

Aventurischer Bote

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

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

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

Ansonsten gilt:
Wenn das Meer das Land verschlingt,
ein Boron-Priester fröhlich singt,
wenn Borbarad fürs Gute steht,
die Praiosscheiben nicht aufsteht,
das Horasreich versinkt in Ränken,
dann musst du immer daran denken:
Ist der neue Bote da,
ist wie alles, wie es vorher war.

2,50 EUR

Ausgabe
Mai/Juni 2002
BOR/HES 32 Hal

95

Sultan von Selem zieht gegen die Echsen!

Sechster Tag des siebenten Gottesnamens nach dem fünften Rastullahellah im Jahr der Schlacht am Szinto: Die schwarze Armada läutet mit ihrer Landung in Selem den Beginn der alafanischen Großoffensive ein, der Sultan von Selem räumt seine Zelte und flieht den Szinto aufwärts.

Ein Tag, den die Novadis niemals vergessen werden ... und ein Feigling, dessen Mutlosigkeit zusammen mit jener von Schaddai al-Schichem und Kalif Haschabnah in die Geschichte eingeht. Um diese alte Schmach endlich zu tilgen, warf sich Sultan Eslam ibn Qusrah nun in einem Akt der Verzweiflung der Bedrohung aus den Sümpfen entgegen.

Wie der geneigte Leser den Berichten aus den südlichen Tulamidenlanden bereits entnehmen konnte, ging von den geheimnisvollen Echsen Sümpfen während der letzten Monde eine zunehmend stärker werdende Bedrohung aus.

Obgleich schwer fassbar, nahm sie doch immer deutlicher echsische Gestalt an. Furchtsam sprechen die Beni Szelemjati von unbekannten und vor allem unheiligen Wesen, von blutgierigen und zudem grauenhaft entstellten Bestien. Unschwer ist darin der allen Novadis eigene Hass auf jedwede geschuppte und kaltblütige Kreatur zu erkennen, den ihnen ihr Götze Rastullah einst eingegeben haben soll.

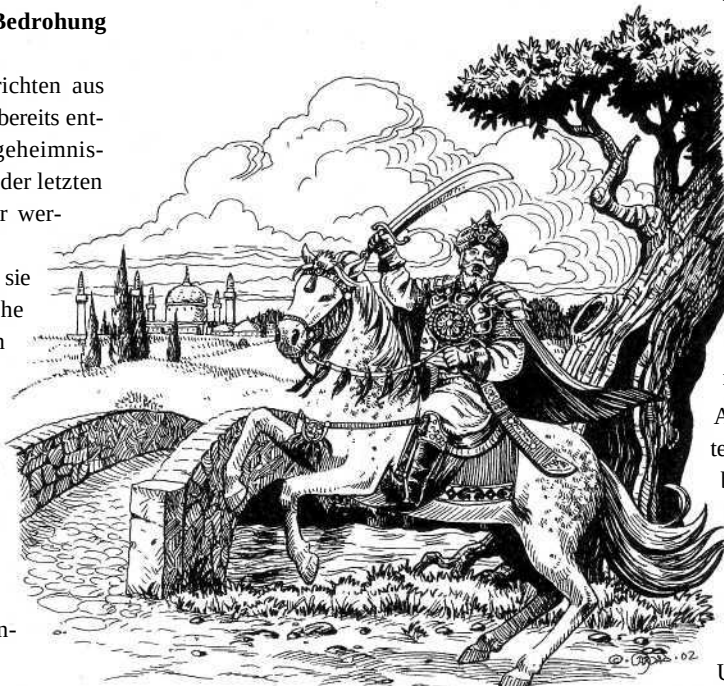
Während der zweiten Regenzeit im ausklingenden Sommer verging in den Dörfern entlang des Szinto kein Tag, an dem nicht

neue Opfer zu beklagen waren. Als ob die reichlichen Gaben des launischen Herrn Efferd nicht nur den Wachstum des Reises fördern würden, sammelten sich im letzten Gottesnamen vor dem Vierten Rastullahellah (welcher auf den 9. Efferd fällt und - wie zum Hohn - ein traditioneller Ruhetag der Novadis ist) gleich mehrere Dutzend der abscheulichen Kreaturen im Schwemmland des mittleren Szinto.

Auf diese Gelegenheit hatte der geschmähte Sultan von Selem gewartet: Während der Kalifsich gerade erst anschickte, aus der tiefen Khôm nach Unau zurückzukehren und

dort sein gesammeltes Heer zu begrüßen, hatte Eslam ibn Qusrah gut zweihundert Kämpfer um sich geschart. Neben einigen Getreuen aus den Tagen vor seiner Schmach, die ihn den Großteil seines Sultanats gekostet hatte, war seinem Ruf auch eine Sippe gefolgt, die ihm in alter Blutschuld verbunden war. Den Großteil jedoch bildeten junge Krieger der Beni Szelemjati, die dem betagten Emir von Malkillabad, Scheich Jassafer Yhlal Al-Ghos'Mherwed, seinen Ruhm neideten. Diesem wohl berühmtesten novadischen Streitwagenfahrer hatte der Kalif nach dem Khômkrieg, aus dem der Scheich als gefeierter Held und 'erster Sieger über die Al'Anfaner' hervorging, nicht nur das Emirat zugesprochen, sondern auch das gesamte Szintotal. Damit blieben dem nominellen Sultan der Beni Szelemjati vom Stammland seines Volkes nur noch das von drei Mächten gleichermaßen erfolglos beanspruchte Selem sowie die gemiedenen Echsen Sümpfe zurück.

Als Eslam ibn Qusrah seine Streiter daher am Vierten Rastullahellah bei Malkillabad sammelte, vermuteten viele schon einen dreisten Überfall auf die Residenzstadt des Emirs. Tatsächlich war dessen Palast zum Greifen nahe, denn Scheich Jassafer weilte in Unau, und die kleine Stadt hätte einem Ansturm nicht viel entgegenzusetzen gehabt. Doch hatte der Sultan fast sechzig Sommer sowie zwei Kalifen kommen



Sultan Eslam ibn Qusrah

und gehen sehen, sein Sinn stand ihm nicht nach Vergeltung. Die Jahre in Selem mochten seinen Körper behäbig und seinen Geist trübe gemacht haben, doch eines hatte ihn die Stadt gelehrt, und das war die Vergänglichkeit von Herrschaft und Macht.

Nein, Eslam ibn Qusrah wollte sich nicht auch noch den Beinamen "eines 'Verräters' einhandeln, wie er in einer flammenden Rede an seine Männer bewies: "Wir wollen an diesem Tage, der Ihm heilig ist, zur höheren Ehre unseres Herrn Rastullah, Sein Name sei gepriesen, gegen die unheilige Brut ziehen, die Tod und Verderben über die Lande der Rechtgläubigen brachte!"

Schreiend und säbelschwingend setzte die Reiterschar da über die Brücke, unter welcher sich träge die ungeheuren Wassermassen des Schlangenflusses dahinwälzten. Doch auch vom Himmel gingen an diesem Tag regelrechte Sturzbäche auf das Szintotal hernieder, als wolle Efferd für die ganze restliche Regenzeit Vorsorgen.

Die Novadis lenkten ihre Pferde gen Praios und trafen gegen Mittag auf die kaltblütigen Bestien - so heißt es jedenfalls ...

Denn auf den Hergang des folgenden Gemetzels konnte nur aus den im wirren Fieberwahn gestammelten Wortfetzen weniger 'Überlebender' geschlossen werden, die sich mit letzter Kraft in ein nahes Reisbauerndorf schleppen konnten — nur um dort ihren grässlichen Verletzungen zu erliegen. Es käme einem Frevel an Rondra gleich, es eine Schlacht nennen zu wollen, was den Sultan und seine wackeren Kämpfer dort erwartete.

Etwa drei Dutzend echsenartige Wesen suhlten sich in den vom langen Regen gebildeten Schlammflöchern am östlichen Szintoufer. Den vagen Berichten ist zu entnehmen, dass ein Großteil von ihnen aufrecht kämpfenden Kaimanen ähnelte und daher dem Volk der seltenen Marus entstammen dürfte. Diese bildeten mit ihren langen, gebogenen Klingen und scharfen Zähnen einen schier undurchdringlichen Wall, dem beim ersten Ansturm bereits einige Reiter und vor allem viele Pferde zum Opfer fielen.

Schnell erkannten die Novadis, dass ihre im offenen Feld so unschätzbaren Reitkünste hier kläglich versagen mussten, wo jegliche Bewegung im wadentiefen Schlamm ins Stocken geriet. Um nicht noch mehr ihrer treuen Kampfgefährten durch Marubisse zu verlieren, ließen sie die Tiere zurück und rückten nun — in ungewohnter Kampfsituation, dafür aber umso erbitterter - gegen die Feinde vor.

Zwischen den säbelschwingenden Beni Szelemjati und den wild um sich schlagenden und beißenden Marus entbrannte nun ein erbittertes Gefecht.

Da sich die Echsen jedoch in einem Kreis aufgestellt hatten, wie um etwas hinter ihren schuppigen Körpern zu verbergen, konnten die Novadis ihre gut fünffache Übermacht kaum gezielt einsetzen. Auch waren ihre Gegner von einer Kampfeslust und Blutgier getrieben, die sie trotz ihres heißblütigen Erbes erschauern ließen. Das *Bestiarium von Belhanka* kennt die Marus auch als 'Wüt-Echsen', und diesem Namen wurden sie mehr als gerecht: Kaum hatten sie eine ernsthafte Wunde erlitten, floss ihnen scheinbar Blut unter die Augen und vernebelte ihre Sicht.

Dann fuhren sie, zügellos rasend, in die Reihen der Novadis wie ein entfesselter Kauca und rissen stets einige Menschen in den Tod, ehe sie von einem wohlgezielten Hieb gefällt werden konnten.

Trotz hoher Verluste gelang es den Kämpfern des Sultans jedoch, eine Bresche in die Reihen der Marus zu schlagen. Nun endlich konnten sie einen Blick in die Mitte des mehr als sieben Schritt durchmessenden Kreises erhaschen: Drei dunkelgrün geschnuppte Achaz standen dort über ein tiefes Sumpfloch gebeugt, die schlanken Arme hinabgestreckt und zwischen den flinken Fingern glitzernde Gegenstände drehend. Gehabe und Gestik der Echsenmenschen schienen die abergläubischen Novadis derart verschreckt zu haben, dass sie in ihnen (wohl zurecht) Zaubermächte vermuteten und es tunlichst vermieden, in ihre Nähe vorzudringen.

Im Kampf gegen die Wüt-Echsen schienen die Menschen gerade die Oberhand zu gewinnen, als die Achaz sich plötzlich hektisch zurückzogen und den Marus etwas zuzischelten, das diese gebannt auf das Loch starren ließ. Von dort erhob sich nun eine Kreatur, die in ihrer ganzen abartigen Grauenhaftigkeit offenbar jeder Beschreibung trotzt. So unklar ist zumindest das Bild, das die zu Tode geängstigten Novadis nachher von ihr zeichneten, dass es durchaus zweifelhaft ist, ob es sich nicht gar um mehrere Wesen gehandelt haben mag. Möglicherweise waren ihre Erinnerungen aber auch verwirrt von einem echsischen Zauber oder schlicht dem Eindruck der verheerenden Niederlage:

»...wiedereinovondiesenKrokodilmenschen, doch viel größer...«

»... ein Kopf wie eine Sultansechse ... so viele

Zähne... blutige Zähne... so viel Blut... mein Blut... unser Blut...«

»... wie ES sich Muammar packt... ES hält ihn fest... er kann nichtfliehen ... ich komme ihm zu Hilfe, hacke auf ES ein, will es zerstückeln, zerfleischen, zer... ich fühle, wie sich meine Klinge in das unheilige Fleisch gräbt... dann plötzlich ein Schrei... mein Schrei... ich habe ihn in Stücke gehackt!... Muammar!!!-«

»... das Knacken der Knochen, ich höre es noch ... Kiefer klappen zu, Rippen brechen ... bei Rastullah, ES habe einfach ein Stück von ihm abgebissen!«

»Klauen hatte ES, grässliche Klauen ... und lange Arme... ES kam einfach auf uns zu, packte einen Arm oder ein Bein und riss es aus!«

»... ES kommt auf mich zu, ich schließe die Augen ... gehe die Lektionen des Schattenkampfes durch ... ich weiß, ich kann ES besiegen ... ES ist da, ich fühle den Hieb, bevor ich ihn sehe, springe zur Seite, reiße den Krummsäbel herum ... ich weiß, ich habe nur einen Schlag, dann bin ich tot... die Klinge zielt auf den Hals, ich treffe ... und sie gleitet einfach durch!... kein Widerstand, keine Wunde!..... ES macht sich nicht einmal die Mühe, mich zu töten ...«

»... Arme aus dem Nichts!... zwei, drei, fünf Klauen greifen nach dir, graben sich in dem Fleisch und saugen dir die Wärme und das Bin! aus dem Leib...«

»... Schlieren, nichts als schattige Schlieren ... warum blutet ES nicht? ... warum kann ich ES nicht verwunden?«

Die zurückgebliebenen Leichen waren meist grausam verstümmelt, aber nicht tödlich getroffen worden. Viele lagen wohl noch Stunden in ihrem eigenen Blut, ehe sie endlich ihren letzten Lebensatem aushauchen durften. Welch namenloses Unheil auch immer über die Männer hereingebrochen ist — die Götter mögen uns beistehen, wenn weit über hundert geübte Kämpfer dieses Monster nicht bezwingen, ja noch nicht einmal verletzen konnten!

Das Schicksal des Sultans jedoch bleibt ungewiss. Wohl mag seine Leiche - wie so viele andere — vom Szinto hinweggespült worden sein, gefunden wurde sie jedoch nicht. Im ganzen südlichen Kalifat spricht man bereits davon, dass er ein weiteres Mal vor dem Kampf geflohen sei. So hat auch das Blut von zweihundert Männern nicht gereicht, um seinen Namen reinzuwaschen. Er wurde zu Eslam ibn Qusrah al-Kj-shaddai, dem 'ewigen Feigling'.

