



einen Dämonenfluch, den Galottas Agenten bis ins Innere der herzöglichen Familie getragen haben sollen.

Wen wundert es, dass auch das jüngste Ereignis die Menschen der Stadt in furchtsame Aufregung versetzt? Denn in der Abenddämmerung des vorherigen Tages erging ein erschreckter Ruf von den Wachtürmen, und kurz darauf konnte man im schwindenden Licht einen geflügelten Schatten erkennen, der von Norden auf die Stadt zuhielt. Bald war klar, dass es sich dabei nur um einen Drachen handeln konnte.

Ein Händler, der sich zu diesem Zeitpunkt mit seinem Tross nördlich der Stadt befand und das Weisen aus nächster Nähe gesehen haben will, beschrieb mir später: „Gewiss zehn Schritt mochte der schlanke Leib wohl gemessen haben, und die Flügel haben einen Schatten geworfen, der war zweimal so breit, und im Zwielicht schimmerten seine Schuppen wie Silberstücke. Mir schlottern jetzt noch die Knie, wenn ich daran denke!“

Mehrere Male kreiste das Untier in großer Höhe über der Stadt, bog dann in elegantem Fluge nach Westen ab und ging hinter einem Hügel jenseits des Tizam-Flusses nieder. Kurze Zeit später sah man den Drachen wieder aufsteigen und sich in gerader Linie rasch nach Süden entfernen – in Richtung der Schwarzen Lande, in Richtung der zwölftmal verfluchten Dämonenstadt Yol-Ghurmak!

Während die Wachen nach einer Zeit Entwarnung gebeten, brodelte in der Bevölkerung die Gerüchteküche: Hattie der finstere Galotta nun schon drachische Späher in seinen Reihen? Gab es vielleicht gar einen geheimen Stützpunkt seiner Scherzen und Spione in den un-

zugänglichen Klüften der Drachensteine – über die doch eigentlich der mit dem freien Tobrien verbündete Kaiserdrache Apep herrscht? Weiter gestützt wurden diese Spekulationen durch den wenig später eingetroffenen Bericht

Aventurischer Bote

| Urkundenabteilung und Dokumentation | Annoncen | Freixemplar |
|-----------------------------------------------|--------------------------------------|-----------------|
| Abteilung für Archäologie und Kunstsammlungen | Friend, doch das Abenteuer? | Sonderausgabe |
| Abteilung für Archäologie und Kunstsammlungen | Eben, Alles, Lügenwesen | Ausgabe |
| Abteilung für Archäologie und Kunstsammlungen | Sie sind nicht so leicht zu besiegen | Magische Zeiten |
| Abteilung für Archäologie und Kunstsammlungen | und zwei Spieler ohne Lehrer? | |
| Abteilung für Archäologie und Kunstsammlungen | Wer dir hilft? Du weißt es schon: | |
| Abteilung für Archäologie und Kunstsammlungen | deine Befreiung ist nah! | |

Feindliche Späher in den Drachensteinen?

PERAINEFURTEN, WINTER 1027 BF. Die Sichtung eines Drachen schürt schlimme Befürchtungen im freien Tobrien. Treiben Galottas Schergen in den Drachensteine ihr Unwesen? Ist der selbst ernannte Dämonenkaiser gar mit den Drachen im Bunde?

So nah an den verfluchten Schwarzen Landen liegt die Herzogenstadt Perainefurt, dass man tagsüber die düsteren Wolken und des Nachts zuweilen das dämonische Feuer und die roten Blitze von Yol-Ghurmak erkennen kann, der Residenz des selbst ernannten Dämonenkaisers Galotta. Kein Gebirge trennt hier die freien Lande vom Schrücken der Dämonenreiche, nur die Frontlinien an den Flüssen Tobimora und Tizam bieten ein zweifelhaftes Gefühl der Sicherheit. Im Norden dräut die gezackte Silhouette der Drachensteine, wo auch nicht gut leben oder reisen ist, zumal nicht jetzt, im

Winter. Immer wieder soll es dort zu Überfällen durch Räuberbanden, Goblins oder gar Drachen kommen. Zwar scheint es an der Front zu den Schwarzen Landen derzeit ruhig, dennoch glaubt hier niemand so recht an eine wirkliche Entspannung der Lage. Ruhe habe hier noch nie etwas Gutes bedeutet, sagte mir die Wirtin der Herbeige Gleißender Saal, vielmehr müsse man damit rechnen, dass der göttliche Gefühl der Sicherheit. Im Norden dräut die gezackte Silhouette der Drachensteine, wo auch nicht gut leben oder reisen ist, zumal nicht jetzt, im

In dieser Ausgabe

- Feindliche Späher in den Drachensteinen Seite 278
- Mord und Totzsieg in Thormal Seite 280
- Der Scharte Epielmann von Albernia Seite 281
- Wo sind die Greifen? Seite 282
- Ritter im Eisenspalierschuhbund Seite 283

Neugierig geworden? Den Gedanken auf den Grund gehen kann man in dem Abenteuer Die Mission des Rappriz von Mark Wachholz aus der Abenteurenanthologie Drachenhelden von Peter Dichtl.

Mord und Totschlag in Thorwal

THORWAL, TRAVIA 1026 BF. Eine Serie blutiger Morde verunsichert die Bevölkerung der Stadt Thorwal. Gemunkelt wird von Geistern aus dem Nebel und Bestien aus dem Meer. Der Oberste Hetmann hält Kriegsrat in anderer Sache und schweigt zu den Geschehnissen in seiner eigenen Stadt.

Ein unheimliches Bild bietet die Stadt Thorwal im Land der hünenhaften Seefahrer und wagemutigen Kapitäninnen dieser Tage: Im dichten weißen Nebel, der in diesem Travia-Mond vom Meer in die Stadt zieht, liegen viele Straßen still und verlassen da. Wer Erledigungen außer Haus zu verrichten hat, eilt nur noch in Begleitung und bewaffnet durch die Gassen, und jeder Passant wird argwöhnisch beäugt. Welche Ereignisse können das sonst so harschte gesottene Volk der Thorwaler derart verunsichern haben?

Zahlreiche Morde sind es gewesen, einer blutrünstiger als der andere, wie es heißt. Hinter vorgehaltener Hand erzählte man uns von einem halben Dutzend Opfer, allesamt grausig zugebracht. Der Skalde und Geschichtenerzähler Gormwulf will gar von zwei Dutzend Toten gehört haben. Und

auch wenn die Thorwaler gern ein Premter Feuer über den Durst trinken – es muss wohl etwas dran sein, wenn die Gerüchte in der ganzen Stadt umgängen und die Stimmung merklich gereizt ist. Das Murmeln richtet sich vor allem gegen die eigentlich friedlichen Orks, die im Stadtteil Orkendorf als Greber und Segelmacher ihr Brot verdienen, denn nur ihnen traute man solche Grausam-

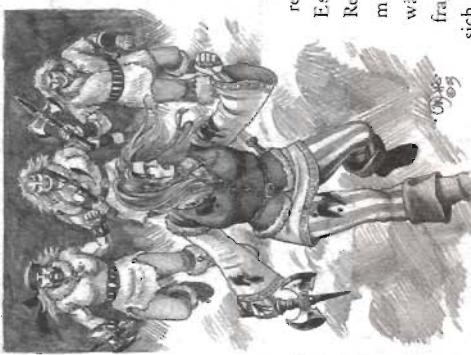
keit zu.

Jedoch waren angeblich unter den Opfern auch

scharfen Waffen geradezu zerhackt worden

sein sollen?

Wir geben offen zu, dass unsere seriöse Berichterstattung unter diesen vielen Unklarheiten leidet, und die abergläubische Natur der Thorwaler erleichtert unsre Arbeit ebenfalls nicht. Es ist zu spüren, wie Reizbarkeit und Schwermut um sich greifen, während das Volk sich fragt, was in der Stadt vor sich geht.



Was wird also nun unternommen, um den Blutraffen Einhalt zu gebieten?

Der Oberste Hetmann der Thorwaler, Tronde Torbenson, hält in seinem Langhaus nördlich der Stadt Kriegsrat und debattiert wohl über die orkische Bedrohung weiter im Süden. Ob er von dem Grauen, welches die Bürger seiner eigenen Stadt heimsucht, überhaupt erfahren hat, ist ungewiss – so selten, wie Hetmann Tronde derzeit in der Stadt weilt.

Allein die *Folkethalla*, wie die Nordleute hier ihren Magistrat nennen, scheint Handlungsbedarf zu sehen. Doch wie passt das zu einem weiteren Gerücht, dass einige Opfer mit scharfen Waffen geradezu zerhackt worden

HÖNTINGEN. Ein seltsamer Spielmann sorgt seit einiger Zeit in den Dörfern des östlichen Althernia für Irritationen unter der Bevölkerung. Der angeblich schwarze gekleidete, gelb geschminkte und von tiefen Pockennarben entstellte Mann zieht in Herbergen und auf ländlichen Festen seine Zuhörer mit beunruhigend plastischen Erzählungen in den Bann, die er mit monotonem Lautenspiel begleitet. Au-

und hat Gudlind Gudlindsdottir von der Torgarde mit Untersuchungen beauftragt. Auf die Frage, wie sie vorhabt, die Mordfälle aufzuklären, reagiert die Hauptfrau jedoch mit Jähzorn, wie er ihrem Volk gemeinhin nachgesagt wird: „Mann, ihr Zeitungs-Schnüffler seid so hilfreich wie Flauten in den Lappen. Posau'n du herum, dass die Torgarde jetzt auf die Jagd geht, und ich klemme dir die Backen mit eigenen Händen zu!“ Zum geplanten Vorgehen oder gar laufenden Ermittlungen wollte sie sich nicht äußern – hat die in

der Stadt zu spürende Verzagtheit nun auch schon von den Autoritäten Besitz ergrieffen?

Wir hoffen jedenfalls, dass sich bald jemand Tatkräftiges findet, wird, die unheimlichen Ereignisse mit Jähzorn, wie er ihrem Volk gemeinhin nachgesagt wird: „Mann, ihr Zeitungs-Schnüffler seid so hilfreich wie Flauten in den Lappen. Posau'n du herum, dass die Torgarde jetzt auf die Jagd geht, und ich klemme dir die Backen mit eigenen Händen zu!“ Zum geplanten Vorgehen oder gar laufenden Ermittlungen wollte sie sich nicht äußern – hat die in

Der Schwarze Spielmann von Albernia

HÖNTINGEN. Ein seltsamer Spielmann sorgt seit einiger Zeit in den Dörfern des östlichen Althernia für Irritationen unter der Bevölkerung. Der angeblich schwarze gekleidete, gelb geschminkte und von tiefen Pockennarben entstellte Mann zieht in Herbergen und auf ländlichen Festen seine Zuhörer mit beunruhigend plastischen Erzählungen in den Bann, die er mit monotonem Lautenspiel begleitet. Au-

den Spielmann als Hexer Altenfeindschaft geweckt? Mutige Streiter forschen weiter im Altenwald. Die Dunkle Hölle von Panak Fritz und Michelle Schwetzel.

Lust auf eine Mitternacht der besonderen Art? Fragen Sie den Spieldienst Ihres Vertrancis...

Was wird also nun unternommen, um den Blutraffen Einhalt zu gebieten?

Der Oberste Hetmann der Thorwaler, Tronde Torbenson, hält in seinem Langhaus nördlich der Stadt Kriegsrat und debattiert wohl über die orkische Bedrohung weiter im Süden. Ob er von dem Grauen, welches die Bürger seiner eigenen Stadt heimsucht, überhaupt erfahren hat, ist ungewiss – so selten, wie Hetmann Tronde derzeit in der Stadt weilt.

Allein die *Folkethalla*, wie die Nordleute hier ihren Magistrat nennen, scheint Handlungsbedarf zu sehen. Doch wie passt das zu einem weiteren Gerücht, dass einige Opfer mit scharfen Waffen geradezu zerhackt worden

den Stadt zu spürende Verzagtheit nun auch schon von den Autoritäten Besitz ergrieffen?

Wir hoffen jedenfalls, dass sich bald jemand Tatkräftiges findet, wird, die unheimlichen Ereignisse mit Jähzorn, wie er ihrem Volk gemeinhin nachgesagt wird: „Mann, ihr Zeitungs-Schnüffler seid so hilfreich wie Flauten in den Lappen. Posau'n du herum, dass die Torgarde jetzt auf die Jagd geht, und ich klemme dir die Backen mit eigenen Händen zu!“ Zum geplanten Vorgehen oder gar laufenden Ermittlungen wollte sie sich nicht äußern – hat die in

Wo sind die Greifen?

Götterboten spurlos verschwunden – Bergbewohner an der Grenze in Angst – Helden gesucht

DARKARTEN. Beunruhigende Kunde erreicht uns aus der Schwarzen Sichel, dem Grenzgebirge des Mittelreichs zu den dämonischen Schwarzen Landen. Seit Jahr und Tag wachen hier Greifen, die Göterboten des Sonnenfürsten Praios, über die Gipfel der Berge. Man sagt, diese Fabelwesen mit Adlerkopf und Löwenleib seien unsterblich und könnten mit ihren scharfen Augen hundert Meilen weit blicken. Ihre goldenen Klauen und scharfen Schnäbel warfen ein um andere Mal finstere Dämonen zurück, die die Länder der Menschen überfallen wollten. Jenseits der Berge halten die Dämonen, schwarzen Schergen und niederhöllischen Unholde bereits ein Viertel der Fläche des Mittelreichs in ihren Klauen.

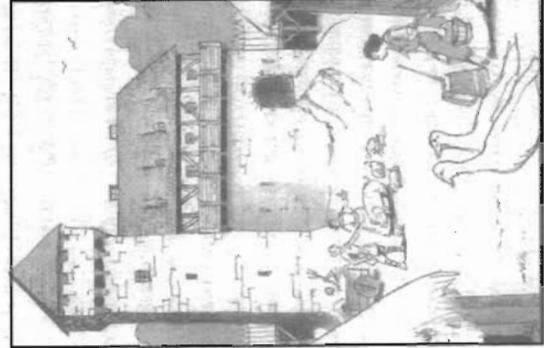
Seit einigen Wochen, seit dem Frühling 1027 nach Bospatans Fall, wurden viele Greifen nicht mehr gesichtet. Ihre Hörste scheinen verlassen, ihre Flügel breiten sich nicht mehr über Täler und Dörfer aus. Bewohner der Schwarzen Sichel sprechen abergläubisch vom „Greifenteber“, von Schattengreifen, die ihre lichten Brüder gefangen nehmen, oder von einem Freier unter ihnen, dessen Anwesenheit die Göterboten vertrieben habe. Seit die Greifen verschwunden sind, sollen sich Unglücke unter Holzfällern mehren, soll Horn- und Nasenfalte Kühe behalten und sollen zwei Tempel der Zwölfgötter in den abgelegenen Bergwäldern abgebrannt sein. Dennoch geträumt sich viele nicht, die Heilige Inquisition zu rufen, die gnadenlos die Sündhaftigkeit aus jedem möglichen Mis-



Eine Blitzmeldung
von unserem Sonderberichterstattter Alrik Windfeder

Büro zum Auftritt? Weiter geht es in der Reihe Das Jahr des Feuers, zunächst mit dem Abenteuer Schlacht in den Wolken von Amun West.

Kinder im Eisenwald verschwunden



ELENVINA. Aus mehreren abgelegenen Dörfern im westlichen Eisenwald sollen in der letzten Woche etwa ein Dutzend Kinder spurlos verschwunden sein. Dies zumindest berichtete eine völlig aufgelöste Mutter, die sich fast vier Tage lang durch die wilden Wälder südlich des Großen Flusses bis nach Elenvina durchgeschlagen hatte, um beim Reichsvogt um Hilfe zu ersuchen.

Mehrere Kinder, darunter auch der Sohn der Frau und seine jüngere Schwester, seien eines Tages vom Spielen im Wald nicht mehr nach Hause gekommen und auch sonst von niemandem mehr gesehen worden. In einem Nachbarort soll sich Ähnliches zutragen haben. Die Dörfler vermuten, dass

Möge Ihnen Praios Mut und Beharrlichkeit schenken, Hesinsche die Klugheit und Gespür und Firun feste Schuhe für die unwirtliche Bergwelt der Schwarzen Siehel.

Eine Blitzmeldung
von unserem Sonderberichterstattter Alrik Windfeder

Sie wollen den verzweifelten Eltern helfen? Kein Problem – wahre Helden zeigen nicht und gratulieren der Alchemystin Florian von Schauen.

Aventurischer Bote - Sonderausgabe

schwunden sind, sollen sich Unglücke unter Holzfällern mehren, soll Horn- und Nasenfalte Kühe behalten und sollen zwei Tempel der Zwölfgötter in den abgelegenen Bergwäldern abgebrannt sein. Dennoch geträumt sich viele nicht, die Heilige Inquisition zu rufen, die gnadenlos die Sündhaftigkeit aus jedem möglichen Mis-

der zuvor in der Gegend gesichteten Trolle etwas mit dem Verschwinden der Kinder zu tun haben könnten. Wie ernst die Obrigkeit den Bericht der offensichtlich verirrten Frau nimmt und ob man in dieser Sache etwas zu tun gedenkt, konnte von unseren Korrespondenten allerdings nicht Erfahrung gebracht werden.

Alrik Fuspereiken, Ressort:
Regionalia

Motoredaktion:
Momo Evers

Illustrationen:
Caryad, Sabine Weiss

Impressum
Herausgeber:
Fantasy Productions GmbH,
Postfach 1517 40675 Eikkrath
Redaktion der Sonderausgabe:
Katharina Pletschund
Tyll Zydura
Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Anton Weste

Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger

schwimmlicher Genehmigung des Herausgebers.

Aventurischen Bote - Sonderausgabe

Redaktionsanschrift
(postliche Aufträge nur mit R.P.):
Postfach 1517 40675 Eikkrath
Von-Itumbi-Straße 11
201481 Recklinghausen

oder per Mail an:
avb@erfa.com