fremd hier. Wir leben in einem zivilisierten Land. Die Einzigen, die bei uns Bewaffnete halten, sind die Kriegs-Wezyradim oder der Adel Maraskans. Die Kriegs-Wezyradim kommandieren keine Fremdijs. Soweit es mich anbelangt, seid ihr also gegenwärtig bloß fremdgläubige Ausländer mit Waffen. Beantwortet mir daher: Steht ihr im Solde eines Noblen Maraskans oder habt ihr einem solchen bei der Schönheit Rurs die Treue geschworen?“

Dies musste die Geweihte verneinen und sich dafür aus dem Mund des Büttels anhören: „Dann haben wir jetzt aber ein Problem.“

Dieses Problem werde es nicht lange geben, wenn der Büttel rasch zu seinem Vorgesetzten eile, entgegnete die Geweihte gereizt.

Das sei genau das Problem, wurde ihr geantwortet. Wie sie womöglich wisse, weile sie auf dem Gebiet des *Haranydads von Sinoda*, das sich wiederum auf dem Gebiet des *Shikanydads von Sinoda* befinde. In dem nicht ganz alltäglichen Fall, der hier vorliege, sei ihm, dem Büttel, unklar, wer zuständig sei, der Haran oder der ... „Geht von mir aus zu beiden, zum Haran und zum Shikan“, unterbrach die Geweihte



te den Ordnungshüter, was weit verbreitet Heiterkeit auslöste. *Shikane* gebe es nicht, erfuhr die Dienerin der Leuin. Was sie meine sei der *Alabasterne Rat*.

Damit verschwand der Büttel. Niemand rechnete damit, allzu bald wieder von ihm zu hören, da sein Auftritt als Aufplustern eines Wichtigtuers von bescheidener Macht abgetan wurde, sozusagen als Belen eines angeketteten Hundes. Diese Einschätzung änderte sich beträchtlich, als keine halbe Stunde später ein Banner Bewaffneter im Laufschrift herbei gerannt kam, das künftige Ordenshaus umstellte und die Bewohner benachbarter Häuser aufforderte, ihr Heim ihrer Sicherheit wegen unverzüglich zu verlassen und Verwandte aufzusuchen, da man das umzingelte Anwesen vielleicht erstürmen müsse. Oft folgten die fraglichen Anwohner der Aufforderung geschwind, mitunter wurde den maraskanischen Kriegern geantwortet: „Mein Schnitter liegt stets bereit. Ruft, wenn ihr mich braucht, Bruderschwester!“

Die Situation entwickelte sich unter Auslassung diverser Zwischenstufen urplötzlich in eine gefährliche Richtung. Zeit für Ew. Leonidas, das Kommando zu übernehmen! Welche Ungeheuerlichkeit hier vorgehe, verlangte er mit Donnerstimme zu wissen. Wer sei der Verantwortliche?

„Das bin ich wohl“, antwortete eine zart gebaute, kleine Frau und trat auf ihn zu.

Seine Gnaden stellte sich vor: „Leonidas von Jergan!“

„Von Jergan?“, wiederholte die Befehligerin der Maraskaner gedehnt. „Aldfriedjida. Von hier. Der *Alabasterne Rat* hat befohlen, wegen eures ungeklärten Status das Anwesen einstweilen abzusichern, bis über euch entschieden ist. Leichter wäre es, wenn du, Bruder Leonidas ... von Jergan, und die Deinen Waffen und Rüstungen abgeben würdest. Dann könnten wir auf die Bewachung verzichten.“

„Bei meiner Herrin Rondra, Hauptfrau, das kommt nimmer in Frage!“, erwiderte Ew. Leonidas frostig, dabei einen Geweihten seiner Lanze mit raschem Blick zur Zurückhaltung mahnend, da jener den Eindruck erweckte, als wolle er die Frau für ihre Sprache handfest maßregeln. Ew. Leonidas war selbstverständlich bekannt, dass der Maraskaner unerzogen ist und fast jeden duzt, der nicht weit über ihm steht.

„Bei Schwester Rondra, dann muss es halt so bleiben“, meinte die Befehligerin achselzuckend.

Ew. Leonidas schlug einen versöhnlichen Tonfall ein: Solche Behandlung habe er nicht verdient. Er und seine Streiter seien doch nur hier, der Finsternis die Stirn zu bieten und dem Volk Maraskans zur Freiheit zu verhelfen!

„Ach so“, entgegnete die Hauptfrau. Umso seltsamer sei es, dass niemand über die Ankunft der Yppolitaner informiert worden sei. Der Haran wisse von nichts und auch der Rat sei höchst überrascht.

„Das kann nicht sein!“, sprach Ew. Leonidas. „Ein Irrtum Eurerseits liegt vor, zweifellos. Irgendjemand muss doch bescheid wissen!“

Ob er, Leonidas, jemandem die Bitte unterbreitet habe, ein wehrhaftes Haus in Sinoda führen zu dürfen, fuhr die Maraskanerin fort.

Er nicht persönlich, beeilte sich Leonidas zu antworten. Er folge nur Befehlen. Irgendjemand habe es gewiss getan.

„Dann lauscht, Herr von Jergan“, sprach die Frau mit plötzlicher Schärfe. „Auch wenn Ihr hier fremd seid: Wir leben in einem zivilisierten Land! Bevor wir alte Frauen in den Tempel zerren, fragen wir sie, ob sie überhaupt hinein wollen! So ist es bei uns Brauch.“

Ew. Leonidas verbat sich den Spott: „Euer Ton missfällt mir, Hauptfrau! Sicher gibt es auch hier Gesetze, die den Umgang mit Personen von Stand regeln und an die Ihr Euch zu halten habt!“

Die Befehligerin entgegnete: Wenn man nun förmlich werden wolle, so könne man auch auf die Anrede „Hauptfrau“ verzichten. Sie sei Aldifriedjida, Kriegs-Wezrada des Shikanydas. Als solche Mitglied des *Alabasternen Rates* und derzeit dessen Stimme vor Ort. Die Gesetze, an die sie sich zu halten habe, könne sich jeder *Schazak* merken, da es äußerst wenige seien. Sie erbose, wenn in das Land, das mit dem Blut ihres Volkes gewaschen worden sei, irgendwelche *Fremdijis* spazierten, dreist annehmend, man habe sie längst sehnsüchtig als Heilsbringer erwartet. Ob er, Leonidas von *Jergan*, ersatzweise erwogen habe, ein Ordenshaus in Unau zu gründen? Sicher gebe es auch da viel für ihn zu tun. Oder vielleicht besser bei den Mohas von Mirham. Der Schwager ihrer Adoptivnichte, der lange dort gelebt habe, habe ihr nämlich berichtet, dass die *Balrechs* und *Walrechs* aus dem Regenwald gewohnt seien, dass ihnen ständig jemand zu ihrem Glück und anderen Dingen verhelte.

„Engstirnige Torrin!“, antwortete der Geweihte auf die Tirade. „Nicht ich bin Euer Feind! Unser gemeinsamer Widersacher lauert im Norden!“

„Rurs gesamte Schöpfung steht im Krieg mit den Mächten der Hässlichkeit“, gab die Wezrada pätzig zurück, „dennoch ziehe ich es vor, die Mehrheit unserer Mitstreiter nie kennen zu lernen, geschweige denn mit ihnen herzlich zu fraternisieren!“

Nicht nur die Stimmung zwischen den beiden Streitenden war äußerst gereizt. Auch bei den umstehenden Bürgern wuchs die Anspannung. Einige murrtten, andere bückten sich, um Steine aufzuheben. In diese bedrohliche Szenerie hinein rollte eine der drei Kutschen Sinodas. Der Gesandte des Bornlandes hatte sie angemietet, um schicklich zu einem Empfang des horasischen Botschafters und gleichzeitigen nostrischen Consuls zu gelangen. In seiner Gesellschaft befand sich Espunofino Jessero, Gesandter Al'Anfas, der seinen Amtskollegen um Hilfe hatte bit-

ten müssen, da die Vertreterin Syllas vermutlich mit Hintergedanken die restlichen Kutschen in Beschlag genommen hatte. Nachdem beide Gesandten genug von dem Spektakel mitbekommen hatten, stieg der Alanfaner aus dem Gefährt und trat zu den Streitenden. Eingeworfen sei, dass der rundliche Herr ob seines Humors und seiner Großzügigkeit bei den Sinodanern äußerst beliebt ist. Von beiden Eigenschaften machte der Mann aus der Rabenstadt gebrauch: Der Kriegsherrin riet er, nun links, dem Ordensmann, nun rechts zu gehen. Am Ende des Gesprächs sollten sich beide dann wieder treffen. Er, Espunofino Jessero, wolle inzwischen ganz allein den kritischen Teil der Unterhaltung bestreiten, da er ein friedlicher Mann sei, der selten mit sich handgemein werde.

Mit dieser und anderen launigen Bemerkungen beruhigte der Gesandte zwar nicht die Kontrahenten, wohl aber die Masse. Sein Ausruf: „Mich dürstet nach Wein und Rum! Wer mir folgt, der ist mein Gast und Freund“ tat ein Übriges. Mit gut zweihundert Begleitern im Schlepptau verließ der Diener Al'Anfas den Schauplatz, nicht ohne zuvor den Festumer Gesandten gebeten zu haben, ihn bei ihrem Gastgeber zu entschuldigen und auch ihrer Kollegen aus Sylla seine Komplimente zu überbringen: „Ihr mögt ihr von meinem Leid berichten, dass das Schiff, das meine neuen Gewänder bringen sollte, seit Tagen überfällig und verschollen ist. Sollte mir die liebevollende Syllanerin Auskunft über seinen Verbleib oder sogar den seiner Ladung geben können, wie tief stünde ich in ihrer Schuld!“

Nach dem Abzug des Pöbels beruhigte

sich die Lage. Vom *Alabasternen Rat* kam an diesem Tag keine Nachricht mehr. Er hatte sich bisher nicht mit dem Status der Yppolitaner beschäftigt, da er der Angelegenheit keine besondere Dringlichkeit beimaß.

Als die Ordensleute am nächsten Tag nach einer mit Gebeten verbrachten Nacht um Trank und Verköstigung baten, wurde ihnen mitgeteilt, dass sie alles Benötigte selbst besorgen dürften, vorausgesetzt, Waffen und Rüstungen blieben im Hause. Zwei Geweihte und zwei Helfer fanden sich bereit, sich diesen Bedingungen zu fügen. Auf dem Basar warben sie in einem Gespräch für ihre Sache: Ew. Leonidas sei ein geschworener Feind der Bluttempler im Norden. Einst selbst Tempelritter, habe er sein Leben dem Kampfe gegen die ketzerischen Brüder und Schwestern verschrieben.

Das war ein Fehler.

Doch eigentlich wurde der Fehler lange vorher gemacht.

Eingeschoben sei, dass der zur Erinnerung an die Niederwerfung Maraskans gestiftete *Orden der Templer von Jergan* wegen seiner rabiaten Bekehrungsversuche und seines oft rücksichtslosen Vorgehens gegen die einheimische Priesterschaft der Zwillinge in der Vergangenheit nicht nur auf Maraskan Kritiker fand. Mit einigem Recht kann man sogar sagen,

dass es bis zum Verrat des Haffax niemanden auf der Insel gab, der bei der Bevölkerung verhasster gewesen wäre.

Die kleine Abordnung der Yppolitaner bekam diese Abneigung als Erste zu schmecken. Schlagartig gab es niemanden mehr auf dem Basar, in den angrenzenden Gäßchen und schon bald auch nirgendwo anders, der bereit gewesen wäre, irgendeinen Handel mit ihr zu tätigen. Den Grund der Ablehnung verkennend, beteuerten die beiden Geweihten, dass ihr Kommandeur mit den Mordtemplern nicht das Geringste zu tun habe. Ihnen wurde geantwortet, dass es nicht darum gehe, was die Templer heute seien, sondern um die dreißig Jahre davor. Ein Marktweib sprach



© J. R. J. 02

Fortsetzung auf Seite 21

Travias Gebote in Rondras Zeiten!

PERAINEFURTEN. Mag es auch sein, dass Perainefurten Herz des tobrischen Widerstandes und Ursprung zahlreicher militärischer Unternehmungen ist, vor wenigen Wochen jedoch schien es, als ob man in der provisorischen Herzogenstadt zurück zum Glanz vergangener Tage gefunden hätte.

In einem den schweren Zeiten angemessenen Rahmen richtete der herzogliche Hofstaat die Residenz für eine Feier her, an der auch die Bürger Perainefurtens nach Kräften teilnehmen sollten, um Kummer und Krieg für einige Stunden zu vergessen.

In des Herzogs Drachensteinrat war es lange nur ein Gerücht, aber vor einigen Wochen verkündeten seine Exzellenz der kaiserliche Marschall Frankwart Gerdenwald von Ebelried und Kollerbruch und Ihre Hochgeboren Baronin Rondraga von Grobiansforst zu Erlschwerd, dass sie gedenken, den Traviabund einzugehen.

Trotz der Gerüchte, dass es seit längerer Zeit bereits engere Beziehungen zwischen Marschall und Baronin, welche sich bereits früh am tobrischen Hofe kennengelernt haben, gibt, überraschte der Zeitpunkt. So kann man seit kurzem größere Truppenverschiebungen innerhalb der Frontabschnitte ausmachen und aus der Umgebung des Marschalls verlautete bereits, dass es in der nächsten Zeit zu verstärkten Angriffen auf den Feind kommen würde.

Beide Brautleute waren sich trotzdem einig, dass man den Traviabund nicht länger aufschieben wolle. Neigte vor allem Exzellenz Gerdenwald zu einer schlichten und einfachen Zeremonie im engsten Kreise, so bestand die Dame von Grobiansforst darauf, auch das Volk in diese Feierlichkeiten einzubeziehen, als Symbol für Travias und Rahjas Gebote in umtosten Zeiten.

Am 12. Travia schließlich, dem Tag der Treue, wurde der Bund am Hofe des Herzogs geschlossen. In einer rührenden Zeremonie gelobten sich beide Brautleute im Angesicht der milden Herrin Travia vor deren Diener, dem Legaten der Travia-Kirche im Zwölfgöttlichen Konzil, Hochwürden Angilbert von Kumborn, ewige

Treue und Liebe. Ein Offizier aus dem Stab Seiner Exzellenz berichtete mir nicht ohne ein verschmitztes Grinsen, dass es wohl das letzte Mal für lange Zeit gewesen sei, dass der Marschall so froh gestimmt gewesen sei. Sogar der strenge und musternde Ausdruck wurde für diesen Tag aus dem Gesicht des Marschalls verbannt, als dieser seine junge Braut in die Arme schloss.

So wurde schließlich am Abend gefeiert und gezecht. Sowohl seine Hoheit der Herzog, als auch der alte Freund beider



Brautleute, Kanzler Delo von Gernotsborn, ließen es sich nicht nehmen, den Brautleuten ein persönliches Geschenk zu überreichen: ein kunstvoll geschnitztes Ehebett, welches auf dem Stammsitz der Baronin in Erlschwerd aufgestellt werden mag, damit „der gute Frankwart auch mal aus Ebelried rauskommt.“, wie der Kanzler augenzwinkernd ausführte. Auch zahlreiche andere Würdenträger Tobriens und Weidens gratulierten dem Paar. Sogar Prinz Pelmen, des Herzogen Vetter, war aus den Drachensteinen hinzugekommen, um sein Amt als Emissär bei Apep dem Kaiserdrachen und Heerwart Tobriens für einige Tage ruhen zu lassen.

Höhepunkt des Festes war aber ohne Zweifel das Aufspielen zahlreicher Barden aus Tobrien und den angrenzenden Provinzen. So gab nicht nur die in Tobrien bekannte und geschätzte Bardin Amber Zarahjan Balladen und Weisen zum besten, sondern auch manch anderer Ange-

hörige der Bardenzunft, wie etwa Cundrie Dannwolf, eine wohlbegabte torbenische Sängerin aus dem darpatischen Land. Der Altmeister tobrischer Bardenkunst, Gilmor von Lautenherz, fungierte als Zeremonienmeister. Seitdem der altgediente Hofbarde im Kampf seinen rechten Arm verlor, hat er seine vielfach gerühmte Stimme nicht mehr erhoben und widmet sich umso eifriger der Förderung der Künste. Für einen Moment schien es bei der immer mehr einsetzenden ausgelassenen Stimmung, als würde die Herrin Rahja den Platz der Herrin Rondra an dieser Tafel einnehmen. Man sang von alten Zeiten, von den grünen Auen eines freien Tobrien. Lieder, welche auch das einfache Volk kennt und schätzt, welches auf einem Platz vor der Herzogenresidenz die Feierlichkeiten beging. Ihre Hochgeboren, die Baronin von Erlschwerd hatte es veranlasst, dass dort Bänke und Tische aufgestellt werden und man aufzischen mag, was möglich ist. So war es zwar kein üppiges Mahl, aber das Bier floss reichlich und auch dort gelang es der ausgelassenen Stimmung, die düsteren Gedanken für einige Zeit zu vertreiben. Gaukler und Spielleute waren eigens für diesen Zweck angeworben worden und so stieß man frohen Herzens auf die frisch Vermählten an. Und gerade Kindlein von noch jungen Jahren gaben sich dem ausgelassenen Spiel und Tänze hin, denn selten zuvor hatten solche Klänge sie vernommen, kennen sie zwar leidlich gut den rondragefälligen Klang der Kriegshörner, kaum aber den lieblichen des Lautenspiels.

Hatte man bei den Vorbereitungen zunächst befürchtet, dass das Fest angesichts seiner Bedeutung Spione des Feindes anlocken würde, so verlief dieses doch friedlich und es wurde bis auf kleinere Prügeleien nichts berichtet, was dem Fest abträglich gewesen wäre.

Zwei Tage nach dem Fest überreichten die beiden Vermählten dem Legaten der Travia-Kirche, Hochwürden Angilbert von Kumborn, und dem Legaten der Rahja-Kirche, Aidan Padraic Ultan, jeweils eine Statue der beiden Gottheiten für das Zwölfgötter-Kloster zu Erlschwerd, als Dank beider Brautleute.

Mögen es die Götter fügen, dass solcherlei Festlichkeiten in Zukunft in einem freien Tobrien begangen werden können.

Christian Hötting/ Markus Krumm

Der Thron der Orkenwehr¹

RHODENSTEIN. Der Winter hatte Weiden in sein schneeweißes Gewand gehüllt. Man schrieb die letzte der sieben Rauh Nächte, jener dunklen und stürmischen Tage also, von denen die sonst so wenig furchtsamen Weidener glauben, dass Nagrach selbst auf seinem Rosse Yash'Natam todbringend über das Land reitet.

In der Hohen Halle des Rhodensteins, dem ehernen Herz des westlichen Weiden, saßen im flackernden Schein von Kaminen, Fackeln und Kerzen das Ordenskapitel sowie die Barone, Edlen und Ritter der Heldenruz zu Füßen eines verwaisten Thrones: Es war der altersdunkle Sitz der Meister des Bundes der Senne Orkenwehr, unter dessen Thronhimmel seit zehn langen Jahren, seit dem Tode von Dragosch Aldewin von Sichelhofen, niemand mehr zu treten gewagt hatte.

Der Rat auf dem Rhodenstein

„Die Feuer von Gruuzash brennen wieder. Und das ist erst der Anfang, die hören jetzt nicht mehr auf. Ugrashak hat geschworen, sie erst wieder zu löschen, wenn in Weiden sonst kein Licht mehr brennt.“

„Ugrashak. Wer ist schon Ugrashak?“, ließ sich eine tiefe Stimme halblaut grollend aus dem Kreise der Ritter vernehmen. Sie troff vor Verachtung.

Norre von Bjaldorn bedachte Aldewein von Weißenstein mit einem strafenden Blick. Dann wandte er sich demonstrativ an dessen Bruder Eberwulf, den Haus- und Hofmeister der Herzogin. „Selbstsicherheit ist ein Charakteristikum der Jugend, doch paart sie sich mit Überheblichkeit, so wird sie zur Torheit. Und euer Bruder ist ein Tor, wenn er meint, er könne weiter seine Spielchen mit den Orks spielen. Die Zholochai spielen nicht. Ihr seht selbst, wie schnell Ugrashak seine Krieger formiert und das Lager neu errichtet hat.“

„Dann reite ich erneut hin und schleife diesen Knüppelhaufen, bis kein Ast mehr

auf dem anderen liegt.“ Eine gepanzerte Faust von der Größe eines kleinen Wasserkessels donnerte auf die Sessellehne und spaltete das spröde Holz, als wolle sie derart das Schicksal von Gruuzashs Wällen demonstrieren. Als sich Aldewein von Weißenstein in seinem Sessel zu voller Größe aufrichtete, schien das unstete Licht im Saal sich vor seinem mächtigen Schatten wegzuducken.

Nicht so jedoch der alte Burgsass. Mit einem schmerzlichen Lächeln und einem

dem sich der Tod Nordhags zum dritten Male jährt, ist nah. An diesem Tag werden sie rauskommen. Und wenn sie kommen, dann mögen uns die Götter gnädig sein, wenn wir die Zeit nicht sinnvoll genutzt haben, denn der Feind wird es mit Sicherheit nicht sein.“ Des Burgsassen Stimme war einen kurzen Augenblick angeschwollen, doch als sei ob der bleiern Schwere seines Gedankens jeder Angriffselan in dem alten Manne erstorben, verklang seine Stimme in einem heiseren Flüstern. „Es ist eine bittere, aber notwendige Erkenntnis, die Ihr Euch besser früher als später zu eigen machen solltet; nicht nur Ihr, Aldewein, sondern alle Ritter der Mark: Wir sind in der Defensive!“

Schweigen.

Es war am jungen Burgherren, die Stille zu durchbrechen. Und so bedrückend es war, dass keiner der Anwesenden dem alten Norre sogleich energisch widersprochen hatte; nichts hätte furchtbarer sein können als die Reaktion Brins von Rhodenstein, der sich nun von seinem Stuhl erhob, den alten Burgsassen lange anblickte und ... nickte. „Soweit ist es also mit uns gekommen. Kleinmütig sind wir geworden. Einst konnten wir es uns leisten, unsere Visionen über unsere Realitäten zu setzen. Und jetzt stehen wir hier am Thron eines Mannes, dessen schierer Wille noch jedesmal der Vision zum Sieg über die Realität verhalf und ...“

Unwillig wischte der junge Mann mit der Hand durch die Luft, so als wolle er selber die letzten Reste einer längst verblassten Vision vertreiben, während seine Stimme härter wurde, nüchterner. „Mit Bruder Tobrien in Knechtschaft und den Erben des Schwarzen Fürsten auf ihren Thronen sind die Zeiten vergangen, da wir noch vom Schwertzug gegen die Orken geträumt ...“

Brin von Rhodenstein, Meister der Senne Mittellande und Abtmarschall des Ordens



fahigen Wink der Linken zwang er den massigen Ritter in die Polster seines Sessels zurück. „Reiten, mein junger Freund? Im grundlosen Morast des Nebelmoores müsste euer Ross unweigerlich versinken. Diesmal haben die Orks das Gelände genauer geprüft, bevor sie ihr Lager anlegten. Und es ist groß.“

„Irgendwann müssen sie rauskommen.“ „Oh ja, sie werden kommen. Der Tag, an

zur Wahrung, ließ die Worte leise verklingen. „Dabei will es mir wie gestern scheinen, dass der Erhabene Dragosch von Sichelhofen zu uns im Angesicht der Alten Klamm mit Donnerstimme sprach: Nach Khezzara, dem verfluchten und verderbten; nach Khezzara, gegen die Orken, wollen wir ziehen. Hinabfahren in die schwarzen Niederhöllen sollen sie; tief hinein in den namenlosen Pfuhl.“

Dem Hochgeweihten schauderte auch nach all den Jahren bei der Erinnerung daran.

„Es ist anders gekommen, Meister Brin. Euer Schwertvater war ein großer Mann, und groß waren auch seine Pläne. Noch größer jedoch sein Stolz, der ihm zum Verhängnis wurde.“ Walderia von Löwenhaupt stand an einer der Scharten mit dem Rücken zu der Gemeinschaft. Ihr Blick, der auf dem nächsten Weiler Rhodenstein geruht hatte, galt nun dem Geweihten. „Die Tage sind vergangen, da wir hoffen durften, den Krieg mit Heeresmacht in die Lande unserer Feinde zu tragen. Wenn selbst die Kirche der Leuin keinen anderen Weg sieht, als unsere Grenzen zu verstärken und Wacht hinter Wällen und Mauern zu halten, dann sind mit Meister Dragosch zugleich auch seine Visionen gestorben.“

Die Hand der Gräfin von Bärwalde deutete auf die Männer, die zu beiden Seiten des Raumes in eichenen Sesseln thronen. „Schaut Euch die Männer an, Meister Brin, die hier versammelt sind. So das Alter noch nicht Raureif in ihr Haar gewoben hat, kennen sie nur den Krieg. Schaut sie Euch an, die Brüder Weißenstein und Blauenburg, auch die Herren von Waldleuen, Weiden und Reichsend – sie wissen um den Frieden nicht. Und auch mir scheint er wie aus einem anderen Leben.“ „Lasst uns die Zeit nutzen, will Frau Walderia sagen“, ergriff der alte Norre das Wort, „und nicht nur Atem holen und das Augenmerk allein dem Osten schenken, sondern um im nächsten Frühjahr noch einmal die Baumeister in unser Land zu holen. Ihnen sollen die Handwerker und Arbeiter folgen, auf dass die Mauern weiter wachsen, die Gräben tiefer und die Türme höher werden. Lasst uns ein Bollwerk zwischen Fialgrala und Fialgralwa errichten, an der die nächste orkische Sturmflut zerbrechen muss. Ein Bollwerk, in dessen Schatten der Bauer furchtlos leben, der Handwerker regsam arbeiten, der

Städter klug Handel betreiben kann. Lasst uns der Feste Reichsend, diesem faulen Zahn im ehernen Gebiss der Heldenruz, endlich eine feste Krone aufsetzen. Wir brauchen eine neue Orkenwehr!“

Gräfin Walderia winkte ab, wie man Ideen abzuwiegeln pflegt, deren Äußerung politisch nicht opportun erscheint. „Ihr habt nicht wirklich eine Vorstellung, was das kostet, oder, Burgsass? Als Kanzlerin des Herzogtumes habe ich zufällig eine leise Vorstellung, und ich sage Euch Folgendes: Wir haben in den letzten zwei Jahren Unsummen allein in den Ausbau des Weißensteins, des Distelsteins und der



Stadt Nordhag gesteckt. Daneben haben wir noch einen Krieg an der Ostfront geführt und versucht, die Verwüstungen der Usurpationszeit rückgängig zu machen. Wenn wir jetzt auch noch an Reiches Statt für Reichsend Sorge tragen und die Heldenruz lückenlos befestigen sollen, so ist dies jenseits unseres Vermögens. Wir sind nicht die Rondra-Kirche, dass wir zu derart ehrgeizigen Projekten fähig sind. Dazu bräuchte es ein Wunder!“

„Sie hat Recht“, murmelte der junge Abtmarschall gedankenverloren, „dazu bräuchte es ein Wunder.“

Abrupt erhob sich der junge Sennemeister aus seinem Sessel und strebte – vielleicht eine Idee zu hastig und eine Spur zu wenig würdevoll – dem Ausgang der Halle zu. „Wir wollen Rat suchen am Grabe meines Schwertvaters!“

Irritiert folgten ihm die Ritter der Mark wie die Geweihten.

Am Grabe des Meisters

Die Sonne schlich weit im Osten eben erst über den Rand der Welt, als der waffenklirrende Zug aus Rittern und Rondria-

nern nahe der Flammenden Eiche am Grabe des letzten Meisters der alten Senne Orkenwehr eintraf. Der Abtmarschall konnte nicht anders, als bewundernd lächeln ob der suggestiven Inszenierungskraft seines Burgsassen: Es war der Morgen des 1. Hesinde, an dem sich der Tod Herrn Dragoschs zum neunten Male jährte. Die Gruft von Dragosch Aldewin Corhenstein von Sichelhofen war aus wuchtigen Felsquadern in Form eines Schwerter gefügt, ein Monument für die Ewigkeit.

Mochte man die Pompösität des Baus auch als steingewordenen Ausdruck der Hybris dieses Mannes auslegen, der es nicht hatte verwinden können, nur der Zweite zu sein, so entsprach doch dies und nichts anderes dem Charakter des Meisters: In seinen Stärken wie in seinen mannigfaltigen Schwächen war Dragosch Corhenstein stets eins gewesen: groß, und eines nie: kleinlich.

Als der eherne Zug die letzten Stufen der langen Treppe in die stille Tiefe der Gruft erreicht hatte, fiel das unstete Licht der Fackeln auf den großen Sarkophag in der Mitte des Raumes, von dessen Deckplatte die ewig wachen Augen eines steinernen Kriegers blicklos ins Leere starrten, nicht achtend der kostbaren Fresken auf der Innenseite des mächtigen Tonnengewölbes. In den Fäusten hielt der steinerne Krieger eine herrliche Waffe: Lirondiyan, das Seneschwert des Dominiums Orkenwehr, das der Meister mit ins Grab genommen hatte.

Brin sprach ein kurzes Gebet, während der Atem der Männer und Frauen in der klirrenden Kälte vor den Mündern weiße Nebelschwaden bildete, dann kniete er vor dem kleinen Altar, der sich vor dem wuchtigen Sarkophag in eine Ecke des Raumes zu ducken schien, auch dies ein perfektes Bild für die Hybris Meister Dragoschs. „Mein Schwertvater, im Kampfe gefallenes Schwert der Schwerter, das niemand zu besiegen im Stande war außer dir selbst, ich bitte dich, sprich zu mir!“

Lirondiyan

Der Herr der Senne Mittellande wartete. Dem tauben Gefühl in seinen Beinen nach, kniete er bereits Stunden hier. Keiner der Geweihten und Edlen war unruhig geworden, alle hatten stoisch die Positionen beibehalten, keiner auch nur ei-

AUS DEN REICHSPROVINZEN

nen Laut getan. Beinahe schienen sie selbst zu Statuen geworden zu sein. Der steinerne Krieger schien hingegen im Fackelschein ein Eigenleben, ja ein regelrechtes Mienenspiel zu entwickeln, auch wenn Brin wusste, dass es nur die irrlichternden Schatten waren, die den sorgfältig modellierten Konturen der Figur Lebendigkeit verliehen. Der kondensierende Nebel aus einem Dutzend Nasen und Mündern sowie der schwarze Qualm der Fackeln verstärkten die Unwirklichkeit der Situation noch.

Ach wenn der alte Meister doch noch auf dem Dererund wandeln würde, die Welt wäre eine andere, ach wenn ...

Die Gedanken des Abtmarschalls schweiften in die Ferne, auf der Suche nach Dragosch Aldewin Corrhenstein von Sichelhofen.

In einer Welt, in welcher der Meister nicht gerichtet ward, hatten die Streiter der Leu in den Worten der Erleuchteten zu Beilunk gespottet und sich den Weg aus der Stadt erzwungen.

In einer Welt, in der Dragosch Corrhenstein den Schwertbund gegen die Dunklen Horden siegreich ins Feld geführt hatte, färbten sich die Fluten der Tobimora rot und schwarz vom Blute der Menschen und Dämonen.

In dieser Welt befahlte der Erhabene an den Ufern der Tobrischen See die Heere der Rechtgläubigen im Angesicht des leibhaftigen Dämonenmeisters – allein sein Streben nach Ruhm duldeten niemanden an seiner Seite.

In dieser Welt vergingen Legionen in reiner, rondragefälliger Schönheit, als ein Wink des Erhabenen sie gegen die Wälle Mendenas warf, die schwarze Brut ins Meer zurückzudrängen, über das sie gekommen.

Doch auch in dieser Welt lässt sich das Schicksal nicht zwingen, auch nicht von Dragosch Corrhenstein von Sichelhofen; und als sich die Abendröte über diese Welt legt, wirft sie nicht mehr als sieben blutrote Strahlen über das lichtlose Schwarz der Nacht, das diese Welt verhüllt.

In der wirklichen wie in der erträumten Welt hatte der Meister versagt, hatten sein Stolz über seine Liebe, der Glanz Perriums über die Bescheidenheit der Orkenwehr, falscher Ehrgeiz über wahre Bestimmung triumphiert.

Doch in dieser, der wahren Welt hatte Dragosch Corrhenstein Vergebung und



Dragosch Corrhenstein von Sichelhofen

endlich Frieden gefunden. Hier auf dem Rhodenstein, der seine Bestimmung gewesen war; hier hatte er einst auf das Seneschwert Lirondiyan geschworen, den Menschen des Nordens Schild, Schirm und Wehr wider die Orken zu sein. Brin seufzte tief. Während er langsam aus der tiefen Meditation erwachte, wies ihm ein rhythmischer Sang den Weg zurück in die Realität:

„Nimm's hin, nimm's hin und trag es neu und führe dieses Schwert.
Der ist aus tiefster Seele treu,
der so den Orken wehrt.“

Es dauerte einige Zeit, bis Brin erkannte, dass es seine Begleiter waren, die diese vier Zeilen rhythmisch skandierten. Unwillig gebot der Abtmarschall der Litanei Einhaltung. Langsam erstarb das Gemurmel und die Gläubigen schienen wie aus einer Trance zu erwachen.

„Darf ich erfahren, was diese Störung soll? Die Toten haben einen leisen Schlaf.“

„Eure Eminenz, so hört doch: Nehmt Lirondiyan an Euch und führt es zur Ehre und zum Schutz des Nordens. Erfüllt den Willen Eures Schwertvaters!“ Die Augen Gräfin Walderias hatten einen fiebrigen Glanz.

Der Abtmarschall blinzelte. „Wie bitte?“

„Ja, seid Ihr denn nicht der Gnade Rondras teilhaftig geworden?“ Auch die Au-

gen der Schildmaid Ardariel von Moosgrund glänzten vor Entrückung.

Der junge Abtmarschall fühlte sich elend, als er anhub, die Erwartungen seiner Gefolgsleute zu enttäuschen. „Nein. Seht Ihr, Meister Dragosch hat nicht zu mir gesprochen.“

„Das haben wir gemerkt!“

Nun war Brin ob dieser Unverfrorenheit, noch dazu von einer bloßen Schildmaid, einigermaßen irritiert. „Wie bitte?“

„Wir wissen, dass er nicht zu *Euch* gesprochen hat. Schließlich stand er da vorne, wo Ihr jetzt steht, und hat zu *uns* gesprochen, während ihr selbst in Büberhaltung dort vor dem Altar knietet. Und dort, wo der Burgsass steht, dort stand der alte Herdan Pratos und breitete einen blutroten Mantel um Meister Dragosch, um ihn von den Lebenden zu unterscheiden. Aber soviel ist sicher, er hat *von* Euch gesprochen.“ In den Augen der Schildmaid stand keine Falsch, und ihre Stimme war reine Überzeugung, als sie sprach.

„Das ... das kann nicht sein, ich verstehe nicht ... Wie habt Ihr... Ich habe doch selber nichts gesehen.“

Ein mildes Lächeln spielte um die Lippen Frau Walderias. „Wie konntet Ihr das? Schließlich waren Eure Augen verschlossen.“

„Langsam ...“ Brin hob die Hände wie zur Abwehr. „Ich weigere mich zu glauben, dass die Göttin in dieser Art und Weise ...“

„Vielleicht ist eben dies das Problem, mein Marschall“, der alte Norre legte dem zitternden Brin von hinten begütigend die Hände auf die Schultern und umfing ihn derart mit seinem Mantel, „vielleicht verlangt die Göttin von Euch für dieses Mal nicht mehr, als einfach zu glauben, dass es richtig so ist.“

Unwillig warf der Sennmeister den Kopf zur Seite. „Habt Ihr denn gesehen, was hier behauptet wird, Norre?“

„Nein.“

„Wie könnt Ihr es dann glauben?“

„Weil eben dies das Wesen des Glaubens ist.“ Der Mund des alten Burgsassen näherte sich dem Ohr seines Herren bis er es fast berührte. „Tretet endlich Euer Erbe an. Als Ayla von Schattengrund angesichts der Bedrohung durch den Dämonenmeister unsere Senne für unnötig und erloschen erklärte, da irrte sie. Nehmt Lirondiyan und den Thron Dragoschs. Machen wir uns nichts vor, weder das Herzogtum

noch die Rondra-Kirche haben die Mittel, den Schlägen zu widerstehen, die da kommen. Ihr wolltet doch ein Wunder, jetzt habt Ihr es. Ist es nur deswegen weniger wert, weil es echt ist?“

Epilog (in der folgenden Nacht)

„Lange und aus gutem Grund war dieser Thron verwaist, Meister Brin.“

Aus dem Dunkel trat Eberwulf von Weissenstein in den Halbkreis von Licht, den das letzte noch lodernde Kaminfeuer in die Hohe Halle warf. Prüfend, fast lauernd musterte er das unbewegte, bleiche Antlitz des Abtmarschalls, das sich gespenstisch von dem dunklen Holz des Sennestuhls abhob.

Brin von Rhodenstein antwortete nicht. Nachdenklich strichen seine Fingerkuppen über die alte Klinge in seinen Händen: Es war Lirondiyan, das Schwert der Orkenwehr. Endlich hob er mit müder Stimme an zu sprechen: „Sagt Eurer Herzogin ..., sagt ihr, es gebe Zeichen.“

Er blickte auf. „Weissenstein?“

Doch der Haus- und Hofmeister der Herzogin von Weiden war verschwunden. Auch er hatte die Zeichen gesehen.

Noch lange nach Mitternacht saß der Meister des Bundes der Mittellande und Abtmarschall des Ordens der Wahrung in dem hohen Thronessel, während seine Gedanken weit in die Ferne schweiften, versuchten, den Schleier, der sich über die Zukunft gelegt hatte, ein wenig zu lüften. Wir müssen die Initiative abgeben, nun gut. Aber vielleicht können wir bestimmen, wo uns der Schlag des Feindes treffen wird..

Jan Liedtke und Mike Maurer

1) Eine Geschichte aus dem Lande der Bärenkrone, wie sie dieser Tage von Weidenern und fahrenden Geweihten nicht nur in der Löwenburg zu Perricum erzählt wird. Zur langen Vorgeschichte seien einem weniger kundigen Leser v.a. das Werk „Grimmer Bär auf grünem Schilde“ (das Compendium des Herzogtums Weiden und der Orkenwehr), das Armorium Ardriticum sowie der Aventurische Bote (v.a. die Ausgaben 55, 72, 78, 84, 94 & 95) anempfehlen.

Die Personen der Handlung in aller Kürze:

Dragosch Aldewin Corrhenstein von Sichelhofen: ehemals Schwert der Schwerte, Meister des Bundes der Senne Orkenwehr und Abtmarschall des Ordens zur Wahrung; versündigte sich gegen den Willen der Leuin und wurde durch das Schwert Aylas von Schattengrund im Jahre 23 Hal auf dem Rhodenstein gerichtet.

Ugrashak: mächtiger Orkschamane aus dem La-

ger Gruuzash am Rande des Nebelmoors.

Norre von Bjaldorn: großer alter Mann des Ordens zur Wahrung; erst vor Mondesfrist aus Trautemanns Hus zurückgekehrt, der alten Grenzfesten der Bjaldorner Barone, wo er die Abtei der Mitternacht begründet hatte.

Aldewin von Weissenstein: Ritter aus der Heldenbrut; ob seiner Größe und Kraft auch „Der Reitende Troll“ genannt. Bruder von

Eberwulf von Weissenstein: Haus- und Hofmeister des Herzogtums Weiden und engster Vertrauter der Herzogin Walpurga.

Brin von Rhodenstein: ehemals Schildknappe des schurkischen Dragosch; gegenwärtiger Meister des Bundes der Senne Mittellande und Abtmarschall des Ordens zur Wahrung.

Waldaria von Löwenhaupt: Gräfin von Bärwalde und Tante der Weidener Herzogin.

Ardariel von Moosgrund: junge Schildmaid des Ordens zur Wahrung; Tochter des Balihoo Burggrafen Avon Nordfalk von Moosgrund.

Herdan Pratos: erster Abtmarschall des Ordens zur Wahrung; starb als Märtyrer im Zweiten Orkenkrieg; inzwischen zum Heiligen der Rondra-Kirche erhoben.

Ayla von Schattengrund: gegenwärtiges Schwert der Schwerte und damit Oberhaupt aller Rondrageweihten Aventuriens.

Meisterinformationen zu diesem Artikel finden Sie auf Seite 11

Des Prinzen Knappschaft

TRALLOP. Das Horn Fantholi hatte gerufen, und aus allen Winkeln Weidens waren die Gefolgsleute der Bärenkrone gekommen, um mit Frau Walpurga eine Frage zu beraten, die ihr in den letzten Monden wie keine zweite am Herzen lag.

Das Prinzlein Arlan, der Herzogin einziger Sohn, sollte nun, im Alter von neun Götterläufen, in die Knappschaft geschickt werden,

und wie jeder besorgten Mutter war es auch Frau Walpurgens darum zu tun, ihrem Kinde nur die beste aller ritterlichen Ausbildungen angedeihen zu lassen. Und so war der Wettstreit groß unter den Vasallen der Krone, derjenige zu sein, in dessen Hände Weiden seine Zukunft legen würde, wäre eine solche Aufgabe doch gleichzeitig die Anerken-

nung für den ersten unter den Streitern Weidens. So ward flugs eine Turnei verabredet, um den vorzüglichsten unter den Rittern zum Lehrmeister zu küren, und unter den kundigen Augen Aldares VIII., der Herrin der Senne des Nordens, traten Streiter aus allen vier Windrichtungen in die Schranken, um ihren Vorrang und ihre Eignung zu erweisen: Aus der alten Mark Heldenbrut kamen sie, aus dem rossezäumenden Bärwalde, dem viehrefeichen Balihoo und nicht zuletzt aus der rauen Wacht zwischen den Sichelh. Allein der alte Rekke Thordenan von Weissenbrück, der 20 lange Jahre den Grünröcken vorgestanden und nur wenige Monde früher noch der Prinzessin des Reiches höchstselbst das Geleit gen Born gegeben hatte (vgl. den letzten AB), war am Bette des Prinzen, den just dieser Tage ein böses Fieber plagte, verblieben, um seinen Schlaf zu bewachen. Allzeit ritterlich waren unterdes die Kämpfe in der Stechbahn, doch heftig, erbittert gar, so dass mancher sich später wohl nur noch humpelnd durch die Höfe der Bärenburg bewegen konnte. Dennoch war des Abends immer noch keiner gefunden, der vor den strengen Augen der Meisterin des Bundes bestanden hätte, so dass die Stimme Frau Aldares gewittergleich über die Walstatt hallte, und wer Ohrenzeuge ihres rondragefälligen Zornes war, der weiß nun, warum die Fürstgeweihte



Die Bärenburg zu Trallop

den Namen „Donnerhall“ trägt: „Mächtige Krieger seid Ihr alle, soviel ist gewiss!“, rief Frau Aldare. „Und Ihr wisst um die Traditionen des

Fortsetzung auf Seite 25

KLEINANZEIGEN

Aventurische Kleinanzeigen

Anmerkung der Redaktion: Für alle Fanzine- und sonstige Verkaufsanzeigen gilt, dass Lieferung nur gegen Vorkasse erfolgt. Bei Überweisung bitte deutlich den Absender auf dem Vordruck angeben. Bei Bezahlung in Briefmarken bitte nur Marken bis zu einem Wert von EUR 0,57 verwenden.

Die Söldlinge des Sturmbanners laden ein, zur

Einweihung des Zwölfgötterschreins in Ödmühlen

Viele Götterläufe des Kampfes, der Entbehrungen und der Verluste liegen hinter uns. Seit dem Bestehen des Sturmbanners wurde uns immer wieder gezeigt, auf welche Werte wir bauen können.

Freundschaft, Loyalität und ein fester Glauben an die Götter!!!

Auf diese drei Säulen gestützt steht das Sturmbanner an allen Fronten fest und unverrückbar wie eine Steineiche.

Um den Göttern zu danken, hat das Sturmbanner nun einen Schrein zu Ehren der Zwölfe errichtet.

So lasst uns dieses Ehrenmal gemeinsam gebührend einweihen und feiern, auf dass die Zwölfe auch weiterhin schützend Ihre Hände über uns halten.

Eingeladen sind alle unsere Freunde des Ordens der Schwerter zu Gareth, des Zirkles der Graumagier zu Grangor und auch alle anderen Freunde und Förderer des Sturmbanners. An diesen Tagen soll der Herrin Travia zu Ehren kein Gast abgewiesen werden und jeder, der Einlass begehrt, soll einen Platz an unserer Festtafel finden.

So findet Euch zahlreich vom 12ten bis 15ten Efferd in unserem Lager in Ödmühlen im wendischen Gräflich Epen ein.

Die Söldnerführung des Sturmbanners geht Iberius Stardanstein

Zu Beginn des neuen Lehrjahres nimmt die Hohe Akademie der Verwendung arkaner Künste und der Ausübung magischer Lebensweise zur Meisterung des Lebens im diesseitigen Sein zu Baburin neue Elven auf. Geeignete Scholaren können direkt bei der Akademie vorstellend werden. Wer Interesse am Briefrollenspiel an einer Magierakademie hat, melde sich irdisch bei: **Carolin Budick / Lübisrather Str. 39 / 41469 Neuss oder unter budick@uni-duesseldorf.de**



Der Gareth & Märker Herold – die Postille für das Königreich Garethien und die Mark Greifenfurt – ist erhältlich bei Christoph Daether, Birkhuhnweg 1-3, 23879 Mölln, herold@garetien.de. Das Abo über vier Ausgaben ist für 10,00 Euro, die Einzelausgabe je nach Umfang ab 2,50 Euro (jeweils inkl. P&V) zu haben.

Das besondere Angebot im Vinmond-**NASKHEIMER – nur echt mit 52 Waben!** Auch im Ottaskin der Sturmkinder in Thorwal erhältlich

Eine Botschaft an den geschätzten Magus! Gewiss, gewiss, mein lieber Adeptus, wer weiß nicht um diese täglich Sorgen? So lässt uns denn auf Besserung hoffen ob dieser Tatsache oder uns nach dem Motto eines Bardens aus dem Praisowärtigen Raum denken und fühlen: „Glücklich ist, wer vergisst, was doch nicht zu ändern ist.“ Meiner Treu, ich halte es natürlich mit ersterem, das lasst Euch gesagt sein!

Der Meister

Bardensang und Schwerterklang
Die Mär von dem großen ritterlichen Streite am Weidener Herzogshofe des Götterlaufes 30 Hal.

Bardensang und Schwerterklang
Eine Turney, eingebunden in die Geschichte des Reiches im Jahre 30 Hal.

Bardensang und Schwerterklang
Auf über 120 Seiten alles über die Weidener Turney, ein Stelldichein von Königinnen, Herzögen und den größten Helden des Raulschen Reiches.

Bardensang und Schwerterklang
Eine Vielzahl weithin bekannter Charaktere ringen um Ruhm und Ehre und streiten um die Freiheit der Heldenbrut sowie gegen die Mächte des Bösen.

Bardensang und Schwerterklang
Von einem eingespielten Autorenteam aus über 150 Zuschriften zu einem kurzweiligen und spannenden Heft zusammengestellt und prächtig illustriert.

Bardensang und Schwerterklang
Für nur 10 Euro zu erhalten bei: J.A. Klingsöhr, Nelkenstr. 20, 30167 Hannover, jame@htp-tel.de.

Bardensang und Schwerterklang
Mehr als ein Turnierbericht!

Famerlor der Kaiserdrache rät:
Gar scheußlich war mit anzuseh'n,
Versuch's erst gar nicht zu versteh'n
Wie man den Engsal-Wein lobte.
Der alte Drache im Himmel er tobte,
Erwachte aus seinem tiefen Schlaf,
Doch ob dieser Schmähung er zürnen darf,
Denn wer probiert den Engsal-Wein,
kann nur ein Borbaradianer sein!

Tsa sei gepriesen – ein kleines Füschen wurde geboren!
Efferdan Garibald Rotmarder
hat das Licht Deres erblickt. Mit seinen Eltern, Nialyn und Torin Rotmarder, freuen sich Ameg und Arkon Rotmarder auf ihren kleinen Bruder.

Swafnir zum Gruß!
Nu heff ik de Bote 95 vor mir liegn unn so langsam werd ik grontig! Nich nur datt de Schmierfinken uss Gareth mol wieder een Sprok ann de Tach leejn, dat jede Jebildette Mensch datt grausen kriecht. Nee nichmol Stellung hamse genommen zu miene Vorwürde dat letzemol, ik heff neemlich schon wieder eene Ladung frisch gebrannten Premier verpasst! Wenn dat so weitergeht denn kumm ich mol in de Redaktion vorbie unn zeich euch miene schöne Axt!
Jenauso de Artikel über Utsmundr, dat iss doch klar dat de Horaser nich zugeben dat do Söldnerpack von denen rumrennt unn ienfoche Bauern umbring. Aber dat gibt Rachel Das Wohl!

Jalsker Ronderson, vonn de Wellenkinners
Ah ja, verstehe. Soviel zur sprichwörtlichen Klugheit der Thorwaler. Die A.A.

ARRAS DSCHISSANDRA!
Das erste Magazin vom Leser für den Leser kommt auf den Markt. Eine neue, innovative Idee, bei der JEDER mitarbeiten kann. Die erste Ausgabe liegt nun vor und kann ausschließlich per Mail unter **Arandor_idyll@gmx.de** kostenfrei (!) bestellt werden.

Mirakel # 6 bringt auf 64 Seiten A5 den bewährten Mix aus Rollenspielmaterial, Unterhaltung und Information: Das Fantasy-Modul "Der Fluch des Blutrubins", ein Special über "Geisterjäger John Sinclair", einen Hintergrundartikel über Hexen, Geschichten, Rezensionen (Sphinx # 10) und einiges mehr!
Für nur 2 Euro inkl. Porto zu bestellen bei **Martin Becker, Reventlowstr. 1, 25335 Elmshorn, Tel. 0421-21826 (Fr - So),** Bankverbindung: Kto. 100 431 912, SPK Elmshorn, BLZ 221 500 00. Weitere Infos: **martin@arason.de**

Airiks Partnerbörse:
Leicht dominante Schwarzmagierin (Eiburum) sucht devoten Alrik für gelegentliche „Spielchen“.

Auf zum Turniere

An die Teilnehmer der Waskirer Spaß-Spiele: Grämt euch nicht. Der TB ist noch in Arbeit!

DSA-Material zu verkaufen

Kaule und verkaule allerlei Dark Force - Karten. Auch in größeren Mengen.
Lando Hermann, Tel.: 0621/413821, E-Mail: webmaster@DarkForceWeb.de

Verkaufe DARK FORCE Karten aus den Nr. 1-297 und die 4 Promokarten. Jede „A“ Karte 2 Ct, jede „B“ Karte 5 Ct, jede „C“ Karte 10 Ct, und jede „D“ Karte und Promokarte 1 EUR pro Stück zuzüglich Portokosten.

Anfragen bitte an: Felix.Kusenberg@t-online.de

Kosch-Kurier

Von des Prinzen und seiner Ritter Brautfahrt ins raue Greifenfurt, wo's der Markgräfin Herz und Hand zu gewinnen gilt, berichtet der Kosch-Kurier Nr. 32. Desweiteren in der neuesten Ausgabe: Wo sich Aventurien mit dem Löffel misst - der Angbarer Kochwettbewerb, Brauchturn: Die Wengenholmer Schnitzkunst, Unmut über Garether Weibherrschafft sowie allerhand weitere Neuigkeiten und Hintergrundartikel aus dem Lande Baduurs. Bestellen, lesen, mitmachen: Weitere Leser, Schreiber & Spieler willkommen!

Den Kosch-Kurier gibt es gegen 4 Euro bei: **Stephan Schulze, Westerheideweg 34, 59077 Hamm, ststferdok@aol.com.**

Helge Siegmund, Brandäckerweg 5, 89079 Ulm, Tel. 0731/46849:

Box: Werkzeuge d. Meisters, Basisspiel '85 (je 20,- Euro); Abenteurer: Spinnenwald, Orkenhort, Folge d. Drachenhals, Spur d. Wolfes, Alptraum ohne Ende (je 8,- Euro); SH Kgr. am Yaquir (12,- Euro). Alle Preise zzgl. Porto, bin für Tauschangebote offen.

46 Boxen und Spielhilfen! 101 Abenteuerbände! 44 Aventurische Boten! 73 Zinnminiaturen! Etliche Romane und Fanzines, Würfel und Dark Force-Karten!

Löse meine umfangreiche Schwarze Augesammlung auf. Von alten Klassikern (z.B. Werkzeuge d. Meisters, Orkland-Trilogie, Havena-Box...) bis hin zu aktuellen Werken (Die Welt d. Schwarzen Auges, Stein d. Mada...). Für jeden Fan ein unerschöpfliches Sammelstudium über Aventurien. Schickt mir einen frankierten Rückumschlag, um die gesamte Liste zu bekommen!

Marcus Fetsch, Schulstr. 18, 85114 Buxheim, Tel. 08458/9315 (ab 19 h)

Achtung! Super DSA-Sammlung günstig abzugeben!

Boxen: DSA Professional Schwertmeister I (inkl. Runen), Abenteurer Basisbox, Mantel, Schwert..., Götter, Magier..., Fürsten, Händler..., Drachen, Greifen..., Stolz Schlösser..., SH: Herzogtum Weiden, Armorium Ardariticum, Retos Waffenkammer, Compendium Salamandris, Kirchen, Kulte..., 12 Abenteuer, darunter viele Klassiker; Lexikon, Av. Almanach, Meisterschirm, Kartensets Süd u. Mitte, Av. Bote 74-79, 81, 85-89, 91, 92, 94, 3 Romane sowie halbhoftizielle Regelerweiterungen.

VB Euro 100,- (bei Abholung). Email: Thazaran@aol.com



Orkenspalter.de – DSA Community mit 2000+ Benutzern, 430+ Mbyte Downloads (Abenteuer, Tools, Helden, Geschichten, Hoerspiele ...), Forum, Chat uvm.

DSA-Material gesucht

Stefan Brückemann, Tel. 02302 – 2 33 33 oder 0162 – 661 13 85: Suche die Box Lanze, Helm u. Federkiel und die Abenteurer Unsterbl. Gier, Pforten d. Grauens, Bastrabuns Bann, Rohals Versprechen, Siebenstreich, Rausch d. Ewigkeit. Preis VB.

Dieter Hannig, Tel. 0174 – 947 95 23 oder 04206 – 44 54 10: Suche dringend: Wirtshaus zum Schwarzen Keiler, Unterm Nordlicht, Borbarads Fluch, Zug durchs Nebelmoor, Die Schwarze Sichel, Kommando Olachtai, Die Seelen d. Magier, Straßenballade, Insel d. Zyklopen, Südmeeer-Tetralogie (AT 6, 7, 15, 18), Folge dem Drachenhals, Wie der Wind d. Wüste, Inseln im Nebel! Außerdem Av. Boten (Originale oder Kopien) 1 – 68! Angebote bitte an die o.g. Telefonnummer oder an: Dieter M Hannig@aol.com

Albernia, mein Heimatland

Glenm Fuxfell Barde
irdisch: Dana Rudeck

*Albernia, du stolzes Land,
Wo trutzige Rungen steh'n
Albernia, wo mein Weigen stand,
Sich will dich wiederseh'n*

*Albernia, du schönes Land,
Mit Tempeln, Mäonen, Seen,
Albernia, an des Meeres Strand,
Dortin will ich nun geh'n*

*Albernia mit dem Großen Fluss,
Wo schnell und auch so breit,
Albernia, ich gehen muss,
Nun ist es an der Zeit*

*Albernia mit Feindels Wald,
Wo Alben, Kiecen, Feen,
Albernia, die mein Gemmen galt,
Wen muss ich nicht mehr geh'n*

*Albernia, dem Menschenschlag
Sich will und hehr und frei,
Albernia, es kommt der Tag,
Da bin ich mit dabei*

*Albernia, wo die Heide blüht,
Sich habe großes Glück
Albernia, leicht wird mir's Gemüt,
Sich bin endlich zurück!*

*Albernia, her führt mich das Band
Der, wo die Weiden weh'n
Albernia, mein Heimatland,
Sich will nie wieder geh'n*

Nachrichten aus Zeile

Die Zwölfe zum Gruß!
Eben blättere ich den Boten 23 durch und stoße auf das Preisausschreiben, Kennwort „einmal A1Anfa - einfache Fahrt“. Nun ich habe mich sofort daran gemacht und versucht das Rätsel zu lösen. Ich kam auf: „das blaue Auge“. Ich war leider verhindert, meine Depesche damals abzuschicken, Orkensturm und die Sache im Osten verhinderten eine Einsendung. Als ich nun meine Boten durchsehe, erinnerte ich mich an das Rätsel und entdeckte den Einsendeschluss im Boten 24: „30. Firun“ Ich gehe davon aus, dass mit der Zählung „nach Hal“ gemeint wird und freue mich meine Lösung noch einschicken zu können.
Ich hoffe auf eine Rückmeldung der Redaktion. Mit ehrvollen Grüßen, Alrik Dormwald

Die Meldungen des Hauses Yaquirblick

Die souveräne Journalle des Almadaner Königreiches, die „Meldungen des Hauses Yaquirblick“, erscheint regelmäßig im Abstand von 2-3 Monaten, und steht als kostenloses PDF-File unter www.yaquirblick.de oder unter www.KoenigreichAlmada.de zum Download bereit!
Der Inhalt der aktuellen Ausgabe Nö. 18: Omlad ist frei - vom Beginn der Reconquista, der Kampf der Soberans - Yaquirtaler Blutfehde weitet sich zum Flächenbrand aus, Kurzabenteuer „Im Tal der Dornen“, die Wahl des Punier Ratsmeisters u.v.m.

Thorwal Standarte

Sechswöchentlich erscheinende, kostenlose eMail-Postille als regelmäßige Ergänzung zum Thorwal-Standard, frei Haus zu den aktuellen Ereignissen rund um die Region Thorwal und das Thorwal-Briefspiel.
Jetzt abonnieren unter:
<http://www.thorwal-standarte.de>
Thorwal Standarte SonderEdition Nr. 1
Auf 92 Seiten allerlei Nachrichten aus dem Thorwaler Lande, nebst Erzählungen der Geschichtsschreiber sowie Liedern und Gedichten unserer Skalden.
Lest nach, wie der neue Thorwaler Ingerimmtempel eingeweiht wird und die horasischen Weichlinge ein um's andere Mal den Kürzeren ziehen ...
Für nur 5,50 Euro (incl. Porto) erhaltet Ihr eine limitierte Kompilation nahezu aller Texte aus den ersten zehn Ausgaben des gleichnamigen Online-Fanzines - in graphisch ansprechender Form gedruckt.
Wer einen Blick auf Cover und Inhaltsverzeichnis werfen oder das sechswöchentlich erscheinende Online-Zine abonnieren möchte, sollte unsere Website (s.u.) besuchen.
Bestellungen per eMail an Johannes@thorwal-standarte.de oder telefonisch an Johannes Beier unter 08248 - 901 96 04 (ab 18 Uhr!).
Da nur noch wenige der 50 gedruckten Exemplare vorhanden sind, teilen wir Euch die Bankverbindung dann im Einzelfall mit.
Die Thorwal Standarte - parteiisch, abhängig, regelmäßig! www.thorwal-standarte.de

Alriks Partnerbörse:

Kantiger Eichenfass sucht zauberhaftes Spitzohr aus dem Clan der Sternschatten zum ganz fest drücken!

Das weidener Provinz-Zine Fantholi

Wer Fantholis Laut vernimmt, weiß, daß sich wichtiges im weidener Land ereignet hat und wer die gleichnamige Postille liest, weiß, weshalb dieses so ist. Und wer schon immer wissen wollte, was sich in den Landen der Bäretzkose zwischen Suzen und Galloy, Praiosingen und Reichensd so alles ereignet, dem sei die Postille fantholi anempfohlen, welche die Bewohner und Freunde des mittnächtlichen Herzogtums getreulich über alle dortigen Ereignisse und Entwicklungen unterrichtet.

Neueste Nachrichten aus Weiden, weidener Balladen, Märchen und Sagen, Walspurgas Gefolgschaft und noch vieles mehr ist nur im fantholi zu finden.

Für nur 1,80 Euro zu beziehen bei:
J. G. Klingenschr, Nelkenstr. 20, 30167 Hannover
uhdenwald@herzogtum-weiden.de

Nordmärker Nachrichten

Dort, wo Wälder noch Wälder
und Felder noch Felder sind,
dort gibt es die

Zu beziehen bei:
Marc Daser
Sinbronner Str. 90
90449 Nürnberg
E-Mail: nversand@nordmarken.de
Fax: 0911 / 68 18 95
Preis pro Stück: 2,05 €
Konto: 27 29 583 500
bei der SEB Nürnberg
BLZ 760 101 11
Bitte Namen und gewünschte Ausgaben angeben...

Auf Volgaris Schwingen enteilt

Ben Ferret, Adbrags Sohn
der seine Freunde nicht im Stich ließ
Wohlgelehrter Herr Hülbingar-Kurk von der Furt
der immerzu voll glühender Überzeugung für die weiße Seite stritt
Thorgal Rogaldsson
der todesmutig angriff, obwohl seine Schläge keine Wirkung zeigten
Dalim Blättertau
dessen Bestimmung sich früher als erwartet erfüllte
Wohlgelehrter Herr und Leutnant d. R. Toralph Hammerschmied
dessen Tod besonders tragisch war
Seine Wohlgeboren Jamal Freiherr von Isador
der am Ende mit bloßen Händen gegen die Ausgeburt der Niederhöllen vorging

Sie gaben ihr Leben im Kampf gegen die Finsternis

NACHBESTELLUNG

1-2 Ausgaben (gegen je 2,50 EUR in Briefmarken) bei:
Fantasy Productions,
Postfach 1517
40675 Erkrath

3 oder mehr Ausgaben (per Lastschrift portofrei / bei NN EUR 5,- Porto + 1,60 EUR Zahlkartengebühr) bei:
Fantastic Shop,
Postfach 1509, 40675 Erkrath,
Tel.: 0211-92 43 202

Abonnenten bestellen die letzten 6 Ausgaben direkt bei:
VKG Hamburg
Tel.: 0180-531 39 39
(werktags 8-20 h; EUR 0,12/min)
Fax: 040-30198182
Mail: Kundenservice@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
Spitzenrheinhof 6a
67346 Speyer
oder per email an Ulrich.Kneiphof@fanpro.com
avbote@fanpro.com

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

Lieber Leser!

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

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

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

Der Thron der Orkenwehr – S. 5

Der Orden zur Wahrung vom Rhodenstein – der Exponent des Rondra-Kultes in Weiden – ist von jeher geprägt durch eine klare Frontstellung gegen die Orks. Diese Orientierung nach Nordwesten ist allerdings spätestens seit der borbaradianischen Invasion (und mit dem Aufgehen des Dominiums Orkenwehr in der Senne Mittellande nach dem Tode von SdS Dragosch Corrhenstein im Jahre 23 Hal) in den Hintergrund getreten, da Dragoschs Nachfolgerin Ayla von Schattengrund sich energisch bemüht, die gesamte Kirche auf den Kampf gegen die Heptarchien einzuschwören. Der Aufbau der „Hohen Wacht“ in den Sichel und den Trollzaken ist das bei weitem ambitionierteste (und teuerste) Projekt der Kirche, an dem sich alle Orden und Sennen (zumindest auf dem Papier) mit einem Großteil ihrer Ressourcen zu beteiligen verpflichtet haben. Um so erstaunlicher ist die abrupte Schwerpunkt(rück-)verlagerung des Ordens zur Wahrung und seines jungen Abtmarschalls Brin, der immerhin in Personalunion Meister des Bundes der riesigen und zentralen Senne Mittellande ist. Dass Meister des Bundes wie Gernot von Halsingen (Festum) oder Aldare VIII. von Donnerbach große Autonomie für ihre Sennen beanspruchen und sich Verhandlungen des SdS mit diesen Sennen zuweilen schwierig gestalten, ist gute Tradition in der Kirche und birgt nur wenig Konfliktpotential. Dass aber der Meister des Bundes Mittellande mitten in einer Periode des relativen Friedens mit den Orks sein Augenmerk von der „Hohen Wacht“ fort auf eine Wiedererrichtung der Orken-

wehr lenkt, ist alarmierend und muss Gründe haben.

Für eine Einbindung in Ihr Spiel haben Sie, werter Meister, daher zwei Möglichkeiten:

a) Es sind Ihre Helden, die am Rande des Nebelmoores die „Feuer von Gruuzash“ ausgemacht haben (vielleicht wurden sie sogar auf der Reise von oder nach dem Svelltland Opfer eines Orküberfalls und sind nach Gruuzash verschleppt worden¹) und Ugrashaks (der Schamane von Gruuzash) Nachricht zum Rhodenstein bringen. Dort werden sie Zeuge der im „Thron der Orkenwehr“ beschriebenen Ereignisse, um danach im Auftrag Brins zur Festung Reichsend zu reiten und dort den Wiederaufbau der maroden Burg zu beaufsichtigen.²

b) Auf der Löwenburg zu Perricum reagiert man natürlich mit Unverständnis auf das Treiben auf dem Rhodenstein. Auch wenn das Schwert der Schwerter dem jungen Brin und seinem Orden rückhaltlos vertraut; war nicht Dragosch Corrhenstein, Brins Schwervater, ein Verräter, der Ayla um ihre Würde als SdS betrügen wollte? Und jetzt preisen die Rhodensteiner den alten Dragosch, als hätten sie seine Schuld vergessen? Wie gesagt, Ayla von Schattengrund würde so niemals denken, aber das muss sie auch nicht; dafür hat sie Kettenhunde wie Granus Algoniar von Honingen, den Leiter der Kanzlei auf der Löwenburg.³ Granus ist nicht im geringsten böseartig, aber er hat es sich zur Gewohnheit gemacht, von den Menschen nur das Schlechteste zu erwarten, was ihn zu einem gefürchteten „Revisor“ in den inneren Machtzirkeln der Rondra-Kirche

werden ließ. Doch bevor Granus seine Verdächtigungen vor das Ohr Aylas bringt, wird er erst einmal zu klären suchen, warum der Orden zur Wahrung sich so verdächtig verhält. Plant man eine Kirchenspaltung? Will man Ayla stürzen? Gut möglich, dass Granus Ihre Heldengruppe zum Rhodenstein schickt, um dort nach dem Rechten zu sehen...

Jan-A. Liedtke und Mike Maurer

¹ Vgl. die Szenarioverschlüge im *Armorum Ardriticum*, S. 89. Hier findet sich auch eine Beschreibung Gruuzashs mit Karte.

² Vgl. Szenarioverschlüge zu „Die Wehren des Nordens“ im letzten AB. Dieser ließe sich sinnvoll anschließen.

³ Eine Beschreibung von Granus finden Sie in *Kirchen, Kulte, Ordenskrieger*, S. 31.

Kuriose Schändung eines Mahnmals unweit von Zorgan – S. 21

So so, ein Schild wurde gestohlen, doch schert sich darum kaum jemand. Mutmaßungen über die Schändung der Wächterstatue, die im übrigen mit echter Rüstung gewappnet ist, wie auch der Schild ein echter gewesen war, bekümmern sich allein um die Zusammenhänge zum nahen Boronanger. Sie, verehrter Leser, sollen nicht im Unklaren gelassen werden darüber, dass alle Mutmaßungen zu früh angestellt werden, weshalb Sie gebeten sind, sich in Geduld zu üben, bis Ihnen in den kommenden Ausgaben des *Aventurischen Boten* eine Diebstahls-geschichte ausgebreitet wird. Diese soll Ihnen und Ihrer Runde die Gelegenheit bieten, ein wenig Dedektivarbeit zu leisten und im Nachhinein die wahren Zusammenhänge aufzuklären.

Des Prinzen Knappschaft – S. 8

Ganz so einfach wie in besagtem Artikel verhielt es sich dann doch nicht.

Grund für das Unwohlsein des Prinzen war der Geist des ehemaligen Weidener Herzogs Bernhelm, genannt "der Blutige". Dieser wohl furchtbarste Herrscher Weidens ließ unter anderem zwei seiner Ehefrauen hinrichten, ermordete die dritte mitsamt seinem ältesten Sohn selbst und schreckte sogar nicht davor zurück, den Tralloper Efferd-Geweihten verbrennen zu lassen, welcher ihm vor dem Reichsgericht ob seiner Taten anzeigen wollte.

Insbesondere letztere Tat war es, die Bernhelm nach seinem Tode den Einzug in Borons Hallen verwehrte und ihn zu einem rastlosen Dasein als Geist verurteilte. Gut 370 Jahre später sah er dann in Prinz Arlan die Gelegenheit, zumindest indirekt wieder die Macht in Weiden an sich zu reißen. Über mehrere Monate hinweg drang er vielfach in den Geist des Knaben ein und manipulierte ihn nach und nach, um ihn gewissermaßen zu einer jüngeren Ausgabe seiner selbst zu machen. Da Bernhelm sehr langsam und vor allem geschickt den Geist des Prinzen vergiftete, bemerkte niemand die Veränderungen im Wesen Arlans – niemand bis auf die sagenhafte Fee Pandlaril. Mit der ihr eigenen Gabe der Vorsehung erkannte sie die Gefahr, die ein erwachsener und von Bernhelm kontrollierter Arlan für Weiden darstellen würde, und entschloss sich zu handeln.

Am Vorabend des Turniers erschien sie den zur Beratung versammelten Gästen der Herzogin und zeigte den Anwesenden, was passieren könnte, wenn Arlan, immer noch unter dem Einfluss Bernhelms stehend, Herzog werden würde – mitsamt den dann katastrophalen Folgen für Weiden.

Die erschrockenen Gäste wie auch die Herzogin selbst entschlossen sich daraufhin rasch zu handeln, um Bernhelms Geist aus dem Arlans zu verbannen und nach Möglichkeit zu vernichten.

Letztendlich gab es nur einen Weg, um dies zu erreichen: Einige Wagemutige müssten ebenfalls in des Prinzen Geist eindringen (hierbei fand Thordenan von Weißenbrück den Tod) und dort Bernhelms Einfluss neutralisieren. Später dann müssten die sterblichen Überreste des alten Herzogs gefunden und exorziert wer-

den, um seine unheilige Präsenz endgültig vernichten zu können.

Die Schritte hin zu Bernhelms Vertreibung aus Arlans Geist und dessen anschließende Vernichtung können durchaus auch Bestandteil Ihrer Spielrunde sein, die die o.g. Ereignisse nacherleben will und sich, vielleicht gar auf Einladung Herzogin Walpurgas, ebenfalls in Trallop befand.

◆ Damit man überhaupt in Arlans Geist eindringen kann, muss die Hexe Gwynna, eine Verwandte der Herzogenfamilie, ein "Traumelixier" zusammenbrauen, dessen Zutaten sie aber nicht alle besitzt. Die Helden müssen nun die fehlenden Ingredienzien entweder inner- oder außerhalb Trallops mühsam zusammensuchen, oder sie, deutlich schneller aber auch kostspieliger und nicht minder gefährlich, in der Tralloper Halbwelt erwerben.

Wie viele Zutaten wo unter welchen Umständen zu finden sind, sei ganz Ihrer meisterlichen Gnade überlassen, doch sollten Ihre Helden schon einiges dafür tun müssen, bevor sie Gwynna letztlich ihre "Beute" übergeben können.

◆ Drei tapfere Freiwillige müssen nun den Trank zu sich nehmen und sich außerdem so stark verletzen lassen, dass ihr Geist Uthars Pforte erreicht. Dort müssen sie dann die ebenfalls ruhelos vor Borons Hallen umherstreifenden drei einstigen Ehefrauen Bernhelms auffinden und an sich binden, da sie nur so in der Lage sind, Bernhelm später zu besiegen, zumal dieser auch nicht mit ihrem Erscheinen und ihren Hass auf ihn rechnet. Erschwert wird die Aufgabe der Helden noch dadurch, dass Uthar Eindringlinge nicht sonderlich schätzt und sie bei Gelegenheit gerne ganz zu sich holen möchte.

Die verbliebenen Gefährten müssen hingegen darauf Acht geben, dass ihre Kameraden nicht ganz in Borons Hallen abgleiten und sie später auch wieder in die dritte Sphäre zurückholen, wobei es aber durchaus sein kann, dass einige ebenfalls zu den Gästen gehörende Golgariten auf das merkwürdige (und nicht unbedingt borongefällige) Treiben der Helden aufmerksam werden und nun abgelenkt werden müssen.

◆ Nachdem der manifestierte Geist Bernhelms in einer finalen Konfrontation (das "Wie" liegt ganz bei Ihnen) endlich besiegt ist, vorzugsweise natürlich durch die "Wirte" seiner Ehefrauen, gilt es noch sei-

ne sterblichen Überreste aufzufindig zu machen und zu exorzieren. Diese Aufgabe kann im Stile einer Schnitzeljagd bewältigt werden, indem die Helden Hinweisen aus verschiedenen Schriften und Berichten Gelehrter miteinander kombinieren und richtig deuten müssen.

Und wenn die Charaktere dann endlich vor Bernhelms Grab stehen, könnte es durchaus sein, dass sein Geist noch stark genug ist, um einige Untote aus den Nachbargräbern zu erheben, die seine Gebeine schützen sollen.

Marcus Friedrich

Dom Rasquirio räumt auf – S. 27

So sehr die HPNC die Gerüchte über Goldvorkommen bestreitet, so sehr schürt sie sie auch unter der Hand. Auf diese Weise verspricht sich das Directorium nämlich, Leute ins Land zu holen, ohne dass diesen offizielle Versprechungen gemacht werden. Die HPNC verdient selbstverständlich an der Überfahrt, aber sie profitiert auch von einer großen Zahl an Siedlern in der Kolonie. Schließlich würde man so besser die Möglichkeit haben, die Thorwaler in Schach zu halten und im Falle eines Angriffs auf den Einsatz der horaskaiserlichen Armee zu hoffen. Zudem steigen durch die Massenzuwanderung die Steuereinnahmen, und schließlich müssen auf dem kargen Felsen viele Nahrungsmittel eingeführt werden, für deren Transport und Verkauf ja die HPNC zuständig ist.

Und genau hier steht die Siedlungspolitik auf einem wackligen Fundament: man ist sehr von Warentransporten, die ja durch thorwalsche Gewässer gehen abhängig. Zudem ist es eine Frage der Zeit, wie lange die unterschiedlichen Kulturen der Horasier und Thorwaler friedlich zusammenleben können, bis der labile Friede bricht und es die ersten großen Auseinandersetzungen gibt.

Wenn Sie also planen, ein Abenteuer auf Gandar spielen zu lassen, dann lassen Sie es ruhig an allen Ecken und Enden knistern. Der Fels ist das reinste Pulverfaß, was die Helden neben dem ganzen Wildwestambiente spüren dürften. Zudem sollten sie ziemlich überrascht sein, auf erfolgreiche Schürfer und skrupellose Boltanspieler, allerlei Glücksritter und Söldner statt auf ein El Dorado zu treffen.

Torben Leutenantsmeyer

Im Tal der Dornen

Kurzscenario zur Aufklärung der Geschehnisse im Djafardal von Lars Feddern & Niklas Reinke

Der Zeitpunkt:

Das vorliegende Szenario spielt Anfang 32 Hal, nur kurz nach dem Stellvertreterkampf der Zwölf gegen die Neun im Djafardal (s. Av. Bote 94, Yaquirblick 17).

Die Helden:

Dieses Szenario eignet sich für solche Charaktere, die ihre Klinge und ihr Geschick für die Geweihtenschaft der Zwölf, die almadanische Landesehre oder gutes Gold feilbieten – etwa in dieser Reihenfolge. Novadis sind aus verständlichen Gründen gänzlich ungeeignet, Analysemagier aufgrund des Verdachts der Nekromantie zwar sinnvoll, aber von den Praioten freilich nicht gern gesehen. Besonderen Reiz hat das Szenario, wenn Ihre Gruppe selbst einen geeigneten Geweihten bereitstellen kann (dieser sollte erfahren und angesehen genug sein, um für seine Kirche als gute Wahl zu erscheinen, vor allem muss er in der Lage sein, die allgemeine Liturgie „Aurprüfung“ (s. Kirche, Kulte, Ordenskrieger, S. 16) zu wirken).

Ist kein solcher Held zur Hand, fungiert Ihre Gruppe lediglich als Geleitschutz für entsprechende Meisterpersonen. Sollten Ihre Spieler sich über die Notwendigkeit ihrer Figuren für die mächtigen Kulte wundern (manche Spieler haben den Hang zur Selbstwegrationalisierung): Die angespannte Lage beiderseits des Yaquir verhindert, dass kircheneigene Truppen zum Schutz dieser Expedition ausgesandt werden. Rondra-Geweihte, Sonnenlegionäre und Golgariten sind nicht eben unauffällige und in heimlichem Vorgehen geübte Erscheinungen und würden somit dem Gelingen der Mission unter Umständen mehr schaden als nutzen. Aber: Ja, wenn die Spieler partout nicht wollen, könnte man auch die Draconiter schicken.

Die Anwerbung

Drei Kirchen eignen sich besonders als Auftraggeber für diese Queste: Die des

Boron (denn es gilt herauszufinden, ob die Totenruhe gegen Borons Willen gestört wurde), der Tsa (denn das Djafardal gilt dem Volk als der jungen Göttin heilig) und des Praios (wo man generell jedem ev. ahnungswürdigen Vorfall nachgeht). Alle drei Kulte haben bedeutende Tempel in Punin, und angesichts der Nähe zum Ort des Geschehens sollte Ihre Gruppe dort auch angesprochen werden. Söldlingsvolk findet sich in der almadanischen Capitale – wie Sie bei der Schilderung der Straßen und Tabernas durchaus deutlich machen sollten – dieser Tage viel:

Die Nobleza bereitet die Belagerung Om-lads vor, im Yaquirtal kocht eine Blutfehde unter den alten Magnatenhäusern hoch. Die Mercenarios wittern also zu recht Arbeit und Lohn. Die Anwerbung Ihrer Helden ist am einfachsten, wenn diese von sich aus (etwa zum Gebet) den Weg in einen der Tempel finden und den dortigen Geweihten geeignet erscheinen.

Zur Not tut es aber auch ein Aushang, dass die Kulte Geleitschutz für eine Expedition gen Praios (Süden) suchen (in diesem Fall tritt die Tsa-Geweihtenschaft als Auftraggeber wohl eher nicht in Erscheinung). Befindet sich in Ihrer Gruppe kein Geweihter, der obigen Anforderungen entspricht, wird sich ein einfacher Priester der Charaktere annehmen und mit ihnen die Bedingungen des Auftrages aushandeln.

Ein gruppeneigener Boroni, Tsa-Priester oder Praiot von entsprechendem Rang oder Ansehen wird jedoch stellvertretend für die Gruppe direkt zu einem Hochgeweihten gebeten. Das ist Praiosmin Liguria LaValpo-Sfurcha in der Gilbornshalle (Amando Laconda da Vanya weilt außer Landes), im Gebrochenen Rad ein uralter Deuter Golgaris in Vertretung des Raben von Punin (der in Meditation versunken ist). Für den Regenbogentempel, der keinen Vorsteher kennt, spricht wenn nötig die bekannte Geweihte Pasqua Sfalía, ohne Ansehen des Standes der Helden (zu den Geweihten und Tempeln s. Das Königreich Almada, S. 44f. und 99).

Die (aus zwölfkirchlicher Sicht) relevanten Fakten des Auftrages:

◆ Das Djafardal gilt, seit vor knapp hundert Jahren nach der verlorenen Schlacht von Yrosien aus den Speeren und Lanzen des geschlagenen almadanischen Heeres jene Dornranken wuchsen, die das Tal und die Toten heute namensgebend schützen, den Almadanis als tsaheililig (womit es wohl das einzige Schlachtfeld Aventuriens sein dürfte, dem man den Segen der jungen Göttin zuschreibt).

◆ Der Stellvertreterkampf im Tal der Dornen (von den herausfordernden Almadanern als Kampf zwölf gegen zwölf geplant) fand am ersten Namenlosen Tag statt. Die Novadis als Herausgeforderte wählten diesen Tag, den sie in ihrer „Verblendung“ als Tag der Rache feiern, ebenso wie den Ort.

◆ Im Verlaufe des Kampfes, den die aus Beharren auf ihre eigene Zahlenmystik zahlenmäßig freiwillig unterlegenen Novadis mit ungeahnter Wildheit, Kraft und Zähigkeit austrugen, erhoben sich die gefallenen Almadaner der Schlacht von Yrosien von den Toten. Die Novadis flohen, die (lebenden) Streiter der Almadaner zogen sich ebenfalls zurück, konnten aber das Schwert der Gräfin Hadjinsunni, welches der Reichsverräter Khorim Uchakbar im Kampf getragen hatte, als Beute heimbringen (die Auftraggeber werden einem reichsweiten Edikt folgend Uchakbars Namen nicht aussprechen).

◆ Die Kirchen wollen nun verständlicherweise dringend geklärt wissen, was an diesem dunklen Tag im Djafardal geschehen ist – zwölfheiliges Mirakel, boronverfluchte Nekromantie oder gar namenloses Wirken? (Von Interesse beileibe nicht nur für die Kirchen, aber derzeit freilich kaum herauszufinden, wäre auch eine Analyse der mysteriösen Kampfkraft der novadischen Streiter in jenem Gefecht. Das soll in diesem Szenario aber nicht weiter verfolgt werden

– angesichts des derzeitigen Säbelrasseln auf beiden Seiten des Yaquir ist die Informationsbeschaffung in dieser Frage definitiv ein Abenteuer für sich).

Um Licht ins Dunkel zu bringen, soll nun also eine kleine Gruppe möglichst unauffällig ins Djafardal eindringen, wo in einer heiligen Zeremonie ergründet werden möge, ob das Tal den Zwölfen noch gefällig oder vielmehr Wirkungsort finsterner Mächte geworden sei.

Geweihte, Akoluthen und ähnliche Helden sollten diesen Kirchenauftrag natürlich unentgeltlich übernehmen (Proviand und dergleichen wird gestellt). Söldner, Kundschafter und ähnliches Gelichter werden leicht über den Forderungen des Khunchomer Kodex entlohnt. Wer in den heiligen Hallen über die Maßen zu feilschen wünscht, war wohl doch nicht so geeignet wie gedacht und darf beim Gehen einen der Mercenarios von draußen hereinbitten, es sind ja letztlich genug da.

Die Geweihten

Falls sich in der Gruppe kein Geweihter befindet, wird eine Abordnung von bis zu drei Priestern den Kern der Expedition bilden: Mögliche Weggefährten der Helden sind die Dienerin Golgaris Zalamea aus Punin (eine stille, aber charismatische Endvierzigerin), der Praiot Lessandro Adelbuhler (ein knapp vierzigjähriger, energischer Priester der Gilbornslichtei, der über seinen Geschlechternamen nicht eben glücklich ist) sowie der Tsa-Priester Zayano (ein munterer, wenn auch zuweilen geschwätziger und anstrengender Reisegefährte – wenn man Tsa-Geweihten begrenzte Geduld oder gar Gehässigkeit unterstellen will, wurde er von seinen Brüdern und Schwestern vielleicht gerade deshalb auf eine Mission außerhalb des Tempels geschickt).

Entscheiden Sie, wie viele bzw. welche Meisterfiguren Sie gemessen an Ihrer Gruppe für sinnvoll halten. Die Geweihten haben neben der üblichen Reiseausrüstung diverse Ritualgegenstände für die geplante Liturgie im Gepäck, deren Handlichkeit und Auffälligkeit Ihnen als Meister oder Spielleiterin überlassen sei (denkbar sind v.a. Rauchpfannen und Weihrauch, aber wenn Sie sehr gehässig sein wollen, mag Seine Gnaden Lessandro einen kleinen Sonnengong für die Auraprüfung benötigen, über dessen Klang sich mancher rechtgläubige Horcher am südlichen Yaquirufer wundern mag).

Über den Yaquir!

Nicht ortskundige Helden erhalten freundlicherweise im Schlangentempel

Einsicht in allfällige Landkarten der Region und werden sicher erfreut feststellen, dass es so weit zum Djafardal nicht ist. Die Planung der Route und die Wahl der Mittel und Wege, sie zurückzulegen, obliegt weitestgehend den Helden, wobei die Geweihten sie in vernünftigen Maßen unterstützen mögen, der Gruppe aber gewiss keine fliegenden Teppiche oder veritable Greifen als Reittiere verfügbar machen werden. Seien Sie also bei allem Entgegenkommen seitens der Auftraggeber maßvoll. Der Weg ins Djafardal und wieder hinaus sollte aufgrund der Fähigkeiten der Helden, nicht durch die Fülle der jeweiligen Kirchenschätze gelingen!

Das Tal der Dornen liegt nahe Ukuban, nahe der Yrosa- und damit quasi im Schatten der jungen Kaiserpfalz Cumrat. Dort (besser gesagt im benachbarten Jassafheim) befindet sich zum Zeitpunkt des Abenteuers allerdings das Heerlager der Almadaner Nobleza, wo man sich auf die Belagerung Omlads vorbereitet. Dem Kundigen wird dort (am Rande bemerkt) schnell auffallen, daß das Lager bunt von den Familienwappen und Farben etlicher Magnatenhäuser ist, sich jedoch kein einziger Soldat in Landes- oder gar Reichsfarben finden läßt.

Hier per Floß über den Yaquir zu setzen, ist zwar durchaus möglich – und letzten Endes ja auch Vorhaben der dort versammelten Truppen. Angesichts der kriegerischen Aktivitäten darf es aber auch nicht verwundern, dass es am anderen Yaquirufer vor wachsamen Augen quasi nur so wimmelt. Die Helden müssten wahre Meister aller phexischen und hesindialen Gaben sein, um ungesehen den kurzen Weg in „Feindesland“ wagen zu können – aber möglich ist es freilich. Alternativ können die Helden bei Then den Yaquir mittels jener Fähre überqueren, welche Teil des Karawanenweges ist, der Punin mit den Ländereien praioswärts des Raschtulswalls verbindet. Auch hier ist man von novadischer Seite her natürlich aufmerksam, aber man wird auf diesem vielgenutzten Handelsweg immerhin nicht schon beim Übersetzen über den Strom als vermeintliche Vorhut einer Invasionsstreitmacht attackiert. Nachteil dieser Route ist ein relativ langes Stück Weges, das man auf der „falschen“ Yaquirseite zurückzulegen hätte, bis man sich letztlich ebenfalls mit den Spähern vor Cumrat konfrontiert sieht.

Dieses Dilemma ist eigentlicher Knackpunkt des Abenteuers, und dem Einfallsreichtum Ihrer Spieler allein obliegt die Lösung. Ob sich hier tarnende Magie als rechtes Mittel erweist, ob die Helden im

– unter Umständen fragwürdigen – Schutze einer wie auch immer zur Hilfe bewogenen Zahorisippe durch Süd-Almada reisen (die Zahori sind als Grenzgänger bekannt, die das Land beiderseits des Yaquir als ihre Heimat betrachten), ob sie einfach auf Glück und Schnelligkeit setzen oder was ihnen noch einfallen mag.

Bedenken Sie dabei stets, dass die Helden nicht nur im Auftrag, sondern in Begleitung von Geweihten reisen. Diese werden zwar angesichts des bevorstehenden Rituals die meiste Zeit die Nähe ihrer Gottheit suchen und sich relativ wenig in die Planungen der Helden einmischen, Aktionen, die deutlich ihren Glaubensgrundsätzen widersprechen, werden sie jedoch nicht hinnehmen. Was besonders bei einem Praioten schnell geschieht (berücksichtigen Sie das bei der Auswahl möglicher Meisterpersonen).

Ein offenes Verhandeln mit den Novadis, ob man für die harmlose Untersuchung nicht eben ins Tal der Dornen reisen dürfe, bewirkt freilich wenig: Abgesehen davon, dass die drohende Belagerung die Krieger des Emirs ohnehin nicht eben gewogen für oberyaquirische Anliegen macht, könnten die Helden ja ebensogut von den Heerführern Almadas ins Tal geschickt werden, um die Toten tatsächlich noch einmal aus den Gräbern zu rufen ... und so dumm, das zuzulassen, ist man jenseits des Yaquir ja nun nicht.

Das Tal der Dornen

Wie die Helden es auch immer bewerkstelligen, an den novadischen Spähern und Reiterpatrouillen vorbei ins Djafardal zu gelangen, wir gehen einmal wohlwollend davon aus, dass es ihnen irgendwie gelingt. Das Djafardal trägt seinen Namen nicht zu Unrecht. Die hiesige Pflanzenwelt ist ruppig, dornig und wenig einladend. Es ist jedoch durchaus möglich, sich hier ohne größere Schwierigkeiten und Verletzungen durch Gesträuch und Gestrüpp fortzubewegen – man bedenke, daß hier noch vor kurzem ein Reiterkampf ausgetragen wurde.

Betreten die Helden das Tal der Dornen des Nachts, werden besonders die intuitiv veranlagten Charaktere sich der bedrückenden Aura des Ortes noch weniger als am Tage entziehen können, wenn der Wind von Totenklage und vergeblichem Kampf raunt. Wer über elfische Sinne verfügt, vermeint das Wehklagen der toten Seelen tatsächlich im leisen Wind zu hören. In den Augenwinkeln glaubt man bisweilen Bewegungen im Dunkel oder Fetzen geisterhaften Lichtes zu crahnen, die



Ingerimm-geweihter
(Art.-Nr. 15055)

ARMALION

JOURNAL Nr. 17

Willkommen!

Heute werde ich mich kurzfassen, denn wie heißt es so schön: "In der Kürze liegt die Würze." Wie unschwer weiter unten auf dieser Seite zu erkennen ist, führen wir in dieser Ausgabe die Liturgien-Reihe zuende. Des weiteren haben wir mal wieder ein neues Spielformat für Armalion entwickelt, dass die Teilnahme einer sehr großen Spieleranzahl an ein und demselben Gefecht ermöglicht. Dann werden noch die neuesten DSA- und Myranor-Produkte vorgestellt, und das war es dann auch wieder. Kurz ohne Zweifel, aber dennoch gehaltvoll, wie ich hoffe – und würzig.

Guten Appetit wünscht

Christian Lonsing



Rahjageweihte
(Art.-Nr. 15024)

LITURGIEN TEIL VI

Es ist geschafft! Mit den Liturgien des Ingerimm und der Rahja findet die Liturgienreihe einen würdigen Abschluss. Alle Zwölfgötter und der Dreizehnte verfügen nun auch in Armalion über ihre eigenen Liturgien. Ob auch die „Göttervarianten“ der Orks und Achaz und Halbgötter wie Swafnir und Kor ihre eigenen Liturgien erhalten, wird sich mit zukünftig erscheinenden DSA-Publikationen entscheiden. Man darf gespannt bleiben.

INGERIMM



Die folgenden speziellen Liturgien gelten nicht nur für Ingerimm-geweihte, sondern auch für Angrosch-geweihte!

VERTRAUTER DER FLAMME

Kosten: 2 KP

Reichweite: G(eweihter)

Wirkdauer: 1

Der Geweihte ist für den Rest des Spiels immun gegen Feuerschaden.

HANDWERKSSEGEN

Kosten: 3 KP

Reichweite: B(erührung)

Wirkdauer: 1

Ein Gebäude, Festungsteil oder Belagerungsgerät, zu dem sich der Geweihte in Basiskontakt befindet und das über eine LE verfügt (d.h. während des Spiels beschädigt und zerstört werden kann), erhält einen Bonus von +3 auf seine LE.

RÜSTUNGSWEIHE

Kosten: 4 KP

Reichweite: B(erührung)

Wirkdauer: 1

Der RS der gesegneten Figur steigt für den Rest des Spiels um 4 Punkte. Dieser Rüstungsbonus ist **nicht** mit anderen Rüstungsboni (z.B. Armatruz) kumulativ.



RAHJA



RAHJAS WILDER RITT

Kosten: siehe unten

Reichweite: (G)eweihte bzw. Einheit

Wirkdauer: 1

Um diese Liturgie wirken zu können, muss die Geweihte beritten sein. Wenn sie die Liturgie auf sich selbst anwendet, kostet sie 1 KP, wenn sie sie auf sich und die von ihr begleitete (berittene!) Einheit anwendet, kostet sie so viele KP, wie Figuren in der Einheit enthalten sind (einschließlich der Geweihten). Alle so gesegneten Figuren erhalten für 5 Runden einen Bonus von +5 auf ihren Bewegungswert.

RAHJAS SEELENHEIL

Kosten: 2

Reichweite: B(erührung)

Wirkdauer: 1

Die gesegnete Figur wird von großer innerer Ruhe und Zuversicht erfüllt und ist für den Rest des Spiels immun gegen Beherrschungszauber und die Talente „Furchteinflößend“ und „Schreckenerregend“.

RAHJAS SINNLICHKEIT

Kosten: 5 KP

Reichweite: B(erührung)

Wirkdauer: 2

Die gesegnete Figur entkleidet sich und wird unverwundbar, fühlt aber immer noch erlittene Schmerzen. Für den Rest des Spiels sinkt ihr RS auf Null (bzw. auf den natürlichen RS, sofern feststellbar). Jedesmal, wenn sie im Spiel einen Lebenspunkt verlieren würde, wird dieser **nicht** von ihrer LE abgezogen. Statt dessen wird ein W20 geworfen. Bei einem Wurfresultat von 20 verliert die Figur das Bewusstsein und wird als Verlust vom Spielfeld entfernt. Wenn die Figur durch einen Schlag mehrere Lebenspunkte verlieren würde, ist für jeden einzelnen ein Wurf mit dem W20 fällig.

FRAGMENTATION

Manchmal möchte man nicht mit zwei Spielern ein stundenlanges Gefecht voller Strategie und Taktik austragen, sondern sich einfach mal mit fünf oder mehr Spielern zusammensetzen, ein paar Figuren greifen und ein bisschen Spaß haben. Dafür gibt es jetzt das Fragmentation-Spielformat, das die gleichzeitige Teilnahme von bis zu dreißig (!) Spielern an ein und demselben Spiel erlaubt. Damit das möglich ist, sind natürlich einige Zusatzregeln erforderlich.

Vorbereitung

Jeder Spieler nimmt mit einem einzelnen Helden teil, der einschließlich Ausrüstung maximal 120 Punkte wert sein darf. Es dürfen auch selbsterstellte Helden verwendet werden. Flugfähige Helden sind nicht erlaubt. Zum Spielen wird außerdem ein Kartenspiel benötigt (ein Skatblatt mit 32 Karten eignet sich sehr gut, aber auch andere Kartenspiele sind möglich) sowie ein Spielleiter, der die „logistischen“ Aufgaben des laufenden Spiels regelt und es am Laufen hält. Wenn ihr mit bis zu zehn Spielern spielt, kann der Spielleiter gleichzeitig auch als Spieler teilnehmen, aber bei mehr als zehn Spielern oder wenn ihr noch zusätzliche Sonderregeln ins Spiel aufnehmt, sollte er einzig und allein als Spielleiter fungieren.

Das Spiel sollte auf einem quadratischen Spielfeld mit einer Seitenlänge von mindestens einem Meter stattfinden (bei mehr als zehn Spielern ist eine Seitenlänge von zwei Metern ratsam), um das herum genug Platz sein muss, dass alle Spieler einen Zugang zum Spielfeld haben. Ob und wo Geländeteile aufgestellt werden und welchen Regeln diese unterliegen, ist dem Spielleiter überlassen.

Das Spiel

Zu Beginn jedes Spielzugs werden die Spielkarten ausgeteilt. Die Spielreihenfolge entspricht dem Wert der Spielkarte, von Kreuz über Pik, Herz bis zu Karo, und innerhalb dieser von Ass über König zu Dame, Bube, 10, 9, 8, 7 ... Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er seinen Helden normal aktivieren oder darauf verzichten. Er darf seine Aktion nicht verzögern.

Nachdem er die Aktion durchgeführt hat, legt er seine Spielkarte auf einen Ablagestapel in der Mitte des Spielfelds. Dieser Ablagestapel gilt nicht als Gelände und kann entsprechend verschoben werden, wenn er im Weg ist. Er sollte jedoch ständig sichtbar sein, damit die Spieler wissen, welche Karte gerade an der Reihe ist. Der Spieler, der gerade an der Reihe war, ist nun (mit Unterstützung des Spielleiters) dafür zuständig, die nächste Karte in der Reihenfolge auszurufen und damit den nächsten Spieler darüber zu informieren, dass dieser nun an der Reihe ist.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist und sein Held noch nicht auf dem Spielfeld steht (was in der ersten Runde der Fall ist, oder wenn der Held im vorangegangenen Spielzug ausgeschaltet wurde – siehe unten), platziert er ihn an einer beliebigen Stelle des Spielfelds und führt danach mit dem W20 einen Abweichungswurf durch, um den tatsächlichen Startpunkt zu ermitteln. Liegt dieser Startpunkt außerhalb des Spielfelds, erscheint der Held in dieser Runde nicht. Liegt er in blockierendem/unpassierbarem Gelände oder auf anderen Helden, so wird er daneben platziert. Nach dem Platzieren darf er noch normal aktiviert werden.

Wenn ein Held im Laufe des Spiels ausgeschaltet wird, darf er in der darauffolgenden Runde nach den oben beschriebenen Regeln wieder ins Spiel einsteigen. Er ist vollständig regeneriert, verliert aber alle Vorteile, die er sich im Laufe des Spiels evtl. erkämpft hat. Ein Spieler kann sich jederzeit entscheiden, aus dem Spiel auszusteigen oder in dieses einzusteigen. Für einen Neueinstieg wendet er sich an den Spielleiter und erhält von diesem eine Spielkarte.

Wenn alle ausgeteilten Spielkarten auf dem Ablagestapel liegen, ist die Runde vorbei. Der Spielleiter nimmt die Karten, mischt sie durch und verteilt sie unter den Spielern.

Tipps für den Spielleiter

Die Handhabung der Spielkarten ist eine knifflige Angele-

genheit, aber nach ein paar Runden hat man den Dreh heraus. Zunächst ist es wichtig, nur so viele Karten auszugeben, wie Spieler an der Runde teilnehmen, und zwar „von oben“, d.h. niedrige Kartenwerte zurückzuhalten, damit bei der Spielreihenfolge keine Lücken entstehen. Die restlichen niedrigen Karten werden am besten weggesteckt, so dass sie nicht mit den verwendeten Karten durcheinandergebracht werden.

Im späteren Verlauf des Spiels bleiben beim Austeilen der Karten immer einige übrig, weil Spieler aus dem Spiel aussteigen oder unaufmerksam sind usw. Diese Karten hält der Spielleiter bereit und legt sie auf den Ablagestapel, sobald sie an der Reihe wären, oder teilt sie verdeckt an Spieler aus, die frisch in das Spiel einsteigen wollen oder vergessen haben, ihre Karte bei Rundenbeginn einzufordern. Je nach steigender oder sinkender Spielerzahl ist es auch nützlich, am Ende einer Runde die niedrigsten Karten aus dem Kartenstapel zu entfernen oder diesen einige hinzuzufügen.

Ansonsten gilt: Immer die Ruhe bewahren und viel Spaß!

Zusatzregeln

An dieser Stelle wollen wir nur die Regeln für das „Überleben des Tüchtigsten“ sowie einige besondere Spielelemente vorstellen, es können aber noch beliebige andere Zusatzregeln erfunden werden.

Überleben des Tüchtigsten

1) Beim „Überleben des Tüchtigsten“ spielen alle Spieler gegeneinander. Kurzzeitige Bündnisse dürfen sich bilden, können ihre Zusammenarbeit jedoch jederzeit aufkündigen.

2) Für jeden ausgeschalteten gegnerischen Helden bekommt ein Spieler einen Siegpunkt gutgeschrieben. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

Besondere Spielelemente

Die folgenden Spielelemente können dem Spiel hinzugefügt werden, um für Ablenkung zu sorgen:

Ausrüstung

Die Ausrüstung wird durch Glas-Spielsteine dargestellt. Eine Figur, die sich in Basiskontakt mit einem Ausrüstungsstück befindet und sich in dieser Runde nicht bewegt, darf ihre Handlung darauf verwenden, es aufzuheben. Die Ausrüstung wird vom Spielfeld genommen und der Held darf sich magische Gegenstände und Elixiere im Gesamtwert von 50 Punkten gutschreiben (die Obergrenze für die Anzahl magischer Gegenstände und Elixiere, die ein Held bei sich tragen darf, fällt weg). Alternativ dazu darf sich der Held vollständig heilen und auch seine AE/KE wieder auf den Anfangswert anheben. Am Ende einer Runde darf der Spielleiter neue Ausrüstung mit Hilfe der Abweichungsregeln auf das Spielfeld herabregnen lassen.

Bewegliche Mauern

Die Mauern werden mit Hilfe eines 15 cm langen und 3 cm breiten Pappstreifens dargestellt und bei Spielbeginn auf dem Spielfeld platziert und mit einer Spielmarke versehen. Eine mit einer Marke versehene Mauer gilt als Gelände mit einer Höhe von 10 cm, eine Mauer ohne Marke ist dagegen im Boden versenkt und stellt kein Hindernis dar.

Zu Beginn einer Runde ermittelt der Spielleiter für jede Mauer zufällig, ob diese ihren derzeitigen Zustand (eingefahren oder ausgefahren) beibehält oder verändert. Figuren auf der Mauer verändern ihre Position dementsprechend, werden darüber hinaus jedoch nicht von der Veränderung betroffen.

Turm

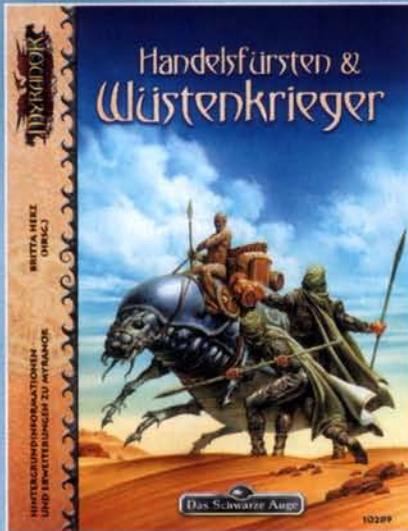
Bei Spielbeginn platziert der Spielleiter an strategischen Punkten des Spielfelds ein bis zwei Türme, die jeweils über einen RS von 12 und eine LE von 8 verfügen. Ein Spieler, der ein Ass gezogen hat, darf, wenn er an der Reihe ist, anstelle seiner Figur einen Turm aktivieren. Der Turm führt dann einen Fernkampfangriff durch (Reichweite 100 cm, FK-Wert 12 und 4 TP). Vom Turm verursachte Verluste werden dem Spieler als Frags gutgeschrieben.

Das Schwarze Auge



Handelsfürsten & Wüstenkrieger

Eine Myranor-Spielhilfe von Britta Herz (Red.)



Wüstenkrieger: Vielen erscheint die Narkramar als der lebensfeindlichste Ort Aventuriens, wo Gluthitze Blei schmelzen lässt, wo vielbeinige Monstrositäten hausen und der Mangel an Wasser und Nahrung einen Menschen binnen kürzester Zeit tötet. Und doch leben hier Menschen: In den Tafelberg-artigen Eshbathi, den ‚neuen Städten‘ oder zurückgezogen in der Wüste als Dralquabar, als Feuergeborener. Denn die Wüste birgt nicht nur Gefahren, sondern auch die Schlüssel zu Macht und Reichtum.

Handelsfürsten: Mal offen, häufiger aber verdeckt, tobt an der Südostküste Myranors ein Handelskrieg, in dem das Haus Rhidaman, die Städte der Kerrishiter, Eshbathmar und Melakkam, ja sogar eine neue Siedlung der Nequaner miteinander um Vorherrschaft, Einfluss und Handelsrechte streiten und in dem die Gewinner diejenigen sind, die am schnellsten auf Verschiebungen im Machtgefüge reagieren können – meist die Korsaren des Thalassion ...

Dazu kommen Informationen zu den Zauberern der Eshbathi und zum imperialen Haus Rhidaman, zu Waffen der Narkramar, zu den Geheimnissen der inneren Wüste und zur Insel der Riesen, zu Demergatoren der hyänenartigen Rasse der Yachjin. Außerdem finden Sie in diesem Band die Fortsetzung der Kampagne um das aventurische Expeditionsschiff *Prinzessin Lamea*.

Art.-Nr.: 10289 / ISBN 3-89064-289-6
Preis: EUR 20,-

Spielhilfe zu Myranor

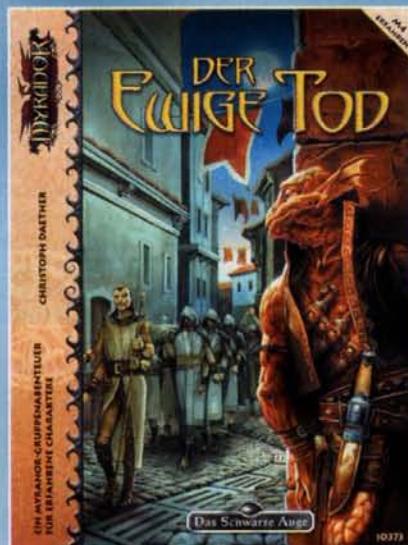
Ergänzungen und Erweiterungen zu Regeln und Hintergrund der Box *Myranor – Das Goldenland*.

Für Spielleiter und Spieler aller Erfahrungsstufen ab 14 Jahren.



Der ewige Tod

Ein Myranor-Gruppenabenteuer für erfahrene Charaktere von Christoph Daether



Sidor Corabis, Schmelztiegel der myranischen Völker und Kulturen. Schon auf ihrem Weg in die ehemalige Co-Centropole können die Helden einer Nerista aus einer Notlage helfen.

Wenig später begegnen sie ihr wieder und erhalten Einblick in die merkwürdige Kultur der Neristu, die sonst nur wenigen Fremden gegenüber aufgeschlossen ist. Als der Älteste des Diebes-Cirkels stirbt, stellt sich heraus, dass einige Dinge, die für seine Grablegung dringend erforderlich sind, von einer konkurrierenden Diebesbande gestohlen wurden. Selbstverständlich werden auch anwesende Gäste – die Helden – um Mithilfe gebeten, diese Dinge wiederzubesorgen. Denn es gilt, den Verstorbenen vor dem Schlimmsten zu bewahren, das einem Neristu passieren kann: dem Ewigen Tod.

Neben dem eigentlichen Abenteuer enthält dieses Buch umfangreiches Hintergrundmaterial zum Volk der Neristu, ihrer Kultur und Lebensweise, dazu neue Professionen und einen speziellen Kampfstil für vierarmige Kämpfer.

Abenteuer M4

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

Komplexität (Meister/Spieler): mittel/mittel

Anforderungen (Helden): Talenteinsatz, Kampffertigkeiten, Interaktion

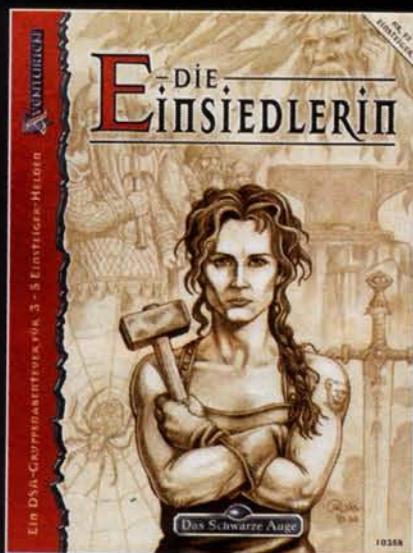
Ort und Zeit: Sidor Corabis, in jüngerer Zeit

Art.-Nr.: 10373 / ISBN 3-89064-373-6
Preis: EUR 13,50

Das Schwarze Auge

DIE EINSIEDLERIN

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3 – 5 Einsteiger-Helden
Teil 2 der Spielstein-Kampagne von Florian Don-Schauen



Art.-Nr.: 10358 / ISBN 3-89064-358-2
Preis: EUR 10,-

Auf ihrem Weg durch den Eisenwald geraten die Helden in ein einsames Tal, in dem unerklärliche Dinge geschehen: Tiere sind merkwürdig angriffslustig, aggressive Elementarwesen versperren den Zugang zu bestimmten Orten, und wer die Nacht hier verbringt, wird von fürchterlichen Alpträumen heimgesucht.

Haben diese Vorfälle irgendetwas mit der geheimnisvollen Einsiedlerin zu tun, die seit einigen Jahren hier lebt? Und stimmen die Gerüchte, dass irgendwo in diesem Tal der Eingang zu einer vergessenen Stadt der Zwerge liegen soll?

Die Einsiedlerin ist der zweite Teil der Abenteuer-Kampagne um die Spielsteine. Diese Abenteuer wenden sich vor allem an unerfahrene Spieler und Meister, die im Lauf der Kampagne viele Anregungen und Tipps zu Rollenspiel und der phantastischen Welt von DSA erhalten. Jedes Abenteuer kann aber auch unabhängig von der Kampagne gespielt werden, und in einem Anhang erhalten erfahrenere Meister zahlreiche Hinweise, wie sie Die Einsiedlerin in ein Abenteuer für erfahrene Spieler und Helden umwandeln können.

Abenteuer Nr. E2

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

Komplexität (Meister/Spieler): niedrig/niedrig

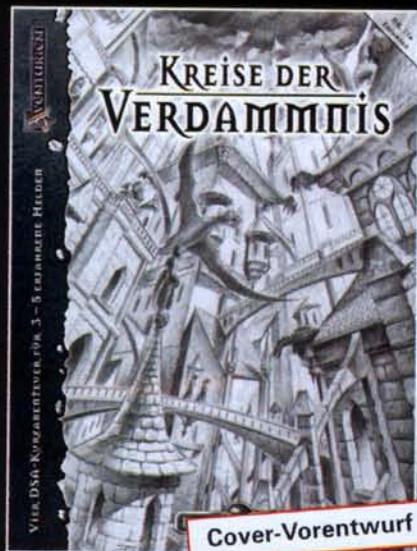
Erfahrung (Helden): Einsteiger

Anforderungen (Helden): Talenteinsatz, Kampffertigkeiten

Ort und Zeit: Eisenwald zu beliebiger Zeit

KREISE DER VERDAMMNIS

Vier DSA-Kurzabenteuer für 3 – 5 erfahrene Helden
von Stefan Küppers (Red.)



Art.-Nr.: 10375 / ISBN 3-89064-375-2
Voraussichtlicher Preis: EUR 13,50

Die Schwarzen Lande, die von dämonischen Mächten pervertierten Reiche im Osten Aventuriens, bieten immer wieder Herausforderungen für Helden. An vielen Orten muss das Übel zurückgeschlagen werden und so haben sich im Norden Tobriens göttergefällige Streiter versammelt, um einen Militärschlag vorzubereiten.

Die Kreise der Verdammnis bieten vier Abenteuer, die sich alle mit verschiedenen Krisenherden beschäftigen, deren Fäden jedoch alle in Tobrien zusammenlaufen. Somit können diese Abenteuer zu einer *Kampagne* verbunden, aber auch einzeln gespielt werden:

In der *Stadt der 1000 Augen* gilt es unter dämonischen Augen zu wandeln und einen Überläufer aus Yol-Ghurmak zu befreien; *Das Letzte Banner* muss erst noch in Warunk gefunden werden, doch wenn es in jenseitigem Wind weht, ist abermals ein Sieg für die gute Sache errungen; ein wahres *Alveranskommando* ist es, zu den Beilunker Zwergen vorzustoßen und ein wichtiges Artefakt zu bergen. Die *Operation Perlbeißer* benötigt letztendlich ein paar Streiter, die ihr den Weg ebnen und somit einen großen Sieg vorbereiten.

Abenteuer Nr. 116

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

Komplexität (Meister/Spieler): hoch/mittel

Erfahrung (Helden): Erfahren

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

Ort und Zeit: Die Schwarzen Lande (Warunkei, Transsylvien, Tobrien), ab Firun 32 Hal

jedoch verschwinden oder sich als harmlose Kleintiere entpuppen, sobald man ihnen den Blick zuwendet.

Die Liturgie

Nun ist der Zeitpunkt gekommen, den Willen und das Wohlwollen der Zwölfe zu ergründen, und die Stunde des oder der Geweihten schlägt. Bei der Auraprüfung sieht der Geweihte quasi in die Seele des Landes, beschränkt auf ein relativ überschaubares Gebiet. Vermitteln Sie den Spielern (vor allem einem Spielergeweihten) keinesfalls die Vorstellung eines meisterlich gelungenen ANALÜS ARCANSTRUKTUR für göttliches Wirken, vielmehr wird ein eher detailarmes Urteil über die grundsätzliche (Un-)Heiligkeit des Ortes (aus Sicht der Zwölfgötterkulte) gebildet. Die Geweihten benötigen für das Wirken der Liturgie etwa eine Stunde – die Helden sollten dies vorab wissen und bei ihren Planungen bedenken.

Der Ablauf der Zeremonie (während derer die Helden sowohl als Ritualhelfer wie als Wachen fungieren können) ist von Kult zu Kult leicht unterschiedlich. Während der Boroni die tranceartige Meditation über Weihrauch und ein gemurmertes Gebet genügen mögen, die Nähe Borons zu erfahren, wird der Praiot wohl seine Stimme laut und vernehmlich gen Alveran erheben und der Tsa-Geweihte vielleicht gar zu singen anheben..

In profane Regeln gepresst wird eine Liturgie des 3. Grades gewirkt, welche 18 Karmapunkte erfordert und um die halbe Stufe des Geweihten erleichtert ist (alle anderen Boni und Mali dürften sich in etwa aufheben. Wenn Sie es für nötig erachten, ist die Mirakelprobe noch um bis zu weitere 3 Punkte erleichtert, worin dann aber sogar schon der Monatsbonus eines Praioten enthalten ist).

Sollte ein Spieler die Liturgie wirken, teilen Sie ihm die Nähe seiner Gottheit mit, wie stets, wenn er ein Wunder zu ihren Ehren wirkt.

Sein folgender Blick auf das Tal der Dornen zeigt ihm zwar keine Heiligkeit, wie es in einem den Zwölfen geweihten Tempel der Fall wäre, doch vermag er zu erahnen, dass die Macht Alverans in der Vergangenheit tatsächlich dieses Land gestreift haben muss – ein eher diffuser Ein-

druck zwölfheiligen Segens. Ist der Geweihte ein Boroni, fehlt ihm allerdings die Heiligkeit eines gesegneten Grabes. Definitiv nicht vorhanden sind aber Anzeichen eines so großen Frevels, wie ihn ein Magnum Opus der Nekromantie oder eine namenlose Beschwörung toter Leiber unweigerlich dargestellt hätten. Das Tal der Dornen ist „sauber“. Auch etwaige magische Analysen weisen nicht auf Nekromantie, wohl aber auf diffuse sphärische Präsenzen (Geister?) hin.

Die Flucht

Der Moment der Erkenntnis sollte aus erzählerischer Tradition auch der Moment der Entdeckung sein. Sei es durch Feuerchein, hörbare Gebete oder puren Zufall,



eine Reiterpatrouille der Novadis entdeckt spätestens jetzt die Gruppe im Djafardal. Machen Sie es spannend – die Helden haben entrückte Geweihte im Schleppe, die geschützt werden müssen. Die Zahl der Novadis ist gering genug, um der Gruppe eine Flucht zu ermöglichen, doch wird sich gleich zu Beginn des Gefechtes für die Helden bemerkbar einer der Wüstensöhne davonmachen, um weitere Einheiten zu alarmieren. Bewaffnet sind die No-

vadikrieger mit Dschadras und Khunchomern, auch der eine oder andere Bogenschütze mag sich unter ihnen finden. Während eines entbrennenden Kampfes vermeinen intuitive Charaktere im übrigen wieder jenes gestaltlose Wispern am Rande ihres Bewusstseins zu vernehmen. Die Helden sollten schließlich mit mehr oder weniger Mühe entkommen und in Punin Bericht erstatten können.

Das Ende - oder ein neuer Anfang

Passend zum Almadaner Dualismus gehen Ende und Anfang auf dem Platz des Schweigens, zwischen Boron- und Tsa-Tempel ineinander über. Die Geweihten können mit einiger Sicherheit verkünden, dass kein Frevel an den Zwölfen begangen wurde, als sich das Heer der Hadjinsunni während des Zwölfkampfes erhoben hat (das mag den Almadanern genügen).

Es wird ihnen, falls der Boroni (oder einem der Helden) entsprechende Einsichten geschenkt wurden, allerdings schwer fallen, von einem (neuerlichen) Wunder Borons oder Tsas zu sprechen, das da in den Namenlosen Tagen geschehen sei. Die Boroni müssen nach den Berichten aus dem Tal der Dornen davon ausgehen, dass die Gefallenen der Schlacht von Yrosien wohl ein zwölfheiliges Mahnmal erhalten, doch die ewige Ruhe des Grabes noch immer nicht gefunden haben. Welche Konsequenzen die Diener des Raben daraus ziehen, mag sich in stillen Beratungen hinter den balsaltenen Türen des Gebrochenen Rades erweisen.

Der Mühen Lohn

Die Helden haben sich um die Belange der beteiligten Kirchen verdient gemacht, was man ihnen nicht vergessen wird. Besonders Geweihte und Akoluthen hatten hier eine Möglichkeit, ihre Namen den Kirchenoberen mal wieder zu Gehör zu bringen. Den schnöden Mammon hat man zu Beginn ausgehandelt, bleibt Ihnen als Meister noch, je nach angesetztem Schwierigkeitsgrad und stimmungsvollem Rollenspiel eine Ihnen angemessene erscheinende Zahl von Abenteuerpunkten (ca. 150) zu vergeben.

Salamander

SONDERAUSGABE

Von den Arkanen Qabalyim

Werte Leser, unlängst erreichte uns ein Bericht eines reisenden Magisters über seine Beobachtungen in Aranien, den wir Euch nicht vorenthalten wollen.

„Gestattet, dass ich mich vorstelle: Ich bin Adeptus Major Frankwart Treublatt, seines Zeichens Heilmagier aus dem kühlen Norburg. Ich bin gerade von einer Reise aus dem Süden zurückgekehrt, auf der ich meine Kenntnisse um die Heilkunst der Tulamiden erweitern wollte – also bin ich zuerst zu den Anconitern nach Baburin gereist, danach nach Zorgan, und auch bei den Therbuniten in Neu-Malkid habe ich einiges an neuen Erkenntnissen über die Heilung des menschlichen Körpers gewinnen können. Den Abschluss meiner Reise – soweit es Aranien betraf – bildete Anchopal. Nachdem ich dort die Ordensburg des ODL besucht hatte, bin ich selbstverständlich auch zum Hain der Peraine gepilgert und habe mir eine Kürbisflasche mit dem heiligen Wasser besorgt, wie sie als inoffizielles Abzeichen der Pilger getragen wird. Man nennt sie eine Kalebasse, glaube ich. Aber ich schweife ab. Was ich eigentlich berichten wollte, ist ein bislang niemals öffentlich gewordenes Wissen über geheime magische Gruppen und Verschwörungen, die hierzulande „Qabalyim“ heißen. Ich hatte bereits mehrfach auf meiner Reise durch das Land aufgeschnappt, dass es irgendwelche geheimen Gruppen gebe, die sich um magische und andere übernatürliche Dinge kümmern und deren Macht oft um so größer zu sein schien, je unheimlicher und unbekannter sie erschienen. Doch immer, wenn ich dann nachhakte und wissen wollte, wer oder was dahinter stecke, bin ich auf taube

Ohren gestoßen. Selbst Händler, die wenige Augenblicke zuvor mit mir in ordentlichem Garethi feilschten, schienen plötzlich dieser Sprache nicht mehr mächtig. Nachdem man mir selbst in Keshal Rohal, der Ordensburg der Grauen Stäbe, keine Auskunft geben konnte oder wollte, war ich schon fast versucht zu glauben, dass es sich bei dem Ganzen nur um ein Märchen handelte, um auswärtige Pilger und andere Reisende an der Nase herum zu führen. Dann aber half mir ein fast unglaublicher Zufall: Ich hatte es auch beim Wirt der Karawanserei versucht, doch außer einer Minderung meines Geldbeutels keinerlei Resultat erzielt – als ich jedoch schließlich auf meine Kammer gehen wollte, stand eine gutaussehende Frau vor meiner Tür. Sie mochte etwa dreißig Sommer zählen, war gut ernährt und schien gesund und frei von sinnestrübendem Siechtum. Sie gehörte eindeutig zum tulamidischen Teil der Bevölkerung; ihre Gewandung war luftig und offenherzig, aber das war die Kleidung fast sämtlicher Bewohner dieses warmen Landes. Sie blickte mich erwartungsvoll an und da sie nicht offensichtlich krank zu sein schien, erschien es mir offensichtlich, weswegen sie gekommen war. Nun bin ich durchaus nicht der Meinung, dass ein Magus enthaltenam leben sollte, aber in Anbetracht der weiten Reise bis nach Haus und meiner nicht mehr allzu üppigen Börse wollte ich mir keine Extravaganzen leisten. Als mich die glutäugige Schöne dann ansprach, schien sich mein Verdacht zu bestätigen: „Ai, Effendi. Ich glaube, ich kann Euch etwas bieten, was Ihr seit langem sucht.“ Ich schüttelte bedauernd den Kopf: „Das mag ja sein, aber ich bin sehr müde und will morgen abreisen.“

Sie wandte sich zum gehen: „Lâ Hâ. Dann werdet Ihr eben nichts über Qabalyim erfahren.“

Sofort war ich hellwach und packte sie am Arm. „Darüber würde ich gerne einiges hören, kommt mit.“ Ich wollte sie zurück zur Schankstube führen, doch sie schüttelte den Kopf: „Nein, ich denke, in Eurer Kammer sind wir ungestört.“

„Wenn Ihr keine Angst um Euren Ruf habt ...“

„Mein Ruf ist mir weniger wichtig als mein Leben.“

Sie wartete, bis ich die Türe verriegelt hatte, zog mich auf mein Lager und rutschte eng an mich heran. Ich fragte mich schon, ob die Qabalyim nur ein Vorwand gewesen waren, als sie mir auch schon ins Ohr flüsterte: „Was wisst Ihr denn bereits?“

Ich zuckte die Schultern. „Um ehrlich zu sein, ich habe nur aufgeschnappt, dass es solche Gruppen geben soll, die sehr einflussreich sind.“

Sie zog eine Pfeife aus ihrer Tasche und stopfte sie mit einem einheimischen Kraut, das angezündet einen leicht süßlichen Rauch verströmte. Davon nahm die Fremde einen tiefen Zug, doch als sie mir die Pfeife reichen wollte, lehnte ich dankend ab.

„Es gibt hier in Aranien bestimmt einige Dutzend dieser Qabalyim, geheime Bruder- und Schwesternschaften von Magiekundigen.“

Sie inhalierte den schweren Rauch.

Ich blickte sie wohl etwas verständnislos an. „Aber wozu? Es gibt doch anerkannte Magiergemeinschaften und Hexenzirkel?“

„Oh, dafür müsst Ihr etwas über die alten Zeiten unsere Landes wissen: Unser Volk hatte schon immer ein besonderes Verhältnis zur Zauberei – immerhin berichten manche Haimamudim, dass der Tafelberg der Gorischen Wüste, den Ihr von hier mit bloßem Auge sehen könnt, einst die Zitadelle der Zauberei trug, die seit Madas Zeiten zerstört ist. Einst herrschten hier jedenfalls in ganz Aranien die Magiermogule, und auch unter dem Weisen Rohal wurde die Zauberei gepflegt. Doch als die Magierkriege vorbei waren, gab es kaum eine Sippe, die nicht ein oder mehrere Mitglieder verloren hatte – sie waren mit dem Weisen Rohal im Krieg in die Gorische Wüste gezogen und nie zurückgekehrt. Unsere Herrscher verfügten daraufhin den Aranischen Magierbann: Die

SPIELHILFE

Akademien wurden geschlossen, denn Magier erschienen als selbststüchtige, arrogante und skrupellose Leute, die für ihre Ziele im wahrsten Sinne des Wortes über Leichen gingen. Die meisten Magiekundigen verließen damals das Land, doch diejenigen, die blieben, gingen in den Untergrund und scharten einige Gleichgesinnte um sich herum. Der Sinn dieser Gemeinschaften war es, dass die Zauberer weiterhin voneinander lernen und einander Schutz bieten konnten.“

Ich hatte mit wachsendem Begreifen zugehört und warf nun ein: „Also sind die Qabalyim entstanden, als und weil offenere Zusammenschlüsse verboten waren. Aber gab es nicht die Grauen Stäbe, um die Magier zu beschützen?“

Die Fremde lachte: „Ha, der ODL! Die ‚bewachten‘ doch vor allem hier die Gorische Wüste und hätten überhaupt nicht annähernd die Leute gehabt, um jedes Beyrounat zu beobachten – immerhin reden wir über ein ganzes Volk, in dem sicherlich mehrere tausend Menschen mit Zauberkräften geboren wurden. Die Qabalyim haben in den Zeiten des Magierbanns diesen Nachwuchs ausgebildet und vor Nachstellungen geschützt. Doch man muss auch erwähnen, dass viele dieser Gruppen ihre Mitglieder vor allem vor denjenigen Gefahren schützten, die es ohne sie gar nicht gegeben hätte: Denn selbstverständlich weckte die reine Existenz von verschwiegene Geheimbünden erst so recht das Misstrauen und die Furcht gerade der Obrigkeit vor solchen Bündeln – denn wer konnte schon wissen, ob hier nicht der nächste Borbarad seine Anhänger um sich scharfte. Kurzum, die kleinen Grüppchen bildeten jede für sich eine verschworene Gemeinschaft, die von ihren Mitgliedern vor allem äußerste Loyalität und völlige Verschwiegenheit forderte.“

Sie holte Luft und ich nutze die Pause für ein schnelles Gebet, da nun der Name der Finsteren gefallen war. Dann fragte ich: „Aber warum haben sich die Gruppen denn nicht zu einem größeren, stärkeren Bund zusammengeschlossen?“

Die Fremde zuckte mit den Schultern. „Weil es für kleinere Gruppierungen leichter ist, sich zu verstecken. Und es ist ja nun auch nicht so, dass sie alle einander furchtbar gern mögen, nur weil die meisten zufällig magisch begabt sind. Je eher sie als echte Verschwörungen im Untergrund geführt wurden, desto schneller begannen sich

ihre Ziele und Methoden zu unterscheiden, bis schließlich gewaltige Differenzen in jeder Hinsicht bestanden.“ Sie kicherte, als ob sie einen leichten Schwips hätte. „Einige Gruppen kennen und respektieren einander, aber andere wollen ihre Konkurrenten nur zu gerne beseitigen. Das ist heute noch so aktuell wie nach den Magierkriegen.“

Mir schien, als hätte ich sie bei einem Irrtum erappt: „Ja, aber heute könnten sie sich doch zu dem bekennen, was sie tun? Der Magierbann ist doch offiziell aufgehoben?“

Die Frau lachte. „Dass der Bann aufgehoben wurde, bedeutet noch lange nicht, dass alle Qabalyim ihre Anliegen und Interessen auch den kritischen Augen der Öffentlichkeit kundtun wollen – selbst wenn eine Gemeinschaft keine üblen Ziele verfolgt. Stellt Euch eine Gemeinschaft von Heilkundigen vor, die ihre Gaben einsetzt, um nach neuen Heilmitteln zu forschen. Wären sie nun allgemein bekannt, was glaubt Ihr, wie viele Sieche sich vor ihren Türen einfänden, um ihnen die Zeit zu stehlen? Oder denkt an eine Gruppe, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, einen unheilvollen Orte, aus der Zeit der Magiermogule zu bewachen: Sobald sie allgemein bekannt wären, dauerte es nicht lange, bis die ersten törichte Abenteurer erschienen, um ihren Mut zu beweisen, oder bis Schurken nach machtvollen Artefakten für ihre eigenen finsternen Ziele zu suchen beginnen.“

Ich nickte. Allmählich schien ich zu verstehen. „Kann man also sagen, dass eine Qabalya vergleichbar mit einer Loge im Horasreich ist?“

Die Fremde schnappte nur: „Ihr habt nicht viel von dem verstanden, was ich Euch erzählte, oder? Qabalyim sind in aller Regel weder an der Politik interessiert, noch suchen sie nach Einklang mit einer Kirche. Die meisten Mitglieder einer Qabalya würden sogar wohl betonen, dass ihre Anliegen weniger oberflächlich sind als solche Dinge. Für die Staatskunst, ja für die ‚große Masse‘ der Bauern, Hirten und Ritter haben sie fast alle eher Geringschätzung übrig, denn sie sehen sich als die Elite: entweder eine zum Herrschen bestimmte Elite, oder eher als gutmeinende Wohltäter im Verborgenen, doch nichtsdestoweniger als Elite. Eine Qabalya ist eine verschworene Gemeinschaft, zu der noch lange nicht jeder Zau-

berkundige Zutritt erlangen kann. Üblicherweise suchen sich die Mitglieder einer solchen Gruppe ihren Nachwuchs unter den magiebegabten Kindern des Landes selber aus, um sie von Kindesalter an gemäß ihren Prinzipien zu erziehen und auszubilden, um so die völlige Loyalität sicherzustellen. Viele andere aber werden wohl auch bereit sein, erwachsene Zauberer in ihre Reihen aufzunehmen, wenn die sich eine Prüfung unterziehen und loyal und verschwiegen erscheinen. Das mögliche Neumitglied wird oft Wochen und Monate, manchmal gar Jahre lang beobachtet, ehe man an ihn herantritt und ihm die Mitgliedschaft in einer Gemeinschaft von Wissenden anbietet. Als kleiner Preis für die zahlreichen Vorteile, die man aus der Zugehörigkeit bei einer solchen einflussreichen Qabalya gewinnen kann, wird meist ein materielles Geschenk gefordert, das die Ernsthaftigkeit des Kandidaten widerspiegelt – fast immer muss es etwas sein, das ihm noch gute Dienste leisten könnte, wenn er es eben nicht für die Gemeinschaft aufgibt. Ebenso steht vor der Aufnahme immer eine Prüfung nicht allein der Fähigkeiten, sondern auch der Ernsthaftigkeit und Entschlossenheit des Probanden. Denn nur, wer bereit und fähig ist, sich auch einer vielleicht gar lebensgefährlichen Situation zu stellen, kann wirklich ein zuverlässiges Mitglied einer solchen Gemeinschaft sein. Ein Verräter, der unter der Folter oder auch für Gold die Geheimnisse seiner Brüder und Schwestern preisgibt, gefährdet die Ziele und gar die Existenz seiner Qabalya.“

Das klang nicht weniger als erschreckend: „Sind denn die Aufnahmebedingungen in allen Gruppen gleich?“

„Natürlich nicht. Ein Gruppe von Wächtern stellt andere Anforderungen als eine von Forschern und ebenso unterschiedlich ist der Charakter der Prüfung. Bei manchen bedeutet es den Tod des Probanden, wenn er seinen Test nicht besteht; weil entweder die Prüfung derartig gefährlich ist oder auch weil die Qabalya nicht zulassen kann, dass ein Außenseiter von ihrer Existenz und ihren Zielen weiß. Andere, friedliche Gruppierungen mögen den Versager zum Schweigen verpflichten, sei es durch einen Heiligen Eid oder durch einen Zauberschwang.“

Von all diesen neuen Erkenntnissen schien mir der Kopf regelrecht zu brummen, und auch meine Besucherin schien sichtlich

SPIELHILFE

erschöpft. Dennoch fragte ich: „Wenn Ihr, werte Dame, gar so viel wisst, könnt Ihr mir dann auch noch ein paar grobe Details über die einzelnen Gruppen verraten?“

Abwechselnd nickte sie und schüttelte den Kopf. Was immer sie da geraucht hatte, es schien sie doch härter zu packen als ich gedacht hatte. „Jetzt muss ich gehen, Eufendi. Trefft mich morgen bei Sonnenuntergang erneut, mein Freund.“

Ein Aufschub, der mir zu dem Zeitpunkt nur recht war.

Am nächsten Abend wartete ich vergebens, und der Wirt konnte mir nur berichten, dass die Fremde (die er unverhohlen für eine teure Kurtisane hielt, so dass er mich mit einem unverschämten „wissenden“ Augenzwinkern bedachte) schweigend

ihre Rechnung beglichen hatte und zusammen mit einem Verschleierte fortgeritten war – es war deutlich, dass er ihn für ihren neuen Gespielen oder ihren Zuhälter hielt.

Auch am nächsten Tag kehrte sie nicht zurück. Ich wurde durch einen heftigen Sandsturm für noch eine ganze Woche in Anchopal festgehalten, doch verzichtete ich sicherheitshalber darauf, weitere Fragen zu stellen, stattdessen studierte ich eifrig die Heilkunst bei den Priestern im Perainehain.

Als ich schließlich abreiste, wurde dann der ausgetrocknete Leichnam einer Frau in den Ort getragen. Man hatte meine Fremde nur wenige Meilen vor der Stadt getötet und ihr die Zunge herausgeschnitten. Doch der Wind hatte den Sand von ihrem ungeweihten Grab fortgetragen und

ich konnte ihr zumindest ein anständiges Begräbnis besorgen. Bis heute weiß ich nicht einmal ihren Namen und warum sie einem Fremden so viel anvertraut hat, auch kann ich nicht sagen, ob ich als Mitwisser durch einen glücklichen Zufall verschont blieb und weil das Verhör der Frau ergab, dass sie noch nichts verraten hatte, wofür ich zum Schweigen gebracht werden müsste.

In jedem Fall aber denke ich, dass diese Fakten nicht allein für die Leser Ihrer geschätzten Publikation von Interesse sein dürften, sondern ich auch besser daran tue, sämtliches Wissen publik zu machen, auf dass niemand etwas dadurch gewinnen kann, mich zum Schweigen zu bringen.“

hk/jr

Halle des Windes trennt sich von Grauer Gilde.

OLPORT / PUNIN. Mit Wirkung zum 1. Firun des Jahres 1025 BF ist die Halle des Windes zu Olport, die in der thorwalischen Hafenstadt ansässige Magierakademie, nicht mehr Teil der Großen Grauen Gilde des Geistes. Alle Rechte an Skripten und Thesen, die bislang von der Olporter Akademie gehalten wurden, fallen damit an die Gilde; alle Abgänger gelten zeitweilig als nicht lizenzierte Zauberer und unterliegen sowohl dem Ausschluss von Lehrleistungen (*disliberatio*) als auch dem Ausschluss von höheren Gildenämtern (*disvocatio*). Den Adepten wird angeboten, sich bis zum 1. Praios 1026 einer anderen Akademie der Grauen Gilde anzuschließen, anderenfalls unterliegen sie dem Ausschluss aus der Liste der Gildenzauberer (*expurgico*).

Dass man an der Runajasko (grob übersetzt: der 'Gemeinschaft des Wissens') auch Zauberhandwerker unterrichtet, die mittels Runenschnitzereien in das Holz des Kiels und die Haut der Menschen die Schiffe und die auf ihnen fahrenden Menschen in Einklang bringen, und dass beides die auf den Schiffen fahrenden Zauberer unterstützt, hat sowohl zu Interesse

als auch zu Irritationen geführt: Permanente Verzauberungen von Menschen sind nach dem Codex Albyricus (der Rechtsgrundlage der Gildenmagier) nur in Ausnahmefällen statthaft und die 'breitgestreute Verwendung einer Art von Zauberhandlungen, deren Ähnlichkeit zur Blutmagie genauerer Untersuchung bedarf', überschreitet die von der Gilde selbst gewählten Beschränkungen bei Weitem. Die 'Verwendung von Handäxten als üblicher Ausrüstung ohne Dispens', die 'undokumentierte Übernahme der Methodiken elfischer Gesänge und druidischer Fern-Bindungen', die 'seit vier Jahren ausstehenden Zahlungen für skriptenrechtliche Aufwendungen' und die 'wiederholte Einmischung in staatliche und zwischenstaatliche Angelegenheiten' mögen ihr Übriges getan haben. (Alle Anklagepunkte der gemeinsprachlichen Bedeutung annähernd aus dem Gildenbosparano übersetzt.)

Die Leitung der Großen Grauen Gilde des Geistes drückte Bedauern darüber aus, dass sie solche Schritte unternehmen musste, doch sei 'die andauernde Insubordination der Olporter und deren Unfä-

higkeit, Kompromisse einzugehen' letztendlich ausschlaggebend für den Verweis gewesen. Was aus Olport zu vernehmen war, ist nicht druckfähig, handelt es sich doch um Aufforderungen, die mit Zauberstäben und Körperöffnungen zu tun haben. Wir wissen jedoch, dass in Olport seit geraumer Zeit ohnehin kein Wert mehr auf Siegel und Titulatur gelegt wird, ja, dass ersteres sogar Nichtmagiern zugänglich sei.

Während die Rivaner Akademie, der man nachsagt, sie habe die gefallene Entscheidung schon seit langem herbeiführen wollen, *stante pede* die Olporter Adepten zu unerwünschten Personen erklärte und die horasischen Akademien wohl folgen werden, erklärte Spektabilität Cellyana von Khunchom von der Thorwaler Hellsichtakademie, dass sie und die ansässigen Magister keinen Handlungsbedarf sähen, die fruchtbare Zusammenarbeit mit der Runajasko einzustellen.

Es ist damit zu rechnen, dass Abgänger aus Olport in Horas- und Mittelreich demnächst als *improbatus* gelten und sie nicht mehr den Schutz der Gilde genießen.

tr

INTERNA

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

Kanzleranschriften:

Albernia:

Claudia Weißmann-Stahl, Kutzerstr. 9, 90765 Fürth, eMail: fairnhain@albernia.de

Almada:

Niklas Reinke, Koblenzer Str. 9, 53173 Bonn, eMail: uzs64n@uni-bonn.de

Horasreich:

Frank Bartels, Rappoldstr. 18, 33613 Bielfeld, eMail: dysy3@Mathematik.Uni-Bielefeld.de

Horasreich:

Andree Hachmann, Prozessionsweg 24, 48432 Mesum, eMail: andree.hachmann@t-online.de

Darpatien:

Friederike Stein, Käsenbachstr. 19, 72076 Tübingen, eMail: friederike_stein@tue.maus.de

Garetien/Greifenfurt:

Björn Berghausen, Rathenower Str. 31, 10559 Berlin, eMail: kanzler@Garetien.de

Kosch:

Fiete Stegers, Gahmener Str. 179, 44532 Lünen, eMail: fiete@stegers.de

Nordmarken:

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

Tobrien:

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

Weiden:

Daniel S. Richter, Feldmannstr. 31, 46045 Oberhausen, eMail: dikastes@web.de

Spielerbetreuung Praioskirche:

Frank Parting, Frankfurter Straße 159, 46562 Voerde, eMail: cernunnos@t-online.de

Spielerbetreuung Rondrakirche:

Susi Michels, Sternengasse 2, 76593 Gernsbach, eMail: S_Michels@gmx.de

Adelscalendarium:

Das neue und überarbeitete offizielle Adelscalendarium kann für eine Vorab-Kostenpauschale von 2,- EUR plus ausreichend frankiertem DIN A3-Rückumschlag bestellt werden. Bestellungen bitte ausschließlich an:

Björn Berghausen, Rathenower Strasse 31, 10559 Berlin, eMail: kanzler@garetien.de

Änderungen des Croncalendariums werden ebenfalls bitte schriftlich oder per Mail ausschließlich an Björn Berghausen weitergegeben.

Einsendeschluss

für den

Av. Boten No. 97

ist Samstag, der

17. August 2002

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,- Euro (Ausland 15,- Euro) einschl. 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!

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Bankinstitut: _____

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). Dieses bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift.

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

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

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

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

Ständige Mitarbeiter: Lena Falkenhagen, Britta Herz,
Stefan Küppers, Gregor Rot, Gun-Britt Tödter, Anton
Weste, Hadmar von Wieser und Karl-Heinz Witzko

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Ch.Bender, L.Feddern,
Ch.Hötting, H.Kamaris, G.Kunit, T.Leutenantsmeyer, J.-
A.Liedtke, M.Maurer, F.Parting, J.Raddatz, N.Reinke,
D.S.Richter, V.Rösner, M.Tillmanns, S.Trautmann u.a.

Botenmotto: Holger Ruhloff

Illustrationen: Caryad (4), Ruud van Giffen (1), Ina
Kramer (1), Björn Lensis (1)

Satz & Layout: ULK

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich.

Copyright © 2002 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.

Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RPI!)

Mechthild Henschel
Spitzenreinhof 6a
67346 Speyer

oder per email an:
avbote@fanpro.com

Offener Brief eines Staatstheoretikers

Dem Ritter von Ruckenu und Gleichgesinnten:

Was im Mond des Ingerimm in Mühlingen geschah, war sicherlich nicht schicklich und gewiss auch nicht annähernd gefällig vor der himmlischen Lenin Antlitz. Die Ideale und Tugenden, die Ihr ansprecht und die einen Streiter wie Euch, der sich stolz einen Ritter nennt, prägen, wurden dort vollends vergessen. Doch frage ich Euch: Klagt Ihr nicht die falschen Männer an? Hatten die Berittenen bei diesem Befehl eine Wahl? Müsste Euer Zorn nicht einem ganz anderem Mann gelten? Denkt über dies und über das Folgende nach, bevor Ihr das ganze Rittertum verurteilt:

Ihr schreibt, in Tobrien und Darpatien lauert ein ebenbürtiger Feind. Ihr schreibt, dort gäbe es wahren Ruhm zu erringen. Und ich sage Euch: Ihr habt Recht.

Ihr schreibt, in Mühlingen wurden Ehre, Liebe und Achtung gegenüber denen vergessen, deren Schutz sich ein Ritter mit seinem Schwur verpflichtet hat. Und ich sage Euch: Ihr habt Recht.

Ihr schreibt, die Aufgabe eines Ritters wäre es, die Unschuldigen und Wehrlosen zu verteidigen. Und ich sage Euch: Ihr habt Recht.

Ihr schreibt, dass gerade das Letztgenannte in Mühlingen ins Gegenteil umgekehrt worden ist. Und ich sage Euch: Ihr habt Unrecht.

Denn betrachtet Euch, was durch diesen Marsch geschehen ist: Wie schwach wirkt ein Reich auf einen Feind, dessen Bevölkerung, ob einer tyrannischen Herrschaft, in Angst und Schrecken lebt, wenn es nicht mit ein paar aufreißerischen Bürgern fertig wird? Wie schwach wirkt die Krone, wie schwach der Adel? Was für ein Bild gibt das Raul'sche Reich dem Feind im Osten unter solchen Umständen ab? Würde ein solches Reich, dessen Adel von inneren Schwierigkeiten mit dem Volk geschwächt, nicht wie ein verwundetes Tier, eine leichte Beute wirken? Ein Angriff hätte die Folge sein können. Ein Angriff, bei dem Hunderte, wenn nicht vielleicht Tausende wehrloser und unschuldiger Reichsbürger, solche Reichsbürger, wie Ihr sie zu schützen geschworen habt, den Tod hätten finden können. Nun haben all jene Ritter in Mühlingen viel Blut vergossen. Blut, das nicht hätte vergossen werden müssen. Doch haben sie dadurch wohlmöglich noch viel größeres Blutvergießen verhindert. Blutvergießen, das hätte entstehen können, wenn der Adel des Reiches Schwäche gezeigt hätte. Und so haben die Ritter doch, wenn auch nicht offenkundig für jeden, die Schwachen und Wehrlosen unweit der Front im Osten so verteidigt, wie es ihrem Schwur entsprach, und das Reich, in dessen Dienste sie stehen und dessen Bürger sie schützen, vor noch größerem Unheil bewahrt.

Labor Machiavell, Staatstheoretiker

Christian Bender

AUS BRIEFEN

An die
Redaktion

Nachfolgendes Werk erreichte uns jüngst und wir möchten dieses Kleinod der Dichtkunst unserer geneigten und geschätzten Leserschaft nicht vorenthalten. Gerne nehmen wir auch weiterhin solcherlei hesindianisches Dichtkunstwerk entgegen, um es einer breiteren Masse vorzustellen. Möge die Allweise Göttin und Herrin der Künste allen Dichtern und Denkern wohlgesonnen sein!

Der Zauber der Mondnacht

Eine Ballade in sieben Sängen aus der Feder von Jana Kalina (1015 BF)

Vorsicht'gen Schrittes es schleicht durch die Nacht
Ein einsamer Wolf – nach Macht strebt die Gier
Gefährliche Beute hat er heut gemacht
Der Zauber der Mondnacht – er macht ihn zum Tier

Er traf auf ein Mägdlein mit rotgold'nem Haar
Und raubt' sie mit sicherer Hand
Sie brachte die Unschuld der Jungfrau ihm dar
Der Zauber der Mondnacht – sie hat ihn gebannt

Nicht menschlich dies Wirken, es war Zauberei
Der Wolf ward' so zart wie ein Hund
Bei Vollmond mein Liebchen hab acht auf uns
zwei
Der Zauber der Mondnacht zerstört uns'ren
Bund

Mein Zauber ist stärker, wenn ich's nur probier
Ich lass dich heut' nacht nicht allein
Weh dir mein Liebchen, ich werd' heut' zum Tier
Der Zauber der Mondnacht zerstört unser Sein

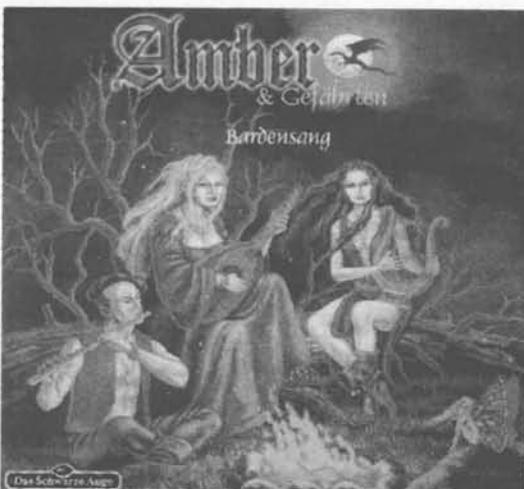
Das Antlitz ganz bleich, ihr Gewand ist blutrot
Das rotgold'ne Haar glänzt im Mond
Er streichelt und kost sie, das Mägdlein ist tot
Der Zauber der Mondnacht hat auch sie nicht
verschont

Verzweiflung und Trauer bestimmen sein Tun
Doch stärker sein Streben nach Macht
Sein Hass ist zu mächtig, er lässt ihn nicht ruh'n
Der Zauber der Mondnacht stieß ihn in die
Nacht

Wohl sann er auf Rettung für sich und sein Herz
Das Kleinod hat er nicht geschon
Hofft nicht mehr auf Hilfe in all seinem Schmerz
Der Zauber der Mondnacht lässt ihn nicht von
ihr gehn.

Gerhard Kunit

Anzeige



Düstere Balladen,
Heldenepen
und Trinklieder ...

Amber & Gefährten
»Bardensang«

Erhältlich im
Fachhandel, unter

www.bardensang.de

oder bei

www.f-shop.de

Kuriose Schändung eines Mahnmals unweit von Zorgan

Wie der Redaktion des Aventurischen Boten in letzter Minute aus Aranien zugetragen wurde, ereignete sich nahe der Hauptstadt Zorgan eine ungeheuerliche, wenn auch kuriose Schändung eines boronheiligen Denkmals aus altbosparanischen Zeiten.

Die Marbo-Priesterin Alhina saba Palmeya ging ihrem allmorgendlichen Werk nach: Es galt zufrüherst, Wasser für die Siehenden aus dem Brunnen zu ziehen, der einige Schritt entfernt vom Sterbehaus liegt, das sich am alten Boronanger Zorgans befindet. Die Vögel sangen ihre ermunternden Liedchen und freuten sich über den ach so milden Winter. Rahjarot drückten sich die Wolken an der aufgehenden Scheibe Praios' vorbei, bis der immerwährende Glanz seines Antlitzes durch den schwesterlichen Hauch hindurchbrach. Die Geweihte nahm schützend einige Finger vor die Augen, um den alltäglichen Aufstieg des Götterfürsten mitanzusehen. Ihre Augen trugen den Blick über die alte Heldenstatue, die Eingang des Gräberfeldes mahnend Wache stand. Jedoch bot das herrliche Bild des Hochgeheiligten der Priesterin nicht, was sie gewohnt war zu schauen!

Hysterisch und erschrocken schrie sie auf. Zuvor noch hatte sie sich einige Momente gewundert, doch dann hatte sie es be-

merkt. Polternd flog der Eimer in den Schacht zurück. Die Priesterin hatte sich schnell umgewendet, ihre Brüder und Schwestern zu holen, denn die Wacht des heiligen Angers war geschändet worden! Die Mitglieder der Kirche der Marbo sowie die eiligst herbeigerufenen Büttel und Boron-Geweihten des nahegelegenen Zorgan mussten feststellen, dass der hünenhaften, wenn auch stark verwitterten Statue der Schildarm mitsamt dem dazugehörigen Reiterschild abgebrochen und hinweggeschafft worden war. Doch die Sorge der Untersuchenden um die Gräber wog weit höher als die um die Statue. Die Nachricht über die Unheimlichkeit verbreitete sich rasch. Hurtig waren die Bauern und Herrinnen zusammengekommen, schlugen Schutzzeichen gegen bevorstehendes Unheil und hatten von Mädchenstreichen bis Paktierern auch allerlei Erklärungen parat. Allseits hatten sie den Geweihten und Bütteln 'was dreinzuschwätzen, auch wenn das Volk nur helfen wollte. Jeder glaubte, in der vergan-

genen Nacht etwas gehört oder gesehen zu haben, doch kaum eine dieser Spekulationen, die höchst märchenhaft ange stellt und ausgeschmückt wurden, schien eine glaubhafte Erklärung für das Geschehene zu bieten.

Immer öfter winkten die fragenden Ordnungshüter ab, forderten die Gemeinen auf, zum Wesentlichen zu kommen und endlich den verhassten Nachbarn aus dem Spiel zu lassen. Als man aber in einem Gebüsch nicht etwa den halbherzig gesuchten Schild, sondern die Überreste eines toten Raben fand, verschwand das Volk in Windeseile nach Hause und überließ den Offiziellen das besorgte Tun.

So war es ob der Mysteriosität des Vorfalles auch kaum verwunderlich, dass die Geweihten des hochheiligen Herrn Boron ganze fünf Tage und Nächte ihre Liturgien abhielten, um das Gräberfeld neu zu weihen, obwohl sie keine weiteren Schändungen festgestellt hatten. Denn schließlich gilt es in solch gespannten Zeiten, vorsichtig zu sein, in welchen man mit dem Patriarchen von Al'Anfa im Argen liegt und das drohende „Schwert“ Orons stets im Rücken verspürt.

Stefan Trautmann

Meisterinformationen zu diesem Artikel finden Sie auf Seite 11

Fortsetzung von Seite 3

Rondrianer ausgewiesen ...

stellvertretend für viele: „Ich handle auf Befehl meines Vaters, den ein Templer lahm schlug, auf Befehl meines Vetzters, der dem Vater zu Hilfe eilte und dafür zur Zwangsarbeit in den Minen verurteilt wurde, aus denen er nie wieder zurückkehrte.“

Größtenteils unverrichteter Dinge und in der Vorahnung, dass es womöglich nicht lange bei feindseligen Blicken und anklagenden Worten bleiben werde, begaben sich die Ausgesandten zum Ordenshaus zurück. Wie recht sie hatten. Binnen kurzem versammelte sich ein viele hundert Köpfe zählender, wütender Mob beim Ordenshaus. Zahlreiche blitzende Schnitter waren in der Menge auszumachen. Nur unter großer Mühe schafften es die anwesenden Soldaten, den Ausbruch von Gewalttätigkeiten zu verhindern, wobei ihnen zum Vorteile gereichte, dass ihre Kom-

mandantin als Volksheldin verehrt wird. In der Folge beschränkte sich der Pöbel darauf, stundenlang vor dem Haus zu skandieren: „Geht heim!“

Sobald sich die Lage stabilisiert hatte, suchte die Kriegs-Wezyrada Ew. Leonidas auf. Ohne Umschweife erklärte sie: „Hätte ich mehr über dich gewusst, Herr von Jergan, so hätte ich dir gleich zur Abreise geraten. Ich tue es jetzt. Zwar hat der Rat noch keine Entscheidung gefällt, doch habe ich keinen Zweifel, wie sie ausfallen wird.“

Ernst und gefasst drückte das Oberhaupt der Yppolitaner sein Bedauern aus, dass es soweit habe kommen müssen. Ein letztes Mal appellierte er an die Gemeinsamkeiten, die beide Seiten hätten. Er erntete dafür Hohn: „Oh ja, fast hätte ich vergessen, wie wir gemeinsam Jergan und die Heilige Stadt unterwarfen, wie wir gemeinsam die Barrikaden von Tuzak erstürmten und die Bürger durch die Straßen hetzten. Wie wir gemeinsam die Priester verprügelten, gemeinsam die Schätze

des Landes fortschafften oder gemeinsam diejenigen verfolgten, die uns daran hindern wollten. Aber huch! Ich war ja eine derjenigen, die sich euch entgegen stellte! ... Wusstest du, dass man nach Schätzungen des Handels-Wezyrads allein für das Endurium, das nach Gareth gebracht wurde ... und anderswohin ... jeden vierten Bürger Sinodas in Dukaten hätte aufwiegen können?“

Eins Stunde später erfuhr Ew. Leonidas die Entscheidungen des *Alabasternen Rates*. Er und seine Begleiter seien wegen der „beunruhigenden Auswirkungen auf die Stimmung der Bevölkerung“ zu *personae non gratae* erklärt worden. Es werde erwartet, dass sie das *Shikanydad und Maraskan* mit dem nächsten Schiff verließen.

Eine geeignete Reisegelegenheit fand sich zwei Tage später. Wie zu erfahren war, soll das Ordenshaus einigen kürzlich aus Schwarzmaraskan geflüchteten Familien als Unterkunft zugewiesen worden sein.

khw

Über die Welt und die Seele

- ein hochgeistiger Disput

Für gewöhnlich, werte Leserin, werter Leser, gehe ich an der Universität zu Al'Anfa dem Studium der Anatomie nach. An jenem schicksalhaften Tage, von dem ich Euch berichten will, verschlug es mich jedoch in die philosophische Fakultät. Ein Ereignis außerordentlichen Ranges stand bevor und bildete seit Tagen bei allen Studiosi den Gesprächsstoff, so dass auch meine Neugier geweckt wurde. So stand das große philosophische Konzil, das in diesen Tagen in Al'Anfa stattfand, kurz vor dem krönenden Abschluss. Letzteren sollte eine Podiumsdiskussion zum Thema "Welt und Seele" bilden, die von drei Philosophen außerordentlichen Ruhmes, so ließ ich mir sagen, bestritten wurde. Meiner Neugier folgend fand ich mich also im großen Hörsaal der philosophischen Fakultät ein und harrete gespannt der Dinge, die da kommen mochten.

Es disputierten Herr Dschindziber von Tarschoggyn, ein Maraskaner, der hartnäckig abstritt, der Eukolizaner zu sein, für den ihn alle halten, hinzu kam Herr Mandolo Marnuez, welcher in Brabak beheimatet ist und dort die Kugelgestalt der Welt mit unbelehrbarem Eifer lehrt, und als Dritte im Bunde Frau Gunelde Fersengeld, welche ursprünglich dem Mittelreiche entstammt, wegen ihres ausgeprägten Freidenkertums aber schon vor Jahren ins ferne Thorwal emigrieren musste.

Die Runde eröffnete Herr Mandoluez, dessen massiger Leib mächtig ins Schwitzen kam, während er seine alte These von der Kugelgestalt Deres verfocht. Sein Kernaargument war, dass dies die einzig logische Erklärung für den Umstand sei, dass auf hoher See bei einem Schiff stets zuerst der Mast in Sicht geriet. Frau Fersengeld hielt dem entgegen, dass, wer sich zum Beispiel Al'Anfa von See her nähere, auch zuerst den riesigen Koloss sehe – aber nicht, weil die Stadt kugelförmig sei, sondern einfach, weil kein zweites Bauwerk im Hafen derart herausrage. Die großen und bedeutenden Dinge seien mit Naturnotwendigkeit zuerst sichtbar, führte sie aus. Dies sei göttliche Planung, denn es sei nun einmal unabweisbar sinnvoll, dass der heranstürzende Drache früher bemerkt werde als die landende Kohlmeise. Herr von Tarschoggyn kam nun erst gar nicht mehr zu Wort, weil Herr Mandoluez bereits brüllte: "Unfug, grober Unfug!" und noch im gleichen Atemzug hinterdrein setzte: "Und wenn der Drache träge vorbeifliegt und die Kohlmeise mitten in Euer Auge rast? Was ist dann wichtiger, Frau Fersengeld? Was? Was?" Ohne eine Antwort abzuwarten, fuhr er fort: "Nur der Mast ist zu sehen – wobei man nun wirklich nicht sagen kann, dass der Mast das Wichtigste an einem Schiff ist.

Denn gerade der Rumpf, Collega, ist nicht zu sehen, und ohne Rumpf würde jedes Schiff auf der Stelle versinken." Da bekam Frau Fersengeld einen tiefroten Kopf und blaffte zurück, es sei noch nicht erwiesen, dass man bei näherkommenden Schiffen nicht auch das eine oder andere Stückchen Rumpf erspähen könne, und nur weil der fette Mandoluez unter seinem kugelrunden Bauch die Füße nicht mehr sehe, müsse das nicht auch für Schiffsrümpfe gelten. Auf der Stelle brach ein wilder Tumult im Saal aus, weil die Anhänger Fersengelds vor Freude johlten, während die Anhänger des Brabakers ihre Gelehrsamkeit bewiesen, indem sie nun ihrerseits im Chor: "Unfug, grober Unfug!" riefen. Dann aber erhob sich die dröhnende Stimme Dschindzibers von Tarschoggyn, der donnerte: "Was ist die Gestalt der Welt mehr als die Vorstellung ad abstractum von etwas, das ad concretum ist, aber nicht im Auge des Betrachters, es sei denn eines Göttlichen. Fügen wir vieler Menschen Betrachtung, die eine Scheibe sehen, zusammen. Was erhalten wir dann? Mehr denn eine Scheibe, denn vielgestaltig sind die Beobachtungen und ein jeder sieht einen anderen Ausschnitt. Mag sein eine Kugel. Aber hat deswegen irgend einer von ihnen Unrecht? Nein, denn ad concretum ist eine Scheibe, was ad abstractum eine Kugel sein mag." Da trat tiefe Stille ein, wohl weil die Zuhörer zu verwirrt waren, um zu wissen, ob sie den Redner preisen oder schmähen sollten.

Dann leitete Frau Fersengeld zum zweiten Teil der Veranstaltung über, in dem die Natur der menschlichen Seele ergründet werden sollte. Herr Dschindziber nahm den Faden dankbar auf und erläuterte, dass eine jede Schöpfung die Spuren ihres Schöpfers trage. So spiegele die menschliche Seele aber als Königin aller

Schöpfungen das Göttliche selbst in menschlicher Einfachheit. Frau Fersengeld bestritt die Göttlichkeit der Seele: "Bedenket, dass ein jeder Mensch auch fehl gehen und sein Seelenheil verspielen kann. Göttlichkeit aber ist nicht fehlbar. Dem Menschen ist die Wahl anheimgestellt, was er mit seiner Seele anfangen will. Diese Freiheit begründet das Wesen der Seele und grenzt den Menschen von seelenlosen Geschöpfen wie Untoten oder Dämonen ab. Daher ist die Seele nicht einfach, sondern verworren und kompliziert." Herr Dschindziber erwiderte kühl: "Die weibliche Seele vielleicht, aber nicht die menschliche."

Frau Fersengeld wollte zu einer scharfen Erwiderung ansetzen, da kam ihr der schnaufende Mandoluez zuvor: "Wenn die Seele eine Wahl zwischen gut und böse hat, dann ist es doch nur die Wahl zwischen Verheißung und Verdammnis. Ein jeder, der bei Verstande ist und am Leben hängt, muss sich dann aber naturnotwendig für die Verheißung entscheiden. Eure Freiheit, Frau Fersengeld, löst sich also selbst auf!" Frau Fersengeld war außer sich vor Zorn und schnarrte zurück: "Ach? Gibt es etwa keine dämonische Verheißung? Und keine göttliche Verdammnis? Fragt doch Mada!" Herr Dschindziber brüllte mit rotem Kopf: "Ketzerei!" Seine Anhänger nahmen den Ruf auf und hielten lautstark mit, während Frau Fersengeld kreischte: "Das lasse ich mir von einem Rur- und Gror-Irrläufer nicht bieten. Ihr jämmerlicher – Eukolizaner!" Das letzte Wort war derart hasserfüllt ausgestoßen worden, dass ihre Anhängerschaft es als Schlachtruf aufnahm und somit ein Drittel des Saales zu brüllen anhub: "Eukolizaner! Eukolizaner!" Es mag der mangelnden Bildung einiger Anwesender geschuldet sein, dass sich darunter auch manch ein wutschäumendes "Eukoliziner" oder "Eulizaner!" mischte. Herr Dschindziber brüllte mit sich überschlagender Stimme zurück: "Ich bin überhaupt kein Eukolizaner!", während Herr Mandoluez ins allgemeine Durcheinander kreischte: "Und sie ist doch rund! Eine Kugel, jawohl! Eine Kugel!"

"Entschuldigung!" Ich hatte es eigentlich nur leise und zaghaft gesagt. Doch da ich mich bei diesem Wort erhoben hatte, wurde es plötzlich auf wundersame Art und Weise still um mich herum und alle Augenpaare starrten auf mich. Da wurde mir mit einem Male ganz unbehaglich zumute. Mit unsicherer Stimme fuhr ich fort: "Verzeiht. Aber mir als Unkundigem will

nicht recht begreiflich sein, was nun das Ergebnis dieses fortgeschrittenen Disputes ist."

Herr Dschindziber starrte mich ungläubig an. "Werter Herr, Ihr wollt die Vielgestaltigkeit der Wahrheit auf eine einzige Aussage reduzieren?", antwortete er mit honigsüßer Stimme. "Das ist ja abstrus!" "Lächerlich", fügte Frau Fersengeld hinzu, "Grober Unfug", ergänzte Herr Mandoluez. Sogleich griffen einzelne im Auditorium das Wort auf, und immer mehr Stimmen gesellten sich hinzu, bis alles durcheinander raunte: "Unfug!" – "Was für ein Unsinn!" – "Nicht zu glauben ... Wie absurd!"

Da wusste ich mir nicht anders zu helfen, als gesenkten Hauptes wie ein geprügelter Hund den Saal zu verlassen.

Seitdem gehe ich wieder meinem Studium der Anatomie nach. Und wenngleich es mir bis heute nicht gelungen ist, die Ausführungen der drei Autoritäten vollends zu verstehen, werde ich das Gefühl nicht los, an jenem Tag dennoch etwas über die menschliche Seele gelernt zu haben.

Getreulich aufgeschrieben von Flaminio Calando, Studiosus der Anatomie zu Al'Anfa

Markus Tillmanns

Fortsetzung von Seite 8

Des Prinzen Knappschaft

mittnächtlichen Herzogtumes. Allein, es ist Hoffahrt zu meinen, der erste unter Euch Recken sei auch der beste Lehrmeister für den Prinzen. So vieles hat ein Prinz von Weiden zu lernen, das Ihr ihn nicht lehren könnt, und das hat in Eurer Eitelkeit keiner unter Euch erkannt. Darum will ich es auf mich nehmen, den jungen Arlan zu unterrichten und ihn Demut zu lehren vor dem Willen der Göttin, aber auch vor den Fertigkeiten, die das Schicksal ihm mitgegeben. Begleiten aber möge seinen jungen Herren der einzige Mann, der das Wohl des Prinzen über seine eigene Ehre zu stellen vermochte, und mag er auch nur ein Grünrock sein. 'Nicht mehr und nicht darunter', heißt es nicht so im Lande Weiden?"

Als man nun ging, den Prinzen zu holen, fand man in der Kammer den jungen Arlan aufrecht und wach im Bett sitzend, so als wolle er nun seinerseits über den Schlaf des alten Ritters Thordenan wachen, der auf einem Stuhl gegenüber dem Bett des

Freundschaftstreffen im Rosengarten

ZORGAN. Die aranische Hochgeweihte der Rahja Azila von Awallabad traf sich mit Ew. Rondraja von Baburin vom Orden der Hohen Wacht zu Ehren der hl. Yppolita, um gemeinsam zu beraten, wie der Feinde der zwölfgöttlichen Reiche Einhalt geboten werden könnte.

Ihre Eminenz drückte auch ihre Freunde darüber aus, dass sich neben den Rittern der Rose und den Säbeltänzern ein weiterer schlagkräftiger Arm gefunden hat, der

neben dem Kampf auch die erfreulichen Dinge des Lebens schätzen kann. Als Zeichen der Freundschaft überreichte sie den Neuankömmlingen als Begrüßungsgeschenk einen Rosenstock aus dem Rosengarten, „auf dass im Hof des Ordenshauses auch der Odem der heiteren Göttin zu riechen sei“. Dem Vernehmen nach handelt es sich bei der Blumenpracht um eine eigens für diesen Anlass geschaffene Neuzüchtung, deren schneeweiße Blütenblätter einen prachtroten Rand besitzen und in der Mitte von feinen roten blitzförmigen Zackenlinien geschmückt werden; dadurch also auf das trefflichste an die Tracht der Rondra-Kirche erinnern.

hk/jr

Nachrichtensperre in Tobrien

EBELRIED/PERAINEFURTEN. Wie wir bereits berichteten, kam es in der jüngsten Vergangenheit immer wieder zu aufwendigen und zahlreichen Truppenverschiebungen an der gesamten tobrischen Front. Auf unser Befragen konnte oder wollte uns niemand aus der Umgebung des Kanzlers und des Marschalls genaueres zu den teils sinnlos wirkenden Manövern sagen. Nachrichten und Verlautbarungen aus der Kanzlei und des kaiserlichen Stabes zu Ebelried werden immer spärlicher und der Zutritt zu der Residenz des Herzogs wurde uns verwehrt. Ebenso waren sämtliche höheren Offiziere für die Korrespondenten der verschiedensten Gazetten nicht mehr zu sprechen. Anfragen wurden knapp und harsch abgewiesen, Proteste wurden mit Hausarrest geahndet. War es schon früher schwierig, regelmäßig aus Tobrien zu berichten, so steht zu befürchten, dass auch diese Berichterstattung unter diesen Umständen zum Erliegen kommt. Alle noch verbliebenden Korrespondenten des Boten und anderer Gazetten wurden von Seiner Exzellenz dem tobrischen Kanzler von Gernotsborn, nach Perainefurtens bestellt, um dort zu ihrem eigenen Schutz unter Hausarrest gestellt zu werden. Nach dem Klang der Aufforderung wird uns also nichts weiteres übrig bleiben und es steht zu befürchten, dass dies erst einmal die letzten Nachrichten aus Tobrien waren, halten sich doch in den Straßen Perainefurtens hartnäckige Gerüchte, dass eine größere Kampfhandlung bevorsteht. Mögen die Götter uns gnädig sein.

Christian Hötting

Prinzen sanft entschlummert war. Beim Versuch, den alten Grünrock zu wecken, stellte man fest, dass sein Herz zu schlagen aufgehört hatte. Ernst legte da die Fürstgeweihte zu Donnerbach ihre gepanzerte Hand auf die Schulter des zarten Knaben und sprach: "So haben es die Götter gefügt, dass du mir ganz allein zu den rauschenden Fällen von Donnerbach folgen sollst, und ganz ohne helfende Hand. Hast du den Mut dazu?" – "Aber ja, Euer Eminenz!", lächelte da der Knabe, "Zumal ich, um der Wahrheit die Ehre zu geben, nicht alleine bin, solange Onkel Thordenan hier in meinem Herzen ist und mir Rat gibt." Bei diesen Worten tippete der junge Prinz sich gegen die Brust, und keiner der Anwesenden bezweifelte in dem Moment, dass der Prinz seinen

Ratgeber gefunden hatte, so wie auch seine Mutter sich ihren Rat noch immer von ihrem verstorbenen Vater holt. Da waren Frohsinn und Heiterkeit in der Halle Frau Walpurgens zu Gast und ein Fest ward gefeiert, dessen höfischer Glanz seinesgleichen sucht.

Jan-A. Liedtke

Für die Veranstalter des dritten Weiden-Kons: Oliver Schiepan, Guido Kluge, Jens-Arne Klingsöhr, Marcus Friedrich. Mit warmem Dank an unsere leidensfähigen NSC und eine tolle Spielerschaft!

Meisterinformationen zu diesem Artikel finden Sie auf Seite 16

Blut und Aufruhr auf der Galanteriewaren- ausstellung!

Ein Sonderbericht aus dem
Belhankaner Druckhaus des
Aventurischen Boten

„Wie jedes Jahr ist einer der Höhepunkte des gesellschaftlichen Lebens in unserer schönen Stadt Belhanka die Galanteriewarenmesse. Unsere werte Gräfin Fiaga ya Terdilion hatte wieder einmal weder Kosten noch Mühen gescheut, um den Gästen der Stadt ein exquisites Erlebnis zu bieten. Die im Garten des gräflichen Palais aufgebauten Pavillons waren mit bestickter Seide verkleidet, auf dass der Betrachter hineingehen musste, um die Waren aus aller Herren Länder, kostbare Duftöle wie auch mohische Schnitzereien, almadanische Lederarbeiten, Grangorer Spitzen, aber auch vieles aus dem Land der ersten Sonne in Augenschein nehmen zu können. Natürlich möchte ich auf keinen Fall vergessen, die zahlreichen Rosenbinde zu erwähnen, die in Form von exotischen Tieren und Wappen arrangiert waren und einen geradezu betörenden Duft verströmten.

Nach der Laudatio von Graf Mondino, wie immer von bestechender Eleganz in einem schneidigen Gewand aus irisierender Seide, folgte als Rednerin seine Gemahlin, die vielleicht selbst für diesen Anlass ein wenig zu gewagt und jugendlich gekleidet war, sie schloss ihre Begrüßung mit den folgenden Worten. „Dann trinkt, laßt es Euch gut schmecken, amüsiert Euch, aber denkt daran, auch möglichst einiges von Eurem Geld da zu lassen.“ Falls Graf Mondino ob dieser Kaufmannsmentalität unangenehm berührt war, zeigte er es nicht und reichte seiner Gemahlin den symbolischen Pokal Bosparanjer.

Die Gäste schlenderten scherzend zwischen den Ständen umher, einen Kelche Wein oder auch Spezereien verkostend, und lauschten der Musik, die eine sanfte Untermalung der angeregten Stimmung

war. Doch plötzlich ertönte aus einem der Pavillons ein grässlicher Schrei. Als nächstes klirrten Spiegel, Glas zerbarst und dann brach ein unbeschreibliches Tohuwaboju aus. Die Seidenwände des Pavillons zerrissen, als sich panische Besucher hindurch zwangen, ohne irgendwelche Rücksicht auf ihren eigenen oder fremden Besitz zu nehmen. Die Schreie im Inneren wurden immer lauter und als die als erste aus dem Zeltwand getretene Signoria ya Daniella zu Boden stürzte und dabei ihr Kleid, einen Traum aus zarter, rosenfarbener Spitze zerriss, war nicht nur keiner der anwesenden Herren galant genug, ihr die Hand zu reichen, nein, die Nachdrängelnden traten einfach auf die am Boden Liegende, um sich selbst in Sicherheit zu bringen. Bald kamen die ersten blutüberströmten Menschen. Es war eine Kakophonie von Schmerzensschreien und irrem Gelächter. Perlenschnüre Generationen lang behüteter Familienbesitz wurden achtlos in den Boden getreten und dann konnte ich es erkennen. Fast der gesamte Innenraum war von dunklen drohenden Rosenranken ausgefüllt. Und inmitten dieser Monstrosität hingen verzweifelt strampelnde Gäste, die sich nur weiter verstrickten. Es schien, als ob diese dämonischen Zweige, denn anders kann man sie kaum nennen, gar über Gesichter verfügten, mit glühenden Augen und höhnischen Mündern. Ich weiß nicht, was geschehen wäre, wenn nicht ein schöner dunkelhäutiger Jüngling in den Roben der heiteren Göttin furchtlos auf das Zelt zugetreten wäre. Er wandte sich an die Menge. „Singt der Herrin ein heiteres Lied.“ Die, die ihn hörten, glaubten ihren Ohren nicht trauen zu können. Ihre Freunde litten Qualen und sie sollten ein frohes Lied singen? Doch der Jüngling ließ nicht locker. „Auf, ihr Kinder der Götter, singt und tanzt“. Während die ersten seiner Aufforderung folgten, nahm er eine silberne Flöte aus seinem Gewand, sprach ein kurzes Gebet und spielte eine glockenhelle Melodie. Das irre Gelächter der Rosenkreaturen verwandelte sich in ein Wutgeschrei, der Geweihte spielte schneller und auch die Menge der Singenden und Tanzenden wuchs, so als würden sie von einer unsichtbaren Macht geführt, erfüllt von einer Heiterkeit, die so gar nicht zu ihrer beschmutzten, zerrissenen Kleidung passen wollte. Die Kreatur schrumpfte und entließ ihre Opfer, die trotz teilweise

übler Blessuren zu der tanzenden Menge strömten und sich dem Reigen anschlossen. Schließlich blieb nur ein einzelner seltsam verrenkter Rosenzweig übrig, der unter den letzten Tönen des Flötenspiels schrumpfte und schließlich zu Staub zerfiel. Der Geweihte verstaute seine Flöte und sammelte sorgfältig jedes Staubkorn ein. Ein Lächeln umspielte seine Lippen, auch wenn er erschöpft und müde wirkte. Wie sich herausstellte, hatten alle außer materiellen Verlusten nur Schrammen erlitten und so pries ein jeder den Namen der Götter – bis auf zwei der Anwesenden zumindest. Wie sich herausstellte, hatte sich unter den Händlern aus den Tulamidenlanden auch ein Pärchen aus dem finsternen Oron eingefunden, die außer rosenduftenden Ölen und Trockenblumen-Arrangements auch einige Ableger der dämonischen Dornrosen mitgeführt hatten. Man kann nur hoffen, dass sich die Götter ihrer Seelen erbarmen. Ich für meinen Teil weiß nun noch inniger, dass man ohne die Götter wirklich verloren ist.“

Anivera ya Macato / hk

Sultan Hasrabals Banner über der Gor

ANCHOPAL. Der 20. Travia schien wie ein ganz gewöhnlicher Morgen in der Oasenstadt, als Wachposten des Ordens der Grauen Stäbe plötzlich über der Gor eine riesige Manifestation eines Banners erblickten. Schnell wurde es klar, dass es sich dabei um das altbekannte Feldzeichen des Sultans Hasrabal handelte, dem der Herrscher von Rashdul als weiteres Element das Glyphensymbol der Magiermogule zugefügt hatte. Der Anchopaler Großmeister Thorstor ibn Thorwulf bat die Bewohner, Ruhe zu bewahren, und sicherte auch dem Herrscherhaus gegenüber zu, dass sich der Orden sofort der Angelegenheit widmen würde. Ob und inwieweit auch Mitglieder der „Furchtlosen“ (der in Anchopal stationierten Reiter-soldaten) oder der Rosenritter aufgebrochen sind, war bei Drucklegung noch unbekannt.

hk

Dom Rasquirio räumt auf!

Gandar fest in Hand der HPNC

NEU-GOLDENHELM. Dom Rasquirio della Gandar scheint sich in seine neue Rolle zu fügen und mit den thorwalschen Auf-rührern auf Gandar fertig zu werden. Gleichzeitig meldet die HPNC, dass der Bau der Erzminen auf Gandar und Sorkten gut vorankommt und dass diese in Bälde ihre Arbeit aufnehmen können. Aufkeimende Gerüchte über Goldfunde ziehen Siedler auf das Eiland.

Mit seiner Entscheidung, Raskir Asleifson zum Gouverneur der Insel Gandar zu machen, scheint General-Commissario Selchion von Garlischgrötz-Trestal einen geschickten Inrahzug gesetzt zu haben. Über die letzten Monate scheint es Dom Rasquirio gelungen zu sein, die thorwalschen Banden zumindest aus den horasischen Siedlungsgebiet um die Stadt Neu-Goldenhelm verbannt zu haben. Dies ist auch wichtig, schließlich warten im Hafen von Grangor bereits rund 1000 Siedler, die ihr Glück im hohen Norden machen wollen. Gerade die immer wieder aufkeimenden Gerüchte über Goldfunde in den Bergen wird diese Zahl rasch anschwellen lassen haben, obwohl seitens der HPNC immer wieder beteuert wurde, dass an diesen Gerüchten nichts stimmt; wie hätten denn die Thorwaler all die Jahre unbemerkt auf einem riesigen Goldlager leben sollen, ohne es zu merken? Dementsprechend sieht auch die offizielle Depesche des General-Commissarios an das Derectorium der HPNC aus: "Das einzige Gold hier lagert in unseren Tresoren oder den versteckten Horten der Piraten. Wenn die Leute also Gold suchen wollen, dann müssen sie entweder unser Kontor überfallen, wovon wir natürlich dringend abraten, oder sich auf die Suche nach einem Piratenschatz machen." Da aber nicht jede Schatzhöhle verlassen ist, müsse man in diesem Falle mit der Rache der Besitzer rechnen, denn auch wenn sich das Eiland jetzt praktisch fest in der Hand der horasischen Truppen befindet, wird es

noch einige Zeit dauern, bis auch der letzte Schlupfwinkel entdeckt und ausgeräuchert ist.

Obwohl es ja zunächst unmöglich erschien, der Thorwaler auf der Insel Herr zu werden, ging es mit der Machtfestigung in den letzten Monaten recht schnell voran. Dabei mag geholfen haben, dass Dom Rasquirio den Thorwalern immer wieder versprochen hat, sich für ihre Interessen einzusetzen und die thorwalsche Kultur zu bewahren. Der Hauptgrund aber war



wohl, dass während des letzten, strengen Winters bei vielen die Vorräte knapp wurden und die HPNC ihnen anbot, in das mit Kornschiffen gut versorgte Neu-Goldenhelm zu kommen. Dort sollten sie genügend Nahrungsmittel für den Winter bekommen und im Gegenzug für die Großherzigkeit der Kaiserin ihre Herrschaftsansprüche akzeptieren und selbst Bewohner des IRH werden.

So sehr sich Dom Rasquirio für die friedliebenden Thorwaler eingesetzt, so hart mussten aber auch die Friedlosen seine Knute spüren. Er rief alle dazu auf, nach Verbrechern Ausschau zu halten und diese, ob tot oder lebendig, nach Neu-Goldenhelm zu bringen, damit ihnen dort, sofern sie noch lebten, der Prozess gemacht werden konnte; auf die damals geflohenen Mitglieder aus Olgerdas Piratenbande war ein extra hohes Kopfgeld ausgesetzt. So kam es denn auch, dass rund

20 Männer und Frauen in den letzten Monaten ihre Missetaten mit dem Strick bezahlt haben. Die öffentlichen Hinrichtungen schienen auch von den Thorwalern mit Genugtuung entgegengenommen worden zu sein. Vielen kleineren Verbrechern wurde aber das Leben geschenkt. Sie wurden zu lebenslanger Zwangsarbeit in den Minen und Steinbrüchen verurteilt. In seinem Bericht ans Directorium kündigte der General-Commissario an, dass der Bau der Erzminen bald abgeschlossen sein soll. Auch in Neu-Goldenhelm selbst geht es voran: Überall werden neue Häuser für die Siedler errichtet. Der Bau eines Phex-Tempels geht voran, und auch weitere Kulte der Zwölf haben angekündigt, ihrer Gottheit in Neu-Goldenhelm einen Tempel zu weihen.

Im Horasreich lösten die Berichte über den Fortschritt im hohen Norden Begeisterung aus. In den Kneipen Grangors grölten die Leute vor lauter Euphorie wieder vermehrt "Herrsch Horasia", und im Hafen stehen die Leute Schlange für eine Passage nach Gandar, alle in der Hoffnung, auf der Insel ein neues Leben zu beginnen. Viele träumen davon, in der Fremde das große Geld zu machen, denn immer noch locken die Gerüchte von Goldadern und immensen Piratenschätzen. Und wenn man selbst nicht nach Gold suchen will, so müssen die Schatzsucher ja zumindest versorgt werden und ihr Gold ausgeben. Aber schnell machen auch Betrüger ihr Geschäft: Viele Menschen hatten dubiosen Gestalten ihr letztes Geld, das sie durch den Verkauf von Haus und Hof erhalten hatten, gegeben, damit sie ihnen eine Passage besorgen, doch die Schwindler kamen nie wieder. Deshalb hat wohl auch die Zahl der Bettler in Grangor in letzter Zeit stark zugenommen.

Nach den letzten Schätzungen zählt Neu-Goldenhelm mit den thorwalschen Bewohnern jetzt schon über 1000 Einwohner, und der Ansturm auf die Kolonie scheint nicht abzureißen. Wir hoffen, dass wir wegen der nun verbesserten Verbindung in Zukunft schneller glaubhaft von Gandar berichten können.

Torben Leutenantsmeyer

Einsendeschluss

für den

Av. Boten No. 97

ist Samstag, der

17. August 2002

Aktion „Ein Platz für Abonnenten“

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

Nähere Informationen finden Sie im Innenteil.

AUS FERNEN LANDEN

Trolle vor Kendrar!

Thorwaler und Trolle belagern Stadt in Nostria

INGVALLER MARSCHEN. Ein wahres Wirrwarr an Gerüchten, Dementis und Spekulationen erreichte unsere Redaktion aus den Grenzgebieten zwischen Thorwal und Nostria, wobei von jeder der involvierten Parteien wieder einmal eine jeweils andere Version zu vernehmen ist.

Verstärkt häufen sich zum Winterbeginn auf Seiten der nostrischen Streitkräfte Gerüchte, dass die thorwalsche Armee im Raume Kendrar inzwischen über wahrhaft monströse Unterstützung verfügen soll.

So seien vor kurzem mehrere Patrouillen der nostrischen Grenzstreitkräfte in schwere Gefechte mit thorwalschen Marodeuren verwickelt worden, die sich der schlagkräftigen Unterstützung von trollischen (!) Söldnern und ihrer riesigen, zweigehörnten Reittiere bedient hätten.

Angeblich hätten die Angreifer aus dem Norden nicht die geringsten Probleme, sich auf (!) dem Tiefschnee zu bewegen, während die nostrischen Kräfte, stark in ihren Bewegungen von Mann und Pferd gehindert, sich nach heldenhaften Kämpfen und größeren Verlusten hätten zurückziehen müssen.

Von Seiten gut informierter Quellen innerhalb des horasischen „Commissariates zur Unterstützung des verbündeten Königreiches Nostria“ ist hingegen zu vernehmen, dass es sich offensichtlich wieder einmal um „typisch nostrische Informationspolitik“ handele, nachdem es inzwischen zu eklatanten „Kon-

formitätsproblemen“ zwischen dem Commissariat und dem nostrischen Edelgrafen Orasilas V. von Kendrar gekommen sei. „Es erwecke den Anschein, dass von Seiten des Militärs mit diesen Nachrichten versucht würde, die Führung der horas-kaiserlichen Unterstützungstruppe von der Dringlichkeit ihres weiteren Verbleibes zu überzeugen, während Edelgraf Orasilas V. höchstselbst wenig angetan sei von der Allianz und Ko-

operationen nach Möglichkeit subminierte.“ Bezeichnend ist, dass von offizieller Seite Nostrias wieder einmal eine Informationssperre unter Bezug auf den „Erlasz, dye Bleue Keuch betreffend“ verhängt wurde.

Gemäß glaubwürdigen Informationen von Seiten vertrauenswürdiger Thorwal-Kenner handelt es sich bei der „Schlacht“ um ein rein zufälliges Zusammentreffen von Nostriern, Thorwalern und den in Südthorwal ansässigen Trollen, die sich aber bisher noch nie in menschliche Angelegenheiten eingemischt hätten.

Selbst in den bisher nie um tönende Propaganda verlegenen Erzählungen und Sängen thorwalscher Herkunft sei nur lapidar von einer „zufälligen Begegnung mit lustigem Ausgang“ die Rede, wie unser

Thorwal-Korrespondent Oswin Gerberow zu berichten weiß.

Volkmar Rösner