Gregor Rot

Unmut wegen mildem Urteil

GARETH. AUS gewöhnlich gut informierten Kreisen wurde bekannt, dass keineswegs einmütige Zustimmung zu dem Urteil besteht, das im Verlauf des Reichskongresses über IKH Yppolita von Gareth gesprochen wurde. Ein Mitglied des garetischen Adels, das ausdrücklich nicht genannt werden will, schimpfte unter vorgehaltener Hand: „Das Haus Gareth, allen voran **IKH** Emer von Gareth-Bennain sowie SKH Storko von Gareth, hat durch massive Einflussnahme einen Reichsprozess in ein Familiengericht verwandelt und damit ein völlig unangemessen mildes Urteil erreicht. Das Verhalten von Prinzessin Yppolita war und bleibt Reichsverrat, und jedes Mitglied einer anderen Familie hätte mit einem ganz anderen Urteil rechnen müssen. Ein starkes Reich kann sich gerade in unruhigen Zeiten wie den jetzigen kein Gericht leisten, das sich als derart schwächlich und beeinflussbar entpuppt. Es fragt sich, ob der Herre Praios derlei gutheißen kann und weiterhin seine schützende Hand über ein Reich hält, das derartiges Unrecht zulässt.“

Weiterhin beruft sich besagter Adliger darauf, dass er mit seiner Meinung keineswegs allein stehe, sondern sich auch über Provinzgrenzen hinaus immer mehr Kritiker an dem Urteil fänden. Außerdem habe sich das Reich vor den Regierungen aller anderen Reiche durch die unangebrachte Milde als schwächlich dargestellt und damit zutiefst blamiert — ein Zustand, der so wohl nicht bestehen bleiben könne.

Ob diese Meinung wirklich auf breiteren Konsenz des Adels trifft oder nur die Aussage eines einzelnen ist, konnte von der Redaktion des Aventurischen Boten noch nicht mit letzter Sicherheit ermittelt werden. Allerdings gibt es Gerüchte, die darauf hinweisen, dass die Kritik an dem Urteil in der Tat recht verbreitet ist.

FDS

Perricumer Strafexpedition gegen Ferkinas – Zerwürfnis mit Zorgan?

PERRICUM. Nach misslungenen Versuchen, die Ferkinastämme im östlichen Raschulswall zu befrieden und ihnen die Überfälle der letzten Zeit zu vergelten (vgl. AB 94), unternahmen einige der Perricumer Adligen einen Feldzug auf eigene Faust — ausgerechnet jenseits der aranischen Grenze -, der zwar erfolgreich blieb, aber einen höchst zweifelhaften Ausgang nahm.

Die Vorgeschichte: Der außerordentliche Konvent der Perricumer Ritter und Adligen, zu dem Rimiona Paligan von Perrium geladen hatte, ging in Haselhain uneinig auseinander. Verzweifelt hatte die gräfliche Regentin danach gestrebt, die starrsinnige Kluft zwischen ihren garetischen Baronen und den alteingesessenen, nebachotischen Edelleuten zu überbrücken. Auch wenn es ihr gelungen war, einige wenige Adlige beider Parteien zu verbünden, strebten die Tulamiden Perriums nach einer nebachotischen Lösung des Problems. Im Geheimen und ohne Rimionas Wissen planten sie einen Winterfeldzug, mit dem sie die Wilden in den Winterlagern zu überraschen gedachten. Vor wenigen Wochen sammelten sich nebachotische Streiter der gesamten Grafenschaft unter dem Kriegs- bzw. Korbanner Baron Eslams von Brendital, dem Bannerherrn der eigensinnigen Perricumer. Noch bevor die Kunde endlich die Regentin erreichte, waren nahezu 200 zornige Krieger unterwegs an den Weißbarün, ohne dass sie ein Bote noch hätte einholen können. Eiligst wurde darauf der politische Sprecher

der Nebachoten, Baron Simold von Haselhain, nach Perrium zitiert, um zu erfahren, was unter den Tulamiden Garetien vor sich ging. Dieser jedoch wusste keine Antwort und beteuerte, dass er seinen Kapathan (= Hauptmann) nebst seinem Kriegsvolk vermisste.

Der Marsch: Beschwerlich hatten sich die Krieger und Korbüder durch den frühen Schnee gekämpft. Schon Wochen zuvor, unmittelbar nach dem Scheitern des kaiserlichen Hauptmanns von Streitzig (siehe AB 94) und vor dem ersten Schnee hatte man Kundschafter ausgesandt, die Winterlager der Ferkinas ausfindig zu machen. Weit hatte sie der Kampfbereits nach Süden geführt. Bis der Proviant knapp wurde, hatten sie schon einige kleinere Sippen morgendlich überrascht und niedergekämpft, als eines grimmigen Abends ein längst totgeglaubter Fährtensucher zum Zelt des nebachotischen Anführers gebracht wurde.

Der völlig erschöpfte Kundschafter berichtete von seiner abenteuerlichen Gefangenschaft, dass er wie ein Hund an den Zelten

In dieser Ausgabe

Kalifat:

Sultan zieht gegen die Echsen

Seite 1 + 2

Garetien:

Strafexpedition gegen Ferkinas

Seite 3 + 4

Garetien:

Heiligtum des Kor errichtet

Seite 5

Weiden:

Vom Tod eines großen Feindes

Seite 6

Weiden:

Die Wehren des Nordens

Seite 7

Tragödie im Horasreich:

Flotte verschollen

Seite 22

Brabaker Festlichkeiten /

Thornwaler Neuigkeiten

Seiten 24 + 25

der Wilden gehalten worden war, bis ihm endlich die Flucht gelang. Zuerst noch glücklich über sein Entkommen, hatte er auf dem Heimweg Wurzeln und Rinde gegessen, aus faulen vereisten Pfützen getrunken, bis ihn schließlich seine Landsleute fanden. Auf die Frage, wie groß der Stamm denn gewesen sei, staunten die versammelten Anführer. Denn an die tausend Wilde soll das Lager umfasst haben, in welchem der Kundschafter gefangen war.

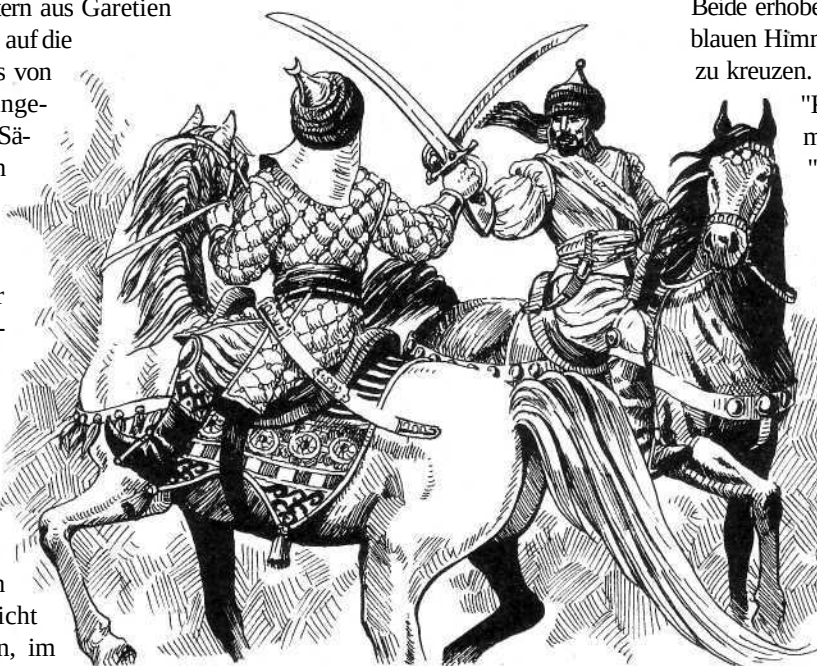
AUS DEN REICHSPROVINZEN

Umgehend wurde unter den Offizieren beschlossen, das Lager anzugreifen, wozu es aber an Proviant noch fehlte. Auch wenn sie hier und da den Hunger durch Beutevieh tilgten, waren die Pferde schon stark ausgemergelt. Zu Pferd aber wider den Feind zu streiten, war von Anfang an die Absicht gewesen, was hingegen nur möglich sein würde, wenn der Ferkina in die Niederrungen herunterkommt, wie es im Winter geschieht. Nach längerem Debattieren war es der Kaphathan der Haselhainer Reiter, Lascurian Al'Duwar, der den Vorschlag machte, den nötigen Hafer von den Araniern zu holen.

Der Grenzübertritt: Wenig konnte der spärliche Haufen der aranischen Grenzwehr dagegen tun, dass sie so viele ihrer Vorräte und der umliegenden Gehöfte mit ihren tulamidischen Vettern aus Garetien 'teilen' mussten. Schon auf die zweite 'Bitte' des Barons von Brendiltal hatten sie eingelenkt. Nicht einmal ein Säbel wurde gezogen. Allein die schiere Anzahl der berittenen Lanzen hatte sie überzeugt. Nachdem die Reiter unter den wüsten Verwünschungen der Grenzwachen wieder abgezogen waren, sendeten die Aranier umgehend Boten nach Baburin, die Ungeheuerlichkeit zu melden. Ergänzend muss man jedoch sagen, dass, auch wenn die Gemeinen nicht glücklich darüber waren, im Winter solch viele Besucher mit Nahrung zu versorgen, das Volk doch wusste, dass die Nebachoten auszogen, um sie von einer Landplage zu befreien.

Der Angriff: Sicher und unverletzlich mussten sich die Ferkinas in ihrem großen Lager gefühlt haben, das sich zwischen den großen Hügeln südlich vom Weißbarün erstreckte. Beschaulich liefen des Morgens die Ferkinas durch den Schnee, spannten die frischen Häute auf und gingen ihrem Tagewerk nach. Keiner von ihnen ahnte, dass im nahegelegenen Wald ihre Feinde die Götter um Vergebung für ihr heutiges Tagewerk baten, wie es Sitte ist bei den Söhnen Nebachots. Das Ende kam über der Wilden wie ein Gewitter an einem schönen Sommertag. Die Nebachoten kannten keine Gnade. Sie konnten sie genauso wenig, wie sie die Ferkinas auf den Höfen und Dörfern Perricums gehabt hatten. Es gab für die Krieger in diesem Kampf keine Ehre zu gewinnen, und so taten sie freudlos, aber entschlossen ihr Werk.

Der Rückmarsch und die Verbrüderung am Weißbarün: Zwei Tage, bevor die nunmehr 156 Krieger den Weißbarün erreichten, preschte ein Reiter heran und meldete atemlos, dass sie von fast einem ganzen Regiment aranischer Reiterei verfolgt würden. Keinen halben Tag später wurde Eslam von Brendiltal zugetragen, es würden drei Schwadronen die Furt über den Fluss versperren, welche von dem Beyroun von Awallakand angeführt werden, einem



aranischen Nebachoten, den Eslam noch aus alten Tagen kannte. Ohne zu wissen, wie er nun zurück nach Perricum gelangen könne, befahl der Brendiltaler, das Tempo zu erhöhen, galt es doch, ein Gefecht mit den Araniern zu vermeiden. Selbst die Nacht wurde dem Gewalttritt geopfert. Er schonte weder Mensch noch Tier und hoffte, die Miliz am Weißbarün im Morgengrauen zu übertölpeln, um kampfflos nach Hause zu können. Als sie im ersten Scheine Praios die Furt erreichten, tauchte der Götterfürst die schneebedeckten Gipfel des Raschtulswalls in eine kupferne Glut. Munter gurgelte der teils vereiste Fluss, während zwischen den reifbedeckten Sträuchern und Bäumen des aranischen Ufers 150 Gewappnete auf

dampfenden Rössern die Eintreffenden erwarteten. Kein Gruß wurde entboten, kein Herold bot Verhandlungen an, als sich die Banner der Nebachoten aus Mittelreich und Aranien gegenüberstanden.

"Willst du deine Männer in den Tod führen", piff Eslam dem Beyroun hinüber, der seinen Leuten ein wenig voran stand.

"Nein, aber ich sehe einen Narren, der das vorhat", kam die Antwort unversehens zurück, während sein Hengst mit den Hutscharte.

"Dann lass es uns unter uns austragen", Schloss der Perricumer und galoppierte los. Mit dem alten Schlachtruf "Nebachot" preschten sie aufeinander zu, wühlten die schlammversteigte Erde auf, ließen die Säbel kreisen, bis sie die Pferde im letzten Moment hielten, dass sich diese die Nüstern rieben. Beide erhoben die Augen in den strahlend blauen Himmel, um kurz darauf die Blicke zu kreuzen.

"Kein guter Tag für Brudermord", seufzte Awallakand.

"Wäre auch schade um dich", bedauerte Brendiltal.

"Ich bin froh, dass ihr eine andere Furt gefunden habt als die, die ich bewachte", gab der Beyroun den Weg frei, worauf auch die seinen eine Gasse bildeten.

"Nebachot!", brüllten die Perricumer wie Aranier, während sie einander passierten und wussten: Denkwürdig würde der Tag für sie bleiben.

Wieder in Perricum: Nasch einem kurzen Besuch bei der Baronin Gidiane von Weißbarün, der man Beutegut der Ferkinas überreichte, welches zuvor eindeutig in ihren Ländereien geraubt wurde, löste sich die tapfere Schar auf. Wenig ist bisher darüber bekannt geworden, wie Rimiona zu Perricum mit den namhaften Beteiligten verfahren ist. Auch weiß man nicht, wie die Dankesscheine des Barons zu Brendiltal an das Volk von Terakira aufgenommen wurde, das so ehrlich seine Vorräte geteilt hatte - ebenso wenig wie das ausdrückliche Lob über diese Leute in einem Brief an den Hof von Zorgan.

Stefan Trautmarin

AUS DEN REICHSPROVINZEN

Felder aus Blut

Ein zweifelhaftes Heiligtum am Königsweiher

GARETH. Mit Grausen wird der geneigte Leser sich an die im AB 93 geschilderten Ereignisse erinnern, da der garetische Adel am nahe des Schlosses Mühlingen in der Pfalzgrafschaft Retogau gelegenen Königsweiher den Aufstand der Meilersgrunder und Tobrier mit blitzenden Klingen niederschlug und die grünen Wiesen in Blut tiefende Felder verwandelte. Noch immer sind die Meinungen darob gespalten, und während die einen die Schlacht als einen Akt der Wiederherstellung Praios gefälliger Ordnung betrachten, sprechen die anderen von einem Massaker als übelstem Verstoß gegen das Gebot der zwölfgöttlichen Milde und die rondrianische Ehre.

Derweil haben respektierte Magi bereits darüber zu fabulieren begonnen, ob nicht die derart geprägte Fläche ein geeigneter Ort für mancherlei daimonische Invokation und damit unter Bewachung zu stellen sei; Überlegungen, welche schließlich darin gipfelten, dass ein reisender Magus auf der Straße von den Retogauer Bütteln aufgegriffen und ins Verlies geworfen wurde, aus dem man ihn erst nach einer Woche auf Geheiß der zuvor abwesenden Pfalzgräfin Argonia Zirkevist wieder unter der Praiosscheiben Glanz entließ. Pikanterweise handelte es sich dabei um einen Boten der Akademie Schwert und Stab, der im Auftrage seiner Spektabilität mit eiliger Botschaft gen Rommilys unterwegs war ...

Einige Tage darauf brachte ein schwarz gewandeter, gerüsteter Reiter erneute Unruhe unter das Retogauer Volk, als er auf dunklem Rappen und ein schwarz-rotes Banner mit sich führend durch die Dörfer preschte, hin zum Königsweiher. Ein eingeschüchterter Bauersmann, den der Fremde mit knappen Worten nach dem Ort des Massakers befragt hatte, erstattete schließlich auf der Pfalz Bericht. Pfalzgräfin Argonia hieß ihre Frauen und Männer umgehend aufsitzen, um den Kerl zu ergreifen und ins Verließ zu stecken, derweil sie selbst eine Nachricht an die In-

quisition und den garetischen Staatsrat Praiodan von Luring aufzusetzen gedachte.

Als die Büttel das Schlachtfeld erreichten, hatte der Fremde dort bereits einen hölzernen Stab in den Erdboden gerammt und das schwarz-rote Banner daran befestigt. Unschlüssig näherten sich der Pfalzgräfin Leute, denn das Banner zeigte nicht wie zunächst befürchtet das Feldzeichen der schwarzen Horden, sondern war neunfach geteilt: Das Wappen der Kirche des finsternen Rondrasohnes Kor. Der Fremde — ein stämmiger, grimmig dreinblickender Kahlkopf — war derweil damit beschäftigt, den Bannerschaft mit neun großen Feldsteinen zu stützen.

"Kommt nur näher und huldigt Ihm an diesem Heiligtum, geweiht durch die Ströme vergossenen Blutes!", rief der Fremde schließlich mit dröhnendem Baß die Büttel heran, welche ihn mit gezückten Schwertern umkreisten.

"Lasst ab von Eurem daimonischen Tun! Ihr seid festgenommen im Namen der Pfalzgräfin!"

Da begann der Fremde schallend zu lachen. "Habt ihr jemals einen Geweihten bei daimonischem Tun erblickt? Schaut euch nur um und erinnert euch des Ingerimmondes. Dies ist ein Heiligtum des schwarzen Schnitters, des göttlichen Mantikors, meines Herrn Kor, Sohn der Donnernden, eurer Herrin Rondra! So huldigt ihm oder schert euch hinfort, und berichtet allen, dass Er diese blutigen Felder als sein eigen betrachtet! Und wehe denen, die es wagen, diesen heiligen Ort zu entweihen!"

Damit zückte er seinen Dolch, Schnitt sich in die Handfläche und ließ neun Blutropfen auf das Feld rinnen. Die Büttel jedoch eilten von dannen, um der Pfalzgräfin Bericht zu erstatten.

Von Seiten der zwölfgöttlichen Kirchen wie auch der Obrigkeit wurde bislang jegliche Stellungnahme zu diesem Ereignis verweigert, während man diese andernorts (insbesondere unter einigen an dem Massaker beteiligten Adligen Garetien) mit sichtbarer Genugtuung aufnahm.

Christoph Daether

Meisterinformationen zu diesem Artikel finden Sie auf Seite 11.

Hinrichtung in Gareth

Genugtuung für Vinsalt

GARETH. Das Henkerschwert hat gesprochen in der Kaiserstadt und damit einen blutigen, wenngleich vermutlich nur vorläufigen Schlusstrich gezogen unter die unglückselige Affäre um den albernischen Prinzgemahl Romin Galahan und sein gefordertes Kusliker Erbe.

Ungewöhnlich kühl war der Morgen des 5. Rondra, als in den frühen Morgenstunden die albernische Baronin und verurteilte Hochverräterin Elfwyn Nř Bennain von Hohelucht nach mehr als einem Jahr Kerkerhaft zum Richtblock geführt wurde. Die zeitige Stunde sollte wohl ein Zugeständnis sein, dennoch hatten sich viele Schaulustige eingefunden, denn nur zu selten (und den Göttern sei Dank dafür) netzt adliges Blut den Richtblock. Ebenfalls anwesend waren der Edle Djannan von Broirwick, Gatte der Baronin, sowie ihre älteste Tochter und Erbin Ailill von Bennain-Binsböckel; beide kalkweiß, doch gefasst, was an dem behutsamen Zuspruch seiner Gnaden Corvinian vom Boron-Tempel liegen mochte, der die letzte Nacht der Delinquentin im gemeinsamen Gebet mit ihr verbracht hatte und nun bei der Familie stand.

Frau Elfwyn selbst war die lange Haft deutlich anzusehen, trotz allem hielt sie sich jedoch aufrecht und schritt entschlossen ihrem selbstgewählten Schicksal entgegen, möglicherweise sogar ein wenig erleichtert, dass nun endlich alles ein Ende finden würde.

Ein letzter Blick zur Familie, dann tat der Henker sein Werk. Wohlgeboren Djannan starrte scheinbar ohne Regung auf das Geschehen, während Jungfer Ailill im letzten Moment entsetzt das Gesicht abwandte; ein Wimpernschlag, dann war es geschehen.

Nun ist er also erfüllt, der Wunsch der Aмене Horas, die Sühne forderte für den Zug des Prinzen Romin nach Kuslik. Allein, die Freude darüber dürfte sich in Vinsalt in Grenzen halten, steht der eigentliche Zweck

Fortsetzung auf Seite 8

AUS DEN REICHSPROVINZEN

Vom Tod eines großen Feindes

Die Rotpelzgefahr in der Sichelwacht
scheint vorerst gebannt.

Wie unserer Redaktion erst vor kurzem bekannt wurde, kam es in der wilden Reichsmark Sichelwacht zu schweren Kämpfen zwischen den dortigen Menschen und den Rotpelzen. Zwar sind die Sichelwachter ständige Übergriffe der Rotpelze gewohnt, doch was dort Anfang Efferd letzten Götterlaufes seinen Anfang nahm und bis Ende Tsa anhielt, war beispiellos und erinnert vielmehr an die harten Kämpfe zwischen den Theaterittern und den Goblins vor vielen hundert Jahren.

Die Rotpelze hatten sich zusammenge-
rottet und fielen von Norden über die
märkischen Baronien her. Einer Flut
gleich kamen sie aus dem Gebirge und
nichts schien sie aufhalten zu können.
Dorf um Dorf — gar Baronie um Baronie
— fiel in ihre Hände. Der Zeitpunkt war
geschickt gewählt, denn anfangs deute-
te nichts darauf hin, dass sich dieser
Überfall von den unzähligen vorherigen,
die Jahr für Jahr die Sichelwachtmark
erschüttern, unterscheiden sollte; erst als
der Winter in seiner vollen Härte ge-
kommen war und das Land unter einer
vielen Schritt hohen Ifirnsdecke begraben
lag, trat das ganze Ausmaß zu Tage.
Doch da war es aufgrund der eisigen
Wetterlage zu spät, um nach Hilfe sen-
den zu können. Viele Sichelwachter
starben in diesem Winter, denn das an-
gebaute Korn und die Viehherden fie-
len zu großen Teilen den Rotpelzen in
die Hände.

Doch dann signalisierten die Goblins ge-
gen Ende des Winters überraschend Ver-
handlungsbereitschaft und so rief der
Markverweser Ralmir von Zornbrecht-
Hauberach seine Barone und Vögte zu-
sammen, um mit ihnen zu beratschlagen,
was zu tun sei.

Es wurde entschieden, eine Delegation
zusammen zu stellen, die den berücktig-
ten Kriegshäuptling der Goblins, Gragh
Krigscha, und die uralte Schamanin
Yaakscha Ruubah aufsuchen sollte. Und
so begaben sich die Barone von Dra-
chenstein, Herzogenthal, Uhdewald
und Schwarzenstein auf die gefährliche
Reise durch die winterliche Rote Sichel
und mussten mancher Gefahr trotzen.
Als sie an ihrem Ziel angelangt waren,
stellten sie fest, dass die Goblins tatsäch-
lich zu Verhandlungen bereit waren.
Doch versuchte der vorgeschlagene Tschak

Chekrai, der schon seit langem selbst die
Kriegsführerschaft der Goblins bean-
spruchen will, Gragh Krigscha dazu
anzustacheln, die Gesandten zu erschla-
gen oder gefangen zu nehmen. So hat-
ten die Rotpelze es bereits mit unzähli-
gen anderen getan — denn anstatt die



Häuptling Gragh Krigscha

überfallenen Menschen zu töten, hatten
sie sie verschleppt und als Geiseln ge-
halten.

Aber Gragh Krigscha gab den Einflüs-
terungen des Heimtückischen nicht
nach, sondern forderte einen Zwei-
kampf. Sollte der Mensch gewinnen,
gäbe es Frieden, ansonsten herrschte
Krieg. Thüan Firnbold von Erlbach, der
Baron von Schwarzenstein, stellte sich
dieser Forderung, wie die Frau Rondra
es gebietet, und ein mörderischer Kampf
begann zu Füßen der beiden Goblin-
götzen Mailam Rek dai und Orvai
Kurim.

Gragh Krigscha bewies in diesem



Kampf, dass die Menschen der Sichel
ihn zurecht fürchten — Hieb um Hieb
fügte er dem Schwarzensteiner fürchter-
liche Wunden zu. Ein wuchtiger Schlag
traf das Bein Thüans, ließ ihn lahmen,
und ein schrecklicher Hieb des Goblins
riss ihm die gesamte Leibesseite von der
Schulter bis zur Hüfte auf. Doch auch
des Schwarzensteiners Stahl fand sein
Ziel und so bluteten schließlich beide
Gegner aus unzähligen Wunden, denn
der Kampf währte lange.

Bald schien es, als würde der tapfere Ba-
ron Thüan ohnmächtig werden, doch da
führte wohl die Göttin Rondra selbst sei-
ne Hand: Ein mächtiger Schlag über die
Brust Gragh Krigschas ließ diese aus-
springen und man konnte das pochen-
de Herz des Goblins schauen. Im Ster-
ben zerbrach er seinen Arbach, den er
einst einem Orken im Kampf abgenom-
men hatte, und flüsterte mit schaum-
blutigen Lippen, dass die Zeit des Jägers
vorbei sei.

Die Schamanin Yaakscha Ruubah hielt
Wort: Sie befahl, die Menschen freizu-
lassen und die Angriffe einzustellen.
Dann schickte sie sich an, dem großen
Goblinkrieger eine angemessene Bestat-
tung zu bereiten. Und so konnte durch
den mutigen Einsatz weniger Barone
und Vögte noch vor Ende des Winters
eine größere Gefahr in der Sichelwacht
abgewendet werden.

Doch ein Wermutstropfen bleibt: Gragh
Krigscha — der sinnlosen Kämpfen nicht
zugeneigt war — ist tot. Sein Nachfolger
wird der mordlustige und unberechen-
bare Tschak Chekrai sein, der ankündig-
te, die Rote Sichel von den Menschen
befreien zu wollen.

Jens Arne Klingsöhr &
Daniel S. Richter

Offener Brief eines Weidener Ritters

Mit Abscheu musste ich in der jüngsten Ausgabe des Boten von den Geschehnissen in Mühlingen lesen und den Untaten dort anwesender Ritter. Dazu muss etwas gesagt sein! Jeder Ritter, der diesen Titel verdient, kann nur Schmach und Schande empfinden, wenn er sich an solchem Gemetzel beteiligt hätte, denn anders kann man das ungleiche Gefecht nicht nennen. Und dabei ist es einerlei, inwieweit es durch Gesetze gedeckt gewesen sein mag. Niemals hätte ich es für möglich gehalten, dass Ritter des Raul'schen Reiches, gleich welcher Provinz, eine ihrer wichtigsten und vornehmsten Pflichten, nämlich den Schutz Unschuldiger und Wehrloser, so ins Gegenteil verkehren und sich aufführen wie der letzte Söldner! Ja, es ist fürwahr eine stolze und große Leistung, einige hundert zerlumppte und kampfunerfahrene Verzweifelte anzugreifen und zu einem großen Teil niederzumachen! Wirklich eine höchst ritterliche Tat! Wo waren in Mühlingen die Ehre und die Liebe und die Achtung, in deren Namen jeder Ritter seinen Schwur leistet? Wo waren diese Tugenden? Um eines klarzustellen: Ich sympathisiere in keinsten Weise mit diesen Gestalten und billige weder ihre obskuren Ziele, noch die Mittel, die sie dabei anwandten. Und ja, selbstverständlich muss die praiosgesetzte Ordnung aufrechterhalten oder gegebenenfalls schnellstens wieder hergestellt werden. Das kann und darf aber keine Entschuldigung für solch pyrrhische Maßnahmen sein – schon gar nicht für Angehörige des edlen Ritterstandes! Wenn diesen "Rittern" die Gelegenheit fehlen sollte, ihre Waffen im Kampf zu nutzen, sollten sie ihr Mütchen doch wohl besser an den Fronten in Tobrien und Dapartien kühlen, denn dort lauert ein ebenbürtiger Feind, gegen den es wahren Ruhm zu erringen gibt! Es ist mehr als nur traurig, mit ansehen zu müssen, wie das Rittertum mit seinen hehren Idealen und Zielen mehr und mehr in Vergessenheit gerät und Platz macht für etwas, das sich offensichtlich in kurzweiligen Ritterspielen mit anschließendem Blutbad erschöpft. Wenn diese Art von Rittern die Zukunft repräsentieren, dann steht das alte Rittertum klassischer Prägung, wie es in Weiden und Tobrien noch verbreitet ist, wohl endgültig vor dem Untergang. Und dann kann ich mich nicht mehr Ritter nennen, denn das verböte mein Schwur vor meiner Lehnsherrin und den guten Göttern zu Alveran!

Linnart von Ruckenau,
Landritter zu Weiden

Marcus Friedrich

Die Wehren des Nordens

TRALLOP/REICHSEND. "Auf drei mal zwölf Monde Friede dem Mittnächtlichen Herzogtum, falls euer Ritter obsiegt ..." — dies waren die Worte des auserwählten Streiters des Aikar Brazoragh gewesen, der auf der großen Trallop Turnei des Götterlaufes 30 Hal gegen die Blüte des Raulschen Reiches im Zweikampf angetreten war.¹

Der Herr von Khezzara hatte Wort gehalten. Kaum waren Blut, Leib und Leben des Orken und seines erbitterten menschlichen Widersachers, des heldenhaften Barons von Nordhag, erkaltet und erloschen, der Leichnam des erschlagenen Schwarzpelzes auf

den Pass über den Finsterkamm gebracht worden, da sah man die Geißel der nördlichen Lande aus den letzten umkämpften und unsicheren Regionen Weidens, dem Fuße des Finsterkamms, dem Nebelmoor und den Wäldern westlich des Finsterbaches jenseits der schwarzen Berge und düsteren Moore verschwinden — dem Willen ihres gottgleichen Herrschers folgend.

Und obgleich die Bedrohung durch die Erben des Dämonenfürsten das Augenmerk und die Heeresmacht der Weidener Ritterschaft auf den Osten des Herzogtums lenkte, vergaß man in all der Zeit weder in der Bärenburg zu Trallop noch in der umtürmten Feste Reichsend, dem Sitz des Grafen Emmeran von Löwenhaupt zu Heldentrutz, dass drei Jahre verschwindend wenig sind in An-

betracht der tausendjährigen Erbfeindschaft von Mensch und Ork.

So geschah es, dass noch im Verlaufe der Turnei ein Rat der Herzogin, des Grafen, seiner treuesten Barone und der Geweihten vom Rhodenstein abgehalten wurde, in dem sie einander mit Schwur und Siegel Beistand und ihren Willen versicherten, niemals mehr die Schwarzpelze in die Weidener Lande zurückkehren zu lassen und zu diesem Zwecke die bestehenden mächtigen Burgen Distelstein, Nordhag und Weissenstein weiter zu verstärken.²

Im späten Sommer des Jahres 33 Hal nun, als der nahende Herbst schon Blätter, Moose und Farne in goldrote Farben getaucht hatte, kehrten die Trupps der Baumeister, Steinmetze und Zimmerleute in die Städte des Nordens heim — zurück ließen sie die basaltschwarz dräuende Feste Distelstein, den weithin leuchtenden Weissenstein und die nochmals schützend erhöhten Mauern der Stadt Nordhag, die neuen alten Wehren des Nordens.

Allein ein Makel, ein schwaches Glied in Weidens eherner Wehr blieb: das gewaltige Reichsend, vorderster Wall des Reiches im Norden und der Krone Rauls zueigen!

So wenig Silber floss in all den Jahren aus den kaiserlichen Truhen in den Unterhalt der Reichsfeste, dass die Wälle vom Einsturz bedroht sind und zwei der vielen Türme bereits niedergerissen werden mussten, um überhaupt an Material für die dringlichsten Ausbesserungsarbeiten zu gelangen.

So fern und fast schon vergessen scheint in Gareth jener Feind, der nicht hinter den Sichelgebirgen, sondern jenseits des Finsterkamms sein dunkles Reich errichtet hat. So nah hingegen ist das Ende der dreijährigen Frist ...

Michael Maurer

1) Vgl. AB 82 & 84; ausführlicher noch in dem Bericht **Bardensang und Schwerterklang**, der Mär von dem großen ritterlichen Streite am Weidener Herzogenhofe (vgl. Anzeige auf S. 9 in diesem Boten).

2) Der Rhodenstein selbst gilt ohnehin seit den Tagen Dragoschs von Sichelhofen als unbezwingbare und großartigste Feste des Nordens.

Meisterinformationen zu diesem Artikel finden Sie auf Seite 11.

der Forderung doch noch offen. Seine Hoheit Romin, Sohn der ehemaligen Fürstin Kusmina von Kuslik, war im Sommer des Jahres 30 Hal mit bewaffneten Truppen gen Kuslik gezogen, um sein vermeintliches Erbe zurück zu fordern, eine Aktion, die in einem Fiasko mit zahlreichen Toten auf beiden Seiten endete. Es war das gute Recht der Horas, Sühne zu fordern für diesen Angriff und die Verletzung des Weidlether Vertrages, und ihr Angebot schien großzügig, auf Vergeltung zu verzichten, wenn Prinz Romin im Gegenzug offiziell von jeglichen Erbensprüchen zurücktrat. Auf beide Arten hätte sich das 'Problem Kuslik' wohl endgültig geklärt. Doch die Herrscherin der Liebfelder hatte nicht mit dem Opfermut der Gefolgsleute Romins gerechnet, welche die Ansprüche auf den nicht unerheblichen Machtfaktor Kuslik für den Prinzen, und vielleicht mehr noch für seinen Sohn Finnian, den Thronerben Alberbias, erhalten wollten. So hielt denn die Baronin von Hohelucht, die damals zum Stab des Prinzen gehörte, im wahrsten Sinne des Wortes den Kopf hin. Also kann sich die Horas Kusliks nach wie vor nicht sicher sein, denn Prinz Romin wird weiter kämpfen, wenngleich er in Alberbia derzeit einen schweren Stand hat, da man es ihm übelnimmt, daß er andere für sich gerade stehen lässt.

Martina Schmaltz

Tobrisches Konzil im Wandel

PERAINEFURTEN/ TOBRIEN: Lange war der Stuhl des Legaten der Rondra-Kirche im Zwölfgöttlichen Konzil wider die Finsternis zu Perainefurten seit dem Tode des letzten Legaten Perihodan Drachensang verwaist. Seine Gnaden Bärfried von Aarbinge, welcher bis zuletzt die Vertretung der Rondra-Kirche im Konzil übernommen hatte, konnte nunmehr seine Gnaden Alerich Ehnstirn von Gareth als neuen Legaten der Löwenburg im Konzil begrüßen.

Nach langer Zeit hatte Ihre Erhabenheit Ayla von Schattengrund Seine Gnaden für dieses Amte auserkoren, da dieser die nötigen Fähigkeiten für dieses Amte mit sich

bringt. Da die diplomatischen Fähigkeiten in der Rondra-Kirche nicht immer im Vordergrund stehen, verstrich auch gut ein Götterlauf, bis Seine Gnaden Alerich, ein erfahrener reisiger Geweihter, mit diesem Amt bestallt wurde. Der besonnene, aber hartnäckige Diener der Leuin gilt als Vertrauensmann Seiner Exzellenz Jaakon von Turjeleff, dem Hohen Siegelbewahrer der Rondra-Kirche und Rat der Roten Kammer. Damit dürfte schon jetzt außer Frage stehen, dass die Augen der Löwenburg direkt auf dem Konzil ruhen. Noch vor Beginn seiner Amtszeit machte er bereits zahlreiche Erkundungsritte um Perainefurten und Ebelried, um sich mit der Lage vor Ort vertraut zu machen, so dass er Perainefurten selber erst später als avisiert erreichte.

Auch innerhalb der Kirche der holden Herrin Rahja stand ein Wechsel an. Ihre Hochwürden Madalena Di Scappanunzio wurde von ihrer Erhabenheit Aillil Andara Galahan, der Geliebten der Göttin abberufen, um sich weiteren wichtigen Aufgaben zu widmen. Für sie tritt seine Gnaden Aidan Padraic Ultan die Nachfolge an. Der Geweihte aus dem fernen Alberbia betonte, sich genauso wie seine Vorgängerin vor allem denjenigen zu widmen, "deren Freude im Herzen zu verlöschen droht und die keine Hoffnung auf Frieden und Zuneigung mehr haben". Neben den militärischen Erfolgen in Tobrien seien die Herzen der Menschen ebenso wichtig — diese zu gewinnen und für die Gaben der schönen Göttin zugänglich zu machen sei sein oberstes Ziel.

Man kann nur hoffen, dass durch die beiden neuen Legaten wieder konstruktive Arbeit in das Konzil Einzug hält, welches sich in der Vergangenheit nach eigenem Bekunden zu sehr mit internen Disputen und Reibereien aufgehalten hatte.

Einen Rückschlag erhielt dieses Vorhaben jedoch durch eine bestürzende Nachricht, welche unsere Redaktion erst in letzter Stunde erreichte. Seine Hochwürden Ignatius Darbelstein, der Legat der Ingerimm-Kirche und sehr moderater und ausgleichender Kopf im Konzil wurde während einer der letzten Sitzungen des Konzils vom Schlagfluss getroffen. Nur der Gnade der Herrin Peraine und der Anwesenheit der Legatin der milden Göttin ist es zu verdanken, dass Seine Hochwürden noch unter uns weilen darf. Aus internen Kreisen verlautete, dass sich Seine Hochwürden gerade in letzter Zeit mit voller Kraft für einen moderaten Ausgleich im zerstrittenen Konzil eingesetzt habe

und auch sonst sich kaum geschont hatte. Der für seine 67 Götterläufe noch kräftige Mann war unter dieser Last zusammengebrochen und liegt seitdem im Spital der



Peraineschwestern. Mögen die guten Götter ihm gnädig sein. Die Ingerimm-Kirche wird durch die Prolegatin und Tochter seiner Hochwürden, Zelda Darbelstein vertreten, eine Akoluthin des Feurigen Herrn. Die recht aufbrausende Hauptfrau der ingerimmgefälligen 'Hammer-schwingerinnen', einer Schutztruppe der Ingerimm-Kirche, ist somit die erste nicht-geweihte, welche eine Kirche im Konzil vertritt.

Christian Hötting

Wiederaufbau der Feste Kleinwardstein hat begonnen!

KLEINWARDSTEIN/ TOBRIEN: Nach den jüngsten Berichten über die Schlacht der tobrischen, Weidener, Nordmärker und rondrianischen Truppen am Kleinwardstein gegen eine Übermacht des Gegners kehrt langsam geschäftiges Treiben zurück an den Ort der Zerstörung. Bei der Schlacht (der Bote berichtete) wurde die Festung durch Bornbardenbeschuss des Feindes sehr stark beschädigt.

Nach dem überragenden Sieg der Unsri-gen macht man sich nun an den Wiederausbau, welcher vor allem durch die Reste des stark dezimierten kaiserlich-tobri-

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.

*Bardensang und Schwerterklang

Die Mär von dem großen ritterlichen Streite am Weidener Herzogenhofe des Götterlautes 30 Hal.

I Bardensang und Schwerterklang

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

I Bardensang und Schwerterklang

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

I Bardensang und Schwerterklang

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

I Bardensang und Schwerterklang

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

I Bardensang und Schwerterklang

Für nur 10 Euro zu erhalten bei: J.A. Klingensöhre, Nelkenstr. 20, 30167 Hannover, jarne@http-tel.de.

I Bardensang und Schwerterklang

Mehr als ein Turnierbericht!

Seine Hoheit Garf I. Herzog von Engasal zu Hohenengasal! auf Hohenengasal! etc. pp. geben bekannt:

Gegendarstellung

Im Aventurischen Boten Nr. 94 wird behauptet, während des Reichskongresses hätten die Gesandten der Horas, Andergasts, Nostris und Brabaks „reichlich abseits und unter sich“ gestanden. Diese Behauptung ist unrichtig und bedarf der umgehenden Richtigstellung! Zum einen standen die Gesandten keineswegs abseits, sondern vielmehr an zentraler Stelle nahe dem Ausgang zur Schankstube. Zum anderen ist es gänzlich unrichtig, dass die Gesandten unter sich geblieben wären. Richtig ist vielmehr, dass sie sich in bester Gesellschaft der engasalischen Delegation befanden. Offenbar soll hier versucht werden, den Stellenwert ausländischer Delegationen herabzuwürdigen. Deutlich wird dies auch durch den Umstand, dass in dem betreffenden Bericht gänzlich unterschlagen wird, wie erfreut und dankbar sich die Reichsregentin über die mildtätige Spende des Herzogtums Engasal für die Neureicher Armen zeigte. Wir werden derlei Unterlassungs- und Unterstellungsjournalismus keinesfalls goutieren!

Höret, ihr Leut!

Der Herr Praios gab mir ein Gesicht und sprach zu seinem unwürdigen Diener: „Es sollen wieder Recht und Ordnung gebracht werden in die Schwarzlande! Ein jeder, der befähigt sich fühlt, eine Waffe zu tragen und zu führen, sei aufgerufen, den Kreis der Zwölfe zu lobpreisen und sich zum Kreiszug gegen die unheiligen und entweihten Lande zu sammeln, um die heiligen und geschändeten Stätten der Zwölfe zu befreien und alle Dämonen anbeten zu erschlagen!“ Dies saget Euch wahr und getreulich Gideon, Geweihter des Praios zu Punin

Engasal-Wein ist Rahjas Liebling!

Schweinsfold macht mobil

Wir sind wieder da! Nordmarkens eigensinnige Baronie will weiterleben. Und deshalb suchen wir aventurische Bürger, Bauern und Edelmänner, irdisch Schreiberlinge und des Zeichnens kundige Mitspieler. Wer Interesse hat, wende sich bitte an:

Uwe Gehrke, Weberstr. 5, 30449 Hannover.

Swafinir zum Gruß!

Ik heff dor mohl een Anliegn. Muss dat sinn, dat de Bote immer so schwierig geschrieven iss? De koomische Sprak von de Redaktion iss doch gar nich zu leesn. Unn denn wollt ik noch soogn, dat de Bote ma Ruhich öfters de wichtig Sachn schreiben konn! Wer will wissn wat fürn Graf in Kerker iss? Aber dat de olle Bergen ne neue Ladung Schnapps brookt hat, des erfähr ik erst tu spät!

Jalsker Ronderson, vonn de Wellenkinners



Postille für das Königreich Garetien und die Mark Greifert

Nach einer längeren Pause ist die Doppelausgabe 17 I & 17 II erschienen, die sich neben allerlei Begebenheiten aus Garetien und Greifert auch mit den derzeitigen Ereignissen in und um die Kaiserstadt herum sowie deren Folgen befasst. Dazu gibt es Abenteuer szenarien zu Hungersnot und Tempelbau, neues Liedgut, einen Blick in die Kochtöpfe der Grafenschaft Perricum und den zweiten Teil der volkskundlichen Betrachtung der Nebachoten.

Preis dieser Doppelausgabe: 3,00 Euro (inkl. P&V)

Erhältlich ist der Gareth & Märker Herold bei: Christoph Daether, Birkhuhnweg 1-3, 23879 Mölln, herold@garetien.de.

Das Abo über vier Ausgaben kostet 10,00 Euro (inkl. P&V), zahlbar durch beigelegten Schein, Scheck oder per Überweisung auf das Konto 6340798 bei der Nord/LB (BLZ 25050000). Ausgaben ab Nummer 8 sowie die Sonderausgaben 1 und 3 sind ebenso noch lieferbar und kosten je nach Umfang 12,50 Euro oder 1,75 Euro, die Sonderausgaben 0,25 Euro, zuzüglich 0,80 Euro P&V je Bestellung (entfällt, wenn gleichzeitig auch ein Abo geordert wird). Weitere Informationen finden sich unter: <http://www.garetien.de/herold>

Abscham des praiswärtigen Aventuriens, seid ihr die intriganten und verblödeten Magnaten und Pfeffersäcke Almadas leid? Glaubt ihr an eine zweite Chance, bevor ihr mit des Henkers Tochter den Traviabund schließt? Dann meldet euch bei Cavatajos Caballeros, der besten Söldnertruppe für Almadaner im Exil. Irdische Anfragen an:

Uwe Gehrke, Weberstr. 5, 30449 Hannover.

An den verehrten Herrn Meister,

seid begrüßt, Bruderschwester! Seit nunmehr 6 Monaten warte ich darauf, mit meinen Gefährten die sieben magischen Kelche an ihren ursprünglichen Verwahrungsort zu schaffen. Leider seid Ihr ständig verhindert! Darum ersuche ich Euch dringlich: "Nehmt Euch Zeit!" gez. Adeptus Sheridjan ai Shayahour Preiset die Schönheit!

@3i'e Ä>ntwncenac<fuisitess empfiehlt!

- Ronda-Weihepangen zum Anstecken!
- Für alle LARPer, Freiformer oder sonstige gewandete Rollenspielerinnen und -spieler gibt es jetzt die Weihepangen für Rondrageweite zum Anstecken (versilbert, mit Pin-Verschlüssen, Größe ca. 7 cm). Erhältlich sind die einfache Schwertfibel für 7,- und die gekreuzte Schwertfibel der zweifach Geweihten für 10,- (inkl. P&V), zahlbar in bar oder per Überweisung (Kto. 4116542, VB-RB-Memmingen, BLZ 731 900 00). Bestellungen bitte an: Armin Harzenetter, Ampoer Str. 11, 87764 Legau, armin.harzenetter@gmx.de

Seine Exzellenz Geron von Reinickenberg, engasalischer Cron-Emissär in Aranien, Hoher Beobachter im Neuen Reiche uswuf. gibt bekannt:

Als ich durch Walpurga von Weiden auf dem Tralopper Hoftag völlig überraschend das Wort erteilt bekam, verwies ich darauf, aufgrund der unrühmlichen Gareth Ereignisse meinen Posten als Gesandter im Mittelreiche abgeben zu haben. Sie lobte mich für diese Einstellung. Engasal und der Herzog hat diese Einstellung gegenüber der intrigantverschlungenen kaiserlichen Familie zutiefst erfreut. Somit können wir feststellen, dass unsere Reserviertheit nicht dem gesamten Reiche gilt, sondern nur jenen, die der wahren Erstgeborenen ihren Thron vorzuenthalten wollen, was den Zwölfen, allen voran Praios, unmöglich recht sein kann. Zum Danke für ihre Anerkennung übersende ich Ihrer Hoheit Walpurga eine bescheidene Auswahl aus dem Verlagsprogramm der Garflora-Manufaktur, auf dass es ihrem gerade in die Knappschaff entlassenen Sohne Ardan auch auf dem Gebiet der Liebeskünste an Ausbildung nicht fehle.



Zum 3. Male Piranha-Turney zu Belhanka!

Eingeladen sind alle Immanfünfzehnen, die bereit sind, den langen Weg nach Belhanka auf sich zu nehmen, um sich dort im fairen sportlichen Wettkampf zu messen. Finanzier der Veranstaltung ist erneut das hiesige Kontor Rhoden, Austragungsort ist wiederum das Piranha-Becken, zu finden eine halbe Meile nördlich Belhankas innerhalb der Eboreus-Rhoden-Stätten, in denen es den partizipierenden Mannschaften zudem gestattet ist, für die Dauer des Turniers zu kampieren. Sendet mir also eure Dokumente bis zum 28. Juni 2002, zur Vermeidung von Unmöglichkeit und hohen Portokosten möglichst per e-Mail an folgende Adresse: dekleijn@t-online.de. Wenn diese Möglichkeit nicht zur Verfügung steht, der sende bitte zusätzlich einen ausreichend frankierten Rückumschlag + 1,50 Euro an folgende Adresse: David de Kleijn, Rosenstraße 1, 23758 Göhl. Auf dass das „Hacketau“ in Belhanka wieder laut erschalle! David de Kleijn

Hört Hört,

anlässlich der Neubelehnung zweier winhallischer Baronien lädt die albernische Traditionsfamilie Fenwasian zur rondragefälligen Turney. Messt euch im Lanzengang, im Schwert und Zweihänderkampf, Bogenschießen und dem Kampf mit zwei Klingen.

Anmeldung ausschließlich über das Internet: <http://www.eichenwald.winhall.de>. Eure Charaktere sollten adelig sein, da am Turnier eine hohe Anzahl an „offiziellen“ Edelleuten teilnehmen.

Wenn dir dein Tagwerk wohl gelingt, zur Freude dir ein, Weibe singt, wenn auch die Steuer dich nicht drückt, weil manches Kunststück dir geglückt, wenn also Gutes dir wiederfährt - Das ist schon einen Engasal-Wein wert!



Ich (12 J.) suche Anschluss an eine DSA-Gruppe in Bremen. Die Mitspieler sollten ungefähr(!) in meinem Alter sein und Spaß am Spielen haben. Tel. 0421/355186 (Mo-Fr, 18-20 h)

Ihr seid jenseits der 20 und eure Gefährten sind nur noch Staub auf den Schlachtfeldern? Vom Drachen gefrühstückt? Im Bierfaß erossen? Oder hängt 'gar euer Meister in den heiligen Eichen? Hier kommt Verstärkung!

Michael Zilles, Meerkamp 65, 26133 Oldenburg, scramasax@gmx.de

Wir - fünf relativ erfahrene DSA-Spieler im Alter von 16-18 Jahren - suchen Verstärkung für unsere kleine Gruppe. Material ist im Überfluss vorhanden: Du/lhr solltet zwischen 16 und 22 Jahren alt sein, im Raum Bad Sobernheim/Bad Kreuznach wohnen und Lust am Spielen haben. Insbesondere weibliche Verstärkung wäre erwünscht. Ruft doch einfach mal an und kommt auf einen gemeinsamen DSA-Abend vorbei, wir freuen uns auf euch. Tel. 06758/7016

Weseler DSA-Gruppe (PLZ 46483) sucht Mitspieler jeglicher Art, Hauptsache Humor. Anfragen an Tarok@gmx.de

21-jähriger DSA-Spieler und -Meister mit langjähriger Spielerfahrung sucht Gruppe oder Mitspieler in Würzburg. Bitte melden bei: Matthias Mindt, colin.hendry@gmx.de oder 0179/4468161.

Ich (18) spiele schon eine Weile DSA und suche noch ein Paar abenteuerlustige Recken (M/W egal) und einen Meister/in. Ihr solltet min. 16 sein (da unsere kleine Gruppe auf dem Lande lebt) und im Raum Potsdam/Berlin kommen. Wer Interesse hat, melde sich bitte unter Falk Künzel, Kirchsteig 23 14822 Borkheide oder unter 01601557261

Ich, m, 24, suche DSA-Gruppe oder auch einzelne Spieler in Hannover und näherer Umgebung. Spiele/Meister seit 6 Jahren DSA, viel Material vorhanden. Das Alter sollte so ungefähr passen, und stimmungsvolles Rollenspiel sollte euch wichtiger sein als Kampfwerte. Freue mich über Meldungen unter: 0511/5511536 oder terjebeissner@gmx.de Terje Beißner

Begeisterter DSA-Fan sucht Anschluss an eine Gruppe in Hannover. Gerne auch Neuaufbau einer Gruppe. Gut wäre, wenn jemand dabei wäre, der die neuen Regeln beherrscht, da sie mir nicht geläufig sind. Ich hatte gehofft, eine Gruppe zu finden, die einen festen Meister hat, da ich zum meistein nicht recht taugt. Wer interessiert ist, melde sich bitte bei: Sascha Braun 0511-2133694 oder per E-Mail an Wehmira@aol.com



Such DSA-Abenteurer und -Boxen. Alles anbieten, vor allem suche ich A'nfa und der tiefe Süden; Alptraum ohne Ende und Mit Mantel, Schwert und Zauberkraft. An Falk Künzel, Kirchsteig 23 14822 Borkheide oder unter 01601557261

Ankauf von DSA-Sammlungen: Boxen, Abenteurer, Romane, Spielhilfen, Aventurische Boten, Miniaturen/Zinnfiguren usw. Schickt mir doch einfach einen Brief oder eine Email mit Eurem Angebot.

Alexander Buchholtz, Gottcsauer Str. 19, 76131 Kalrsruhe, Tel. 0721/9662757, Email: nargothrond@gmx.de

Patrick Wagner, Töpferweg 8, 55595 Bockenu, Tel. 06758/7016:

Suche dringend Spielmaterial und Av. Boten; Preis VHB.

Abenteuer: Unter dem Nordlicht, Tor d. Welten, Zug durchs Nebelmoor, Streuner soll sterben, Purpurturm, Orkenhort, Kommando Olachai, Göttin d. Amazonas, Verschollen in Al'anfa, Wolf v. Winhall, Elfenblut, Schatten über Traviass Haus, Sand in Rastullahs Hand, Finde d. Schwert d. Göttin, Über d. Greifenpaß; Av. Boten (Originale): 1-67, 69, 70, 72, 73. Tausche auch gegen Abenteuer oder Spielhilfen aus der Rubrik "DSA-Material" zu verkaufen".

DSA-Meistermaske mit dazugehörigem Band, FanPro-Ausgabe von: Südmeer-Tetralogie, Drachenhals-Tetralogie, Geheimnisse von Grangor. Kontakt:

Michael Meincke, Schnuckendrift 30, 21149 Hamburg, Tel.: 040/7026555

KLEINANZEIGEN

DSA-Material zu verkaufen

Pi - Tsa bei Salvatorius in Hesien, Port Oreal.
Jetzt auch mit Schinken und Ananas
- die Pi - Tsa Nikkali -

Patrick Wagner, Töpferweg 8, 55595 Bockenheim, Tel. 06758/7016:

Verkaufe folgendes Spielmaterial (Schmidt- und FanPro-Logo): Boxen (Schmidt): Mit Mantel, Schwert... (4,50 Euro), Basisbox (2 Euro); SH Bornland (8 Euro); Abenteuer: Das Grauen von Ranak (15 Euro), Krieg d. Magier, Shafirs Schwur (je 10 Euro), Spur in d. Vergangenheit, Letzte Bastion (je 9 Euro), Höhlen d. Seegers, Strom d. Verderbens (je 8 Euro). Alles in tadellosem Zustand und vollständig, Abenteuer teilweise noch gar nicht gespielt. Alle Preise zzgl. Porto. Für Komplettabnehmer nur 70,- Euro!!!

Timmy Kruse, Vor der Bahn 4, 26345 Bockhorn, Tel. 0175/2868206 od. 04453/72200:
Diverse ältere Boxen: 12 Euro, Regionalboxen (z.B. Orkland): 15 Euro, Götter, Magier..., Al'Anfa, Fürsten, Händler...: Je 18 Euro; Spielhilfen: 10 Euro; diverse Abenteuer: je 8 Euro zzgl. Porto. Liste gegen Rückporto oder telefonisch anfragen.

Spinnenwald, Purpurturm, Orkenhort, Liebliche Prinzessin Yasmina, Menschenjagd, Grabmal von Brig-Lo, Xeledons Rache, In den Höhlen des Seegers, Albtraum ohn Ende, Jahr des Greifen I, Stromaufwärts, Staub und Sterne, Die Attentäter, Tage des Namenlosen, Die Götze der Mohas, Dschungel von Kun-Kau-Peh, Löwe und Rabe I und II jeweils 10 Euro zzgl. Porto und Verpackung. Bornland Spielhilfe: 5 Euro zzgl. Porto und Verpackung.
Kontakt: Michael Meincke, Schnuckendrift 30, 21149 Hamburg, Tel.: 040/7026555

Bierte Phileasson-Saga (90) - neuwertig - für 15 Euro zzgl. Porto, sowie die DSA-Romane 1, 7, 10, 12, 14, 15, 17, 19, 22, 23, 24 für je 3 Euro zzgl. Porto. Alle Bücher sind in gutem Zustand.

Terje Beißner, 0511/5511536 oder terjebeissner@gmx.de

Thomas Schmid, Untermattweg 74, CH-3027 Bern, schmid.th@yahoo.com:
Verkaufe zahlreiche DSA-Boxen (Sfr. 30,-), -Romane (Sfr. 5,-) und anderes. Ausführliche Liste per eMail auf Anfrage.

Jetzt neu:

Pi - Tsa bei Salvatorius in Hesien, Port Oreal.
Immer neu belegt, immer neuer Geschmack.
Pi - Tsa, der jungen Göttin ein Wohlgefallen!

Avent. Boten u.a. gesucht

Suche Aventurische Boten (nur Originale): 70, 71, 73, 74, 75, 76. Zahle 2,50 Euro pro Bote.
Angebote an: 06433-2812

Aventurische Kleinanzeigen

Orden des Heiligen Zorns der Göttin Rondra
„Wackere Heldinnen und Helden von aufrechter Gesinnung sind geladen, um in unseren Reihen wider die Finsternis zu streiten. Ob Ihr nun von einfacher Herkunft oder eine erfahrene Kriegerin von Adel seid, dies mag uns eierlei sein. Im nie endenden Kampf gegen das Böse sind wir alle gleich, denn dabei gilt: Einer für alle, alle für einen! Heiliger Zorn! Gerechter Zorn! In nomine Rondrae!“

Irdisch: Um unser Briefspiel zu erweitern, suchen wir schreibwütige Mitspieler, die mit ihren Helden unserem Orden zunächst als Novize beitreten wollen. Lasst uns gemeinsam gegen die Schergen der Heptarchen, Orks und andere finstere Mächte auf unseren Wachen in Tobrien, Darpatien, Garetien, Greifenfurt und Albernia ziehen. Seid also herzlich willkommen und besucht auch unsere Homepage auf www.rondraszorn.de für weitere Informationen.

Meldet euch bei Interesse mit einer trefflichen Charakterbeschreibung bei:

Alexander Zdralek, Niederdorfstraße 1, 65824 Schwalbach, oder via Limbus unter Adran.vonBredenhag@RondrasZorn.de

Neu!

Das Duftwasser aus dem sogenannten „Königreich der Kemi“ (Trahelien):

Kemi'sche Keule -
dieser Duft haut einfach um!



Das Herzogtum Tobrien im Internet:

Wer macht was im östlichen Herzogtum des raulschen Reiches? Was gibt es für Spieleraktionen? Fotogalerie von DSA-Cons, ausführliche Beschreibungen der wichtigsten Personen mitspielerrelevanten Daten, Städtebeschreibungen, Geschichtsüberblick und vieles mehr.
www.herzogtum-tobrien.de

Lowanger Lanze

die svelltländgazette



Die Postille für das Svellttland

Jetzt erschienen: **Lowanger Lanze Ausgabe Nr. 15.**

Mit Geschichten, Berichten und Illustrationen rund um die Svellttmetropole und das Svellttal. Dieses Mal u. a. „Nordland-Therme öffnet ihre Pforten“, „Nostrische Gesandtschaftseröffnung“, „Schlag wider den Schergen des Namenlosen“, Berichte zu den bevorstehenden Magistratswahlen und selbstredend die „Zitate des Mondes“. Voll kompatibel zum offiziellen Aventurien!

Für 2,50 Euro zu beziehen bei Kerstin Glodzinski, Adalbertsberg 8, D-52062 Aachen.

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

Nordmärker Nachrichten

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...



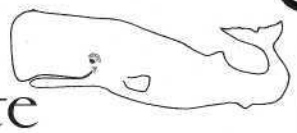
Wer den Hornstoß aus dem Horn der Weidener Herzöge vernimmt, weiß, dass Weiden in Gefahr schwebt, und wer die gleichnamige Postille liest, weiß, weshalb dieses so ist. Und wer schon immer wissen wollte, was sich in den Landen der Bärenkrone zwischen Auen und Trallop so alles ereignet, dem sei die Postille Fantholi anempfohlen, welche die Bewohner und Freunde des mitnächtlischen Herzogtums getreulich über alle dortigen Ereignisse und Entwicklungen unterrichtet.

Aus dem Inhalt der Numero XVIII:

Gareth's Impressionen - Von dem Reichshof und dessen Bedeutung für Weiden
Wie die Prinzessin in die Verbannung zog - Von Ypolitass schwerem Gang
Den Menschen die fruchtbaren Täler - Von dem fernen Kampfe der Menschen gegen die Rotpelze
Ferner sind zu finden:
Alles über den Vertrag zwischen Nordmarken und Weiden
u.v.a.m.
Neueste Nachrichten aus Weiden, Weidener Balladen, Märchen und Sagen, Walpurgas Gefolgschaft und noch vieles mehr ist nur im Fantholi zu finden.
Für nur 1,80 Euro zu beziehen bei:

J. A. Klingsöhr
Nelkenstr. 20
30167 Hannover

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>

MEISTERINFOS

Achtung! Wichtige Meisterinformation! Vordem Weiterlesen unbedingt beachten!!!

Lieber Leser!

Allen nachfolgenden Textes ist ausnahmslos Meisterinformation 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 würden, herauszutrennen und den Spielern vorzuenthalten.

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

Felder aus Blut (S. 4)

Szenarioanregungen:

Diese Einmischung der Kor-Kirche ist nun gar nicht im Interesse der Pfalzgräfin und nicht einmal des Hausherrn auf Mühlingen, des 'blutigen' Marschalls Ugo von Mühlingen. Ungeachtet dessen spricht sich der Vorfall insbesondere unter den Anhängern der kämpferischen Profession schnell herum, so dass sich in den nächsten Monden etliches Söldlingsvolk wie auch verbitterte Trollportenveteranen auf Pilgerfahrt zum Königsweiher begeben, und wo viele Söldner sind, ist Ärger programmiert (zumal sich ein regelrechtes Pilgerlager bildet). Darüber hinaus wecken die Überlegungen zur Paraphernalia-eignung das Interesse einiger Schwarzmagier, die der Fläche ebenfalls einen Besuch abstatten. Zudem versuchen etliche Pilger, Grasbüscheln, Steine und Reste zerbrochener Waffen als Talismane an sich zu bringen, was seitens der Büttel jedoch nur stellenweise, zudem mehr schlecht als recht, verhindert werden kann.

Ihre Helden können nun — womöglich im Auftrag des Rondra-Ordens der Schwerter zu Gareth — den Kor-Geweihten zu überzeugen versuchen, das Feld am Königsweiher mitsamt der 'Pilger' zu verlassen. Vielleicht kommt es zu einem Zweikampf, in dem Rondras Ehre und Kors Kampfeslust aufeinander treffen?

Pfalzgräfin Argonia Zirkevist — als Exiltobrierin nicht gerade erbaut über die Hinschlachtung ihrer revoltierenden

Landsleute — beauftragt die Helden, die vielleicht zunächst selbst als Pilger angereist waren, sich aber angesichts der versammelten Gemeinde von Mordbuben und Söldlingen anders entscheiden haben, den Bau eines Schreins zu Ehren der Rondra (oder der Travia für die Gastfreundschaft/ der Peraine für die Fruchtbarkeit, denn die Meilersgrunder waren ja des Hungers wegen zu Renegaten geworden / des Praios, um Zwiegeleicher ein für alle Mal fernzuhalten) zu unterstützen. Konflikte entstehen den Helden und dem von ihnen unterstützen Geweihten dabei mit dem Kor-Geweihten, seiner 'Pilgertruppe', den Magiern und nicht zuletzt mit dem Marschall selbst, der als geschasster Vorgänger der Pfalzgräfin mittels unfeiner und indirekter Tricks ihre Pläne zu gerne verhindern würde, ohne freilich offen als Gegner eines zwölfgöttlichen Schreins dazustehen!

Die Helden erhalten den Auftrag der Akademie Schwert und Stab, das Paraphernalia gerücht aufzuklären, und können dabei die Machenschaften eines Möchte-Gern-Dämonologen durchkreuzen, der wie Schillers Zaubrerlehrling mit den Ergebnissen seiner Versuche überfordert ist. Anschließend sieht der Kor-Geweihte womöglich ein, dass auch er Geister gerufen hat, die kaum noch loszuwerden sind, und macht sich auf, andernorts korgefällig zu streiten.

Christoph Daether

Die Wehren des Nordens (S. 7)

Szenariohintergrund

Wie in dem Artikel deutlich wird, hat das mittnächtliche Herzogtum ein Problem: In der in Nord-Süd-Richtung durch die gesamte Grafschaft Heldenrutz verlaufenden Festungskette klafft an einem neuralgischen Punkt, nämlich direkt an der nordwestlichen Ecke des Reiches, wo eigentlich die Feste Reichsend die Wacht halten sollte, ein riesiges Loch. Der Grund hierfür: Den dem Reich durch die Entscheidung in der Traloper Herzogenturnei des Jahres 30 Hal unverhofft zugefallenen dreijährigen Waffenstillstand mit den Orks hat die chronisch klamme Schatzkanzlei als willkommenen Anlass genommen, ihre finanziellen Zuwendungen für die Erhaltung der kostspieligen Militärgrenze gegen die Orks zu reduzieren und stattdessen lieber in die tobri-sche Front zu investieren. Anders als für die herzoglichen Fluchtburgen oder Baronsfesten, die aus diesem Grund notgedrungen mithilfe von Zuwendungen aus dem (arg zusammengeschmolzenen) herzoglichen Kriegsschatz in einem großen Bauprogramm verteidigungsfähig gemacht wurden, hatte die Einstellung der kaiserlichen Hilfszahlungen für die in Reichsbesitz befindliche Festung Reichsend fatale Folgen: Obwohl von der schieren Größe (und von der militärischen Bedeutung) her mit kaiser-

MEISTERINFOS

lichen Pfalzen wie Cumrat durchaus vergleichbar, fehlt ihr doch der riesige, reiche Einzugsbereich kaiserlicher Pfalzgrafschaften. Stattdessen hat sich Festungskommandant Halgan von Hirschenborn mit einer dünn besiedelten, dicht bewaldeten und von marodierenden Banden geplagten Vogtei zu begnügen, die den Unterhalt einer solch riesigen Zitadelle gar nicht leisten kann. Auch dass Graf Emmeran von Löwenhaupt, der Herr der Heldenrutz, sich die Feste nach seiner Einsetzung im Jahre 29 Hal zur Residenz erkor und beträchtliche Summen aus seiner (zugegebenermaßen nicht sonderlich reichlich ausgestatteten) Privatschatulle in die Festung fließen ließ, hatte kaum mehr Wirkung als der berühmte Tropfen auf dem heißen Stein, so dass Vogt Halgan auf dem letzten Hoftage zu Trallop den Offenbarungseid leisten musste. Aufgeschreckt durch die strategisch desaströse Lücke in der unüberwindbar scheinenden Verteidigungslinie gegen die Orks entsendet Herzogin Walpurga eine Gruppe vertrauenswürdiger Alleskönner, die sich ein Bild von der Lage machen und bis spätestens zum Ablauf des Waffenstillstandes eine brauchbare Verteidigung improvisieren sollen, denn soviel ist klar: Wenn die Orks marschieren, dann marschieren sie auf Reichsend. Diese Tausendsassas sind, Sie haben es erraten, Ihre Helden, die sich in Reichsend alsbald mit hunderfältigen Problemen auseinanderzusetzen haben:

- Orkische Späher umschwärmen bereits die Burg, um herauszufinden, ob diese Einladung der Glatthäute zum Angriff nicht möglicherweise eine Falle ist und um über etwaige Schwachstellen unterrichtet zu sein.
- Die endlosen Wälle der riesigen Festung sind für eine vielhundertköpfige Besatzung ausgelegt, Vogt Halgan hat aber seit der Invasion im Osten nur noch ein bunt aus Kaiserlichen und Gräflichen zusammengewürfeltes Banner zur Verfügung.
- An vielen Stellen sind die Breschen

im Schildwall nur mit Palisaden ausgefüllt, so dass an dieser Stelle der Wehrgang auf mehreren Schritten unterbrochen oder nur über quergelegte Leitern möglich ist. Anderenorts fehlt dafür die Zinnenkrone, was die Fortbewegung auf der Mauer besonders unter feindlichem Beschuss arg erschwert.

- Unter den riesigen Mauern finden sich noch Sappen und Minen von früheren Belagerungen bis zurück zum ersten Orkkrieg. Natürlich sind die Eingänge verfüllt worden, aber im Laufe der Jahrzehnte und Jahrhunderte sind die alten Blindstollen zu einer gefährlichen Bedrohung für die Stabilität der Mauern geworden. An manchen Stellen sind Teile des gepflasterten Hofes, ja ganze Bereiche der Mauer und ein Turm wegen Einsturzgefahr abgesperrt. Und gar nicht daran zu denken, was passieren würde, wenn die Orks einen der Stollen wiederfänden ...

- Halgan von Hirschenborn ist ein loyaler, aber barscher und wenig kooperativer Diener seines Grafen. Er wird militärische Argumentationen sofort einsehen, allerdings reagiert er höchst verschnupft auf Eigenmächtigkeiten der Helden. Er ist der Kommandant, hat die Verantwortung und allemal mehr Ahnung von Fortifikationswesen als diese dahergelaufenen 'Sondergesandten'. Graf Emmeran hingegen ist noch sehr jung und ein Ritter, wie er im Buche steht, d. h. er zieht die Reiterschlacht dem Festungskampf bei weitem vor. Dementsprechend überlässt er alle Belange der Festung Reichsend Vogt Halgan. Von Seiten des Grafen haben die Helden also bei Konflikten mit dem Vogt keine Hilfe zu erwarten.

- Die Bestückung der Waffenkammer ist gekennzeichnet durch Knappheit, schlechten Zustand und Vorsintflutlichkeit. Waffen für moderne Infanterieheere? Geschütze? Fehlanzeige!
- Vorräte, die in den Magazinen lagern und für ein halbes Jahr reichen sollten, mussten im vergangenen Win-

ter an die notleidende Bevölkerung der Heldenrutz verteilt werden und konnten bisher nicht ersetzt werden.

- Das Torhaus verfügt zwar über ein massives steineiches Tor inklusive einer Vorrichtung zum Ausgießen von siedendem Öl oder Pech, allerdings sind Pech als Dichtungsmittel und Öl als Verbrauchsgut zu wertvolle Rohstoffe, um sie in den Magazinen verkommen zu lassen. Auch das stählerne Fallgitter, das das Torhaus einst zum Käfig machen konnte, musste ausgebaut und eingeschmolzen werden, um wenigstens die nötigsten Reparaturarbeiten erledigen zu können, für die Stahl benötigt wurde.

- In den umliegenden Wäldern gebärdet sich der gefürchtete Vogelfreie Grimmwulf der Grüne immer dreister. Zwar hasst er die Orks, aber das scheint für ihn kein Grund zu sein, die Kaiserlichen zu lieben. Andererseits kann man der wieselflinken und ortskundigen orkischen Späher nur mit seiner Hilfe habhaft werden ...

- Auf der Habenseite der Helden sind sicher die Handvoll tobriischer Familien zu nennen, die nach der tobriischen Invasion hier in der Heldenrutz angesiedelt wurden und sich in den letzten Jahren bemüht haben, die Feste instand zu halten - immerhin mit dem Erfolg, dass wenigstens der innere Festungsgraben wieder ein ernst zu nehmendes Hindernis darstellt. Andererseits können Tobrier verdammt dickschädelig sein, vor allem, wenn man ihnen klar zu machen sucht, dass sie zum Schutz ihres eigenen Lebens ihre Katen und Äcker im Stich lassen und sich hinter die Wälle der Festung zurückziehen sollen ... So manch eine Familie wird sich schlicht weigern.

Bei allen Lösungsversuchen der Helden der genannten und beliebiger weiterer Probleme gilt es, drei Maximen zu beachten: Die Lösungen müssen billig, schnell und effizient sein. 'Billig' heißt, dass nach Möglichkeit wenig Material und Arbeitsaufwand aufgewendet werden sollte, 'schnell'

MEISTERINFOS & INTERNA

meint, dass die Maßnahmen bis zum Rondra 33 Hal abgeschlossen sein müssen, da dann mit einem Angriff zu rechnen ist, und 'effizient' heißt, dass die Maßnahme gegen Orks wirken muss. Die Helden müssen also kein modernes mit Belagerungstechnik ausgestattetes Heer aufhalten, wohl aber Gegner, die Menschen körperlich überlegen sind. Wenn Sie meinen, dass Ihre Helden genug für die Feste getan haben, gönnen Sie ihnen das Vergnügen eines Angriffs, in dem sie die Verteidigungsmaßnahmen testen.

Jan Liedtke

Güldenlandflottille verschollen (S.22)

Den Aufbruch der Expedition des Horasreiches Richtung Güldenland können Sie im Abenteuerband Nr. 100, **Reise zum Horizont**, nachspielen, das sich für den Beginn einer Myranor-Kampagne eignet. Die Spielhilfe **Handelsfürsten und Wüstenkrieger** berichtet von der aktuellen Lage der Harika-Expedition. Die Irrfahrt der *Prinzessin Lamea* wird (in Form von Szenariovorschlägen) in zukünftigen Publikationen weiter erzählt werden.

Festlichkeiten zu Brabak (S. 24)

Szenariovorschläge:

Damit die folgenden Szenariovorschläge Ihnen und Ihrer Heldengruppe etwas nützen, muss diese natürlich erst einmal irgendwie nach Brabak verschlagen worden sein. Daher zunächst einige Ideen, wie Sie einen Abstecher in die Stadt am Südkap arrangieren könnten.

- Das einfachste wäre natürlich ein Besuch der Rahjafestlichkeiten, was für einen Nordländer sicherlich ein unvergessliches Erlebnis sein dürfte (im positiven wie im negativen Sinne, es liegt an Ihnen). In diesem Zusammenhang bietet es sich natürlich an, wenn einer der zahlreichen Straßenjungen der Heldengruppe die

Reisekasse klaut, und diesen die weitere Passage unmöglich macht, bevor nicht etwas Geld verdient werden kann.

- Ein ähnliches Schicksal ist es, wenn der Kapitän des Schiffes, auf dem die Helden reisen, in einem der berühmten Stürme am Kap einer Gruppe Küstenpiraten auf den Leim geht, die ein falsches Leuchfeuer aufgestellt haben.

- Vielleicht reisen die Helden als Leibwächter mit einem horasischem Händler, der interessiert an Handelsgeschäften mit Brabak wäre (z.B. mit Gewürzen, Tabak oder Hölzern) und sich nicht alleine auf Reisen traut. Oder sie reisen im Auftrag eines Händlers, der sich nicht selbst auf die beschwerliche Reise begeben möchte.

- Ein etwas religiöser Grund ist auch eine Wallfahrt zum Efferd-Tempel in Brabak, um dort der Hl. Elida von Salza für eine glückliche Fahrt durch einen schweren Sturm zu danken.

Als Gründe für eine Einladung wäre natürlich der Beweis von Heldenmut bei einem der unvermeidlichen Brände in einer der Mietskasernen, wo die Helden sich durch schnelles und gewitztes Handeln hervortun können. Oder sie werden, wenn sie etwas respektabler aussehen, insgeheim vom Kanzler im Auftrag des Königs angeworben, um sich verkleidet unter die Gäste zu mischen und die Stimmung zu erkunden.

Das Mordszenario selbst bietet natürlich allerhand Möglichkeiten, den Helden eine Verfolgungsjagd in einer für mittelreichische Verhältnisse ungewöhnlichen Stadt zu liefern. Es ist dem Ihnen freigestellt, ob sie Ihre Helden für den König oder das Oberhaupt der Charazzar arbeiten lassen wollen, die eigentlichen Ermittlungen sind die selben, nur das Ergebnis wird sich wohl unterscheiden (von einem aufmerksamkeitserheischenden Schauprozess zu einer etwas diskreteren, aber (für den Mörder) umso schmerzhafteren Lösung). Obwohl

schon einige Zeit vergangen ist, bevor der Mord bemerkt wird, könnten die Helden durchaus mit etwas Detektivarbeit den Meuchler auffinden und zur Rechenschaft ziehen bzw. der Gerechtigkeit ausliefern. Vielleicht gelingt dem Attentäter im letzten Moment die Flucht aus dem Kerker (ein Hinweis auf mächtigere Hintermänner?).

Aber wer steckt hinter dem Anschlag? Al'Anfanische Aufrührer? Eine unbekannte dritte Partei, für die ein gespanntes Verhältnis zwischen Charazzar und DeSylphur hinderlich wäre? Oder gar die Charazzar selbst, die ein ungeliebtes Familienmitglied loswerden wollten? Sie sehen, es gibt viele mögliche Drahtzieher, und sie sollten nicht vergessen, dass in Brabak jeder zunächst auf sein Wohl und das seiner Familie bedacht ist, bevor er an andere denkt....

Für weitere Fragen oder Anregungen stehen wir gerne zur Verfügung. Schickt einfach eine e-Mail an: Sebastian Anderka (anderka@gmx.de) oder auch an **Roman Huber** (webmaster@brabak.com) oder seht einfach auf der Homepage unseres Projektes vorbei (www.brabak.com).

Sebastian Anderka



Erratum

Im Abenteuer DIE HERREN VON CHORHOP wurden einige Beteiligte nicht genannt. Korrekt muss es im Innentitel heißen „mit Beiträgen von **Stefan Küppers** und **Gregor Rot**". Das Lektorat wurde neben Florian Don-Schauen auch von **Momo Everserledigt**.

Schuppenspure

Ein Abenteuer für 3-5 Helden mittlerer Erfahrung
von Gregor Rot

In diesem grob umrissenen Szenario können Sie Ihre Spieler näher an die Hintergründe des 'Gestaltlosen Grauens' herañführen, das sich seit einem Jahr in den Echsen-sümpfen zu manifestieren beginnt. Ob des beschränkten Platzes müssen einige Passagen noch ausgestaltet oder aber improvisierend ergänzt werden, wir legen Ihnen dazu wärmstens die Box Die Wüste Khom und die Echsen-sümpfe, vor allem aber das Lexikon des Schwarzen Auges (Stichworte Echsenmensch und Echsen-sümpfe) ans Herz.

Ort und Zeit der Handlung sind recht flexibel, weshalb sich im Text kaum konkrete Angaben dazu finden (orientieren Sie sich bitte an der Farbkarte *Echsen-sümpfe und nördliches Regengebirge*). Den Auftakt zu diesem Szenario bildet die Begegnung mit Xchaq'Zzim, einer Priesterin der Zsahh aus dem Volk der Achaz. Sie kann an einem beliebigen Ort in unmittelbarer Nähe der Echsen-sümpfe stattfinden, möglichst abseits größerer menschlicher Siedlungen. Als Einstieg bietet sich also die unverhoffte Unterbrechung einer Reise entlang des Szinto an, vermutlich von oder nach Selem. Vielleicht treiben sich Ihre Helden aber ohnehin gerade im südlichen Shadif oder gar den tieferen Sumpfbieten herum — etwa um den Gerüchten von den *Steppenräubern* oder dem *Massaker in Port Zornbrecht* nachzugehen (siehe **AB** 92, S. 10). Mit etwas nautischem Fingerspitzengefühl können Sie die einleitende Szene natürlich auch auf eine Schiffspassage durch den Selem-Grund verlegen - in diesem Fall versucht Xchaq'Zzim in einem kleinen Kahn recht hoffnungslos, ihren Verfolgern zu entkommen.

Zeitlich empfiehlt es sich, das Szenario zwischen Efferd und Travia 32 Hal anzusiedeln, möglichst jedoch nach der erfolglosen Schlacht des Eslam ibn Qusrah am 9. Efferd, dem Vierten Rastullahellah 265 Rastullah (siehe Leitartikel dieser Ausgabe).

Hintergrund

Bei dem 'Gestaltloses Grauen' aus den Sümpfen (siehe Artikel in den **Aventurischen Boten** 90, S. 28, 91, S. 22f., 92, S. 10, sowie in der vorliegenden Ausgabe) handelt es sich um echsische Monstrositäten, mutiert durch die Kraft Asfaloths, der Vielfarbigen Herzogin des

wimmelnden Chaos. Für die Erschaffung dieser unheiligen Kreaturen sind Diener der Skrechu von Maraskan verantwortlich (siehe **Blutrosen und Marasken**, S. 119ff.), die ihre Herrschaft derart auf die Echsen-sümpfe und das südliche Kalifat auszudehnen hofft. Sie sandte vor etwa einem Jahr mehrere zaubermächtige Achaz aus, von denen die meisten ihre Seele bereits der Erzdämonin verpfändet hatten. Mit blutgierigen Marus als Handlangern gelang es ihnen, sich einige Stämme zu unterwerfen und unlängst gar das Zsahh-Kloster bei Krs'Zzah einzunehmen. Auch erhielten sie asfalothgeweihte Artefakte aus der Hand ihrer Herrin, mit denen sie vor kurzem an mehreren Stellen den letzten Schritt des grausigen Plans der Skrechu in die Tat umzusetzen begannen: Inspiriert von Xeraans Unbesiegbaren Legion von Yaq-Monith (siehe **Unter der Dämonenkrone**, S. 111f), entwickelte sie ein Ritual, um echsischen (Misch-)Wesen dämonisches Leben einzuhauchen. Die so entstandenen (und immer noch entstehenden!) Ungeheuer sind von tödlicher Kampfkraft und können zudem von derischen Waffen nicht verletzt werden — ein Umstand, der bereits eine ganze Schar von Novadis in den Tod gerissen hat.

Ein Priester in Not ...

Die Helden nehmen hinter einem flachen Hügel (oder einigen Bäumen) plötzlich einen schwachen Lichtschein wahr, der zunehmend intensiver wird und sich kaskadenartig ausbreitet. Fast meint man, in dem taghellen Leuchten die Farben des Regenbogens zu erahnen. Erreichen die Helden die Stelle, können sie im Zentrum des Lichts Xchaq'Zzim (Beschreibung siehe **Anhang**) ausmachen, die von zwei kräfti-

gen, aufrecht gehenden Alligatoren bedrängt wird und eben unter ihren Hieben zusammensinkt.

Xchaq'Zzim hat in Todesangst ein Ritual gewirkt, das TSAS WUNDERBAREM FRIEDEN ähnelt (siehe **Kirchen, Kulte, Ordenskrieger**, S. 69). Die Hilfe ihrer Göttin kam jedoch (scheinbar) um Augenblicke zu spät, denn obgleich sie sie vor lebensbedrohenden Verletzungen bewahrte, werden die beiden Marus die wehrlose Achaz mit sich in die Sümpfe schleppen ... — An diesem Punkt rechnen wir mit dem beherzten Eingreifen Ihrer Helden (die sonst diesem Namen kaum gerecht würden).

2 Marus

INI 11 + W6 AT 12/10/14* PA 9

RS 5 (Haut+Lederpanzer) LeP 38

AuP 40 KO 15 MR 8

TP 2W+2/2W+4/1W+4*

**)Zähne/Schwanz/Krummschwert*

Büßt ein Maru die Hälfte seiner LeP ein, verfällt er in Blutrausch (TP+4, pro KR zwei vollwertige AT-, dafür keine PA-Aktionen, Doppelangriff mit Zähnen/Waffe möglich).

Der Kampf gegen die Marus währt allerdings nur wenige KR: Dann verdichtet sich das allgegenwärtige Licht zu einem blass schimmernden Regenbogen, der sich über die Szenerie spannt. Zugleich stiftet Tsas göttlicher Wille Frieden in den Seelen der Kämpfenden und lässt jeden Wunsch nach weiteren Feindseligkeiten erlöschen (selbst Wüt-Echsen im Blutrausch beruhigen sich augenblicklich). Die Marus ziehen sich daraufhin in die Sümpfe zurück, wo die Helden sie sicherlich bald aus den Augen verlieren. Sollten die Spieler mit wirklich genialen Einfällen aufwarten, können die Marus bis ins Dorf der Khirr'Zsuqq (siehe unten) verfolgt wer-

den - ohne die Hilfe der Ziliten haben die Helden allerdings noch keine Möglichkeit, dort einzudringen, weshalb das Abenteuer danach seinen gewohnten Lauf nehmen dürfte.

Kurz nach dem Verschwinden der Marus verblasst der Regenbogen und Xchaq'Zzim kommt wieder zu Bewusstsein. Bis auf eine tiefe Bisswunde an der linken Schulter scheinen die mörderischen Hieben, die sie kurz vor dem Eingreifen der Helden getroffen haben, spurlos an ihr vorübergegangen zu sein — und ebenso verschwunden sind die Verletzungen, die sich die Helden eventuell im Kampf mit den Marus zugezogen haben. — Dies ist natürlich eine Folge des Tsawunders, das nur imaginären Schaden entstehen lässt. Der Biss wurde der Priesterin zugefügt, während sie noch das Ritual wirkte.

Xchaq'Zzim bedankt sich bei ihren Rettern, wird sich mit den Helden aber kaum verständigen können (sie spricht nur Rssahh). Jedoch wiederholt sie ständig die Worte "Skar Shr Shzinth" — offenbar erwartet sie von den Helden zu wissen, wo sie dies finden kann.

... und ein Echs unter Menschen

Skar Shr Shzith ist der Name eines Achaz (siehe **Encyklopedia Aventurica** S. 127), der seit geraumer Zeit unter Menschen lebt. Der einstige Häuptling der Zansch'Irr hält sich derzeit in Selem auf — dies gilt es für die Helden herauszufinden und die Zsahh-Priesterin dann dorthin zu führen. Auf dem Weg durch das Szintotal müssen sie allerdings feststellen, dass der Hass der Menschen gegen alles Geschuppte nach den Schrecknissen der letzten Monde ins Unermessliche gewachsen ist: Die 'Echsenfreunde' ernten nur Spott und Zurückweisung, oft fliegen Steine nach der Achaz und einmal müssen sie Xchaq'Zzims gar vor einem wütenden Lynchmob bewahren. In Selem selbst jedoch gehören alle Arten geschuppter Wesen längst zum Stadtbild (für das Spiel in der Stadt sei Ihnen **Die Wüste Khom - Meisterinformationen**, S. 5ff, empfohlen). Wurde Skar Shr Shzinth schließlich ausgemacht, zieht er sich mit Xchaq'Zzims zunächst zurück und stellt sich dann

den Fragen der Helden — in fließendem, wenn auch züngelndem Garethi. Schmücken Sie das folgende Gespräch mit verwirrend fremdartigen Formulierungen und sparen nicht mit Missverständnissen, die sich aus der weitgehenden Unvereinbarkeit der Gedankengänge zweier Rassen ergibt, deren Weltanschauungen durch ein ganzes Zeitalter voneinander getrennt sind (Elfen und Zwerge mögen teilweise intuitiv einen leichteren Zugang zu echsischer Logik haben, wenn auch aus völlig unterschiedlichen Blickwinkeln).

Zunächst stellt er ihnen Xchaq'Zzims förmlich vor und übersetzt deren Dankesworte, dann fragt er sie höflich nach



Xchaq'Zzim, Priesterin der Zsahh

ihren Namen und ihrer Herkunft. Schließlich berichtet er vom Stamm der Khirr'Zsuqq, die seit einiger Zeit dem Rat eines neuen Schamanen folgen (siehe Szurchuzz im Anhang). Dieser forderte benachbarte Stämme wiederholt dazu auf, sich der Macht seiner schlangenleibigen Göttin zu beugen und ihm auf dem Weg zu folgen, der den Geschuppten erneut den "ihnen zustehenden Platz als Herrscherrasse" ebnet werde.

Bislang konnte man sich Szurchuzz und seiner verblendeten Getreuen erwehren, doch nun brachte Xchaq'Zzim

beängstigende Kunde aus dem Südosten der Echsen Sümpfe: Sie konnte als einzige entkommen, als vor wenigen Wochen eine Handvoll Marus das Kloster der Zsahh nahe der Siedlung Krs'Zzah in ihre Gewalt brachten. Dies legt nicht nur die Vermutung nahe, dass die Anhängerschaft der 'neuen Göttin' weit größere Verbreitung besitzt als ursprünglich angenommen, zudem wolle man sich nicht ausmalen, für welche unheiligen Rituale sie die Reliquien und die gefangene Priesterschaft missbrauchen wollen. (Xchaq'Zzim erkennt in den Mutationen der letzten Monde sehr wohl das Wirken der Gegenspielerin ihrer Göttin, wird dieses Wissen aber nur ungern mit den Helden teilen.)

Skar Shr Shzinth will daher mit Xchaq'Zzim umgehend in den Osten der Sümpfe aufbrechen, um dort seinem Volk im Kampf gegen die fremde Macht beizustehen und vor allem das Kloster aus ihren Klauen zu befreien. Die Helden hingegen bittet er, sich der für die Menschen unmittelbaren (weil viel näheren) Bedrohung durch Szurchuzz und den Stamm der Khirr'Zsuqq anzunehmen. Da Skar Shr Shzinth die Helden aber nicht ins sichere Verderben schicken will, besteht er darauf, sie zuerst zu den heiligen Frauen und Männern von Chi'Khro zu geleiten — denn "nur mit deren Rat und Hilfe sowie ihren Gebeten kann ein so gewagtes Unterfangen gelingen".

Die Insel der Heiligen

Skar Shr Shzinth führt die Helden in einer vermutlich mehrtägigen Sumpfwanderung an einen längst verlassenem Küstenort, wo sie eine Nacht in einem halb verfallenen Tempel zubringen sollen. Nachdem sie von Xchaq'Zzim einem Erneuerungsritual unterzogen wurden, sollen sie dort — aufgabenüberwucherten Steinplatten zwischen den Resten himmelhoher Säulen - ihren Geist reinigen und "auf die Stimmen der H'Rangarim hören". Freilich können Sie die Stunden der Dunkelheit noch durch Irrlichter, Mindergeister oder Träume würgen.

Am darauffolgenden Tag sind die beiden Echsen bereits verschwunden. Ih-

rer Ansicht nach war alles gesagt, deshalb brachen sie noch in der Nacht auf — Verabschiedung spielt bei den Achaz eine weit geringere Rolle als bei den Menschen. Am Ufer finden die Helden einen kleinen Kahn, mit dem sie durch das trübe Wasser zur Insel übersetzen können. Diese ist jedoch ausgesprochen schwierig zu finden, weshalb die Überfahrt (10 minus TaP* einer *Orientierungs-Probe*) Stunden in Anspruch nimmt — auch auf einige *Boote Fahren*-Proben sollte nicht verzichtet werden. Doch auch wenn die Insel schließlich gefunden wurde: Geeignete Anlegeplätze sind an dem von riesigen Mangroven umstandenen Eiland kaum auszumachen, auch finden sich keinerlei Anzeichen einer Siedlung. Sobald sich die Helden jedoch dem südwestlichen Ufer nähern, tauchen im Wasser neben ihnen zwei etwa menschenkopfgroße Molchgesichter auf. Kurz darauf fordern die beiden Fischmenschen sie mit Gesten ihrer flossigen Hände auf, ihnen zu folgen. Sie geleiten den Kahn über gut anderthalb Meilen zwischen Stelzwurzeln und Schlammböden hindurch zu einem großen See mitten im Sumpf, an dessen Südufer sich einige Hütten aus Schilfrohr schmiegen.

Die Helden haben das geheimnisvolle *Chi'Khro* erreicht, eine Siedlung von mehreren hundert Ziliten, deren Schamanen und Priester von vielen Achaz als Heilige verehrt werden (mehr zu dieser Rasse finden Sie im *Bestiarium Aventuricum* auf S. 18). Zwar verhalten sich die Fischmenschen ihren Besuchern gegenüber freundlich und entgegenkommend, die Verständigung dürfte sich allerdings als schwierig erweisen: Auch wenn viele Ziliten das Rssahh (also das Echsische, keinesfalls aber andere Sprachen) verstehen, können sie es mangels Stimmbänder nicht sprechen und kommunizieren untereinander mit Zisch- und Pfeiflauten. Den Helden muss es nun gelingen, einen geeigneten Schamanen ausfindig zu machen, diesem ihre Situation zu erklären und dann auch noch seine Ratschläge zu verstehen. Außerdem gilt es dabei etliche Bräuche zu beachten (so dürfen etwa keine Metallgegenstände in die Hütten gebracht werden, welche zudem nur tauchend erreicht werden können).

Die Hilfe der Ziliten besteht in zaubermächtigen *Schuppenkleidern* (siehe *Kasten*), mit denen man echsische Gestalt

annehmen kann. Jeder Held darfeines von ihnen anlegen, um möglichst unerkannt in das Khirr'Zsuqq-Dorf eindringen zu können. Die Wahl der Rasse trifft der zilitische Schamane nach Charakter und Aussehen des Trägers: Gedrungene oder besonders friedliebende Helden erhalten die Haut eines Ziliten, große Kämpfer sicherlich die eines Maru und schlanke Elfen werden zu hochgewachsenen Achaz. Zuvor wird den Helden allerdings nahegelegt, stärker behaarte Körperstellen (vor allem das Haupthaar) gründlich zu scheeren - ein durchaus wohlgemeinter Rat, wie sich später herausstellen wird ...

Die Schuppenkleider der Ziliten

Alle bekannten echsischen Rassen häuten sich zumindest einmal in ihrem Leben, wobei die genauen Zyklen von Rasse, Geschlecht und Lebensraum abhängig sind (dies gilt erwiesenermaßen nur für Achaz, Marus und Ziliten — die Häutung eines Krakoniers wurde zumindest von Menschen noch nie beobachtet). Diesem Vorgang wird vor allem bei den Achaz große Bedeutung beigemessen und ist die Grundlage für ihren Glauben an die Wiedergeburt sowie die ewig junge Göttin Zsahh. Einigen Schamanen und Priestern der Ziliten von Chi'Khro ist es gelungen, die frisch abgelegten Häute einiger Echsen derart zu verzaubern, dass sie nicht nur konserviert wurden, sondern zugleich die Essenz vom Aussehen ihres früheren Trägers in sich aufnahmen. Dadurch schufen sie Artefakte, die auffallende Ähnlichkeit zu den waldelfischen Tiergewändern (siehe *Mysteria Arkana*, S. 201) aufweisen: Sie verleihen ihrem Träger das Aussehen jenes Echsenwesens, von dem sie einst abgestreift wurden. (Wenn Sie das Abenteuer um eine ausgedehnte Nebenhandlung bereichern wollen, könnten Menschen auch auf das Anlegen möglichst frischer Häute angewiesen sein — dann müssten die Helden zuerst einige bereitwillige Echsen finden, die kurz vor ihrer Häutung stehen ...) Die Macht der Schuppenkleider (deren zilitischen Namen wir ebenso wenig wiedergeben wie niederschreiben können) beruht nicht auf Illusion, sondern auf Verwandlung, beschränkt sich allerdings grundsätzlich auf das

Aussehen, nicht aber die *Eigenschaften* der Helden. Bis auf eine leichte Beeinträchtigung des Hörvermögens bleiben die meisten körperlichen und geistigen Fähigkeiten (und damit auch deren Werte) daher unverändert. Nur weil ein Mensch plötzlich einen Schwanz oder eine lange Zunge besitzt, bedeutet das aber noch lange nicht, dass er sie auch wie ein Achaz oder Maru einsetzen kann — die entsprechenden Muskeln sind (so in Menschengestalt überhaupt vorhanden) bei solchen Aufgaben schlicht überfordert. Dies sollten die Spieler aber erst nach und nach entdecken, denn der Spieler in Marugestalt wird sich erst beim Nachtmahl darüber wundern können, dass er mit seinem imposanten Krokodilsgemisch bestenfalls weiches Gemüse kauen kann — ganz zu schweigen von den Koordinationsproblemen mit einer zusätzlichen Gliedmaße am hinteren Rumpfende. Zudem liegen auf den Artefakten Verständigungszauber, die dem Träger die Kommunikation in Rssahh (und *nur* in dieser Sprache) ermöglichen.

Doch auch auf anderen Ebenen bieten die Schuppenkleider wertvolle Anreize für kreatives Rollenspiel: Wie gesagt verleiht die Haut das Aussehen ihres früheren Trägers — und wie der Zufall (oder meisterlicher Wille) es so will, könnte ein Held durchaus einem Verwandten oder Freund dieser (vielleicht bereits verstorbenen) Echse begegnen, möglicherweise gar dem vormaligen Besitzer selbst. Auch will das Leben in Schuppen erst einmal gelernt sein: Wer unter anderen Echsen nicht auffallen will, sollte tunlichst deren Verhaltensweise studieren und sich darin üben. Bestehen Sie hier aber nicht auf Proben und endlose Würfelei; können die Spieler die drohende Gefahr des Entdecktwerdens durch Einfallsreichtum und gutes Rollenspiel umgehen, ist der Erfolg weit lohnender.

Die Rückverwandlung kann jederzeit willentlich eingeleitet werden, setzt aber spätestens nach einem Mond ein. Dabei muss die echsische Haut abgelegt werden, der Held muss sich also regelrecht 'häuten'. Dies ist (zumindest für Menschen) ein äußerst schmerzhafter Prozess, der sich über einen ganzen Tag hinzieht und zu-

mindest 2W SP verursacht. Wer vor der Verwandlung auf die Rasur stark behaarter Körperstellen verzichtet hat, muss zudem für ein halbes Jahr mit ausgesprochen starkem Schuppenbefall rechnen, da sich dort die echsische Haut nicht vollständig lösen konnte - was das für spieltechnische Auswirkungen hat, bleibt dem Feingefühl und der Gnade des Meisters überlassen.

Das Dorf der Khirr'Zsuqq

Die Lage des Dorfes (etwa 20 Meilen westlich von Tsh'Awah) können die Helden entweder von Skar Shr Shzinth erfahren oder müssen sie mühsam aus den Gesten der Ziliten erraten. Zwischen mehrere Schritt tiefen Senken voll Schlamm und Brackwasser ist der Boden im Umkreis von etwa zwei Meilen zwar feucht, aber recht fest und gänzlich von kniehohem Schilfgras bedeckt. In der Mitte der 'Insel' stehen drei Dutzend große Schilfhütten, die jeweils bis zu zehn Achaz beherbergen. Gut die Hälfte der Behausungen sind bis zu zwei Schritt tief und gänzlich mit Wasser gefüllt. Werkzeug, persönliche Gegenstände und Nahrung werden allerdings nur in den 'trockenen' Hütten aufbewahrt.

Etwas abseits hat sich Szurchuzz eine Lehmhütte errichten lassen. Sie ist von einem Dutzend tiefer Schlammlöcher umgeben, aus denen vereinzelt Blasen aufsteigen oder verrenkte echsische Gliedmaßen herausragen. Das Gebiet wird stets von einer Handvoll Marus bewacht und von den Stammesmitgliedern furchtsam gemieden. Bleiben die Helden längere Zeit in dem Dorf, können sie gar ein grausiges Ritual beobachten, bei dem Szurchuzz einen unfolgsamen Maru an einem Pfahl grausam foltern lässt, um schließlich einen Dämon in seinen Körper einfahren zu lassen und ihn in eines der Löcher zu stecken, wo er 'wachsen' soll.

Leider ist kaum abzusehen, welche Strategie die Spieler verfolgen oder auch nur welche Ziele sie ansteuern werden. In diesem Abschnitt sind alle Register Ihres meisterlichen Könnens

gefragt; machen Sie es den Helden nicht zu einfach (sie mögen zwar Echsen sein, doch immer noch Unbekannte), doch belohnen Sie gute Pläne mit Erfolg.

Das Grauen erwacht ...

Wichtig ist für die Helden vor allem, ihre Möglichkeiten richtig einzuschätzen: Da das Dorf über 250 Achaz beheimatet, von denen mehr als ein Drittel waffenfähig sind, und Szurchuzz des weiteren über bis zu 20 kampferprobte Marus verfügt, sind bewaffnete Konfrontationen mehr als aussichtslos. Denkbare Lösungen wären, das unheilige Ritualmesser zu entwenden (siehe unten) oder Szurchuzz alleine zu stellen, doch vielleicht sehen die Spieler ihre Aufgabe auch ganz woanders.

Kurz bevor die Helden das Dorf jedoch verlassen, beginnen die Schlambäder hörbar zu brodeln. Die konservierten Mutanten erwachen nun (möglicherweise weil Szurchuzz geschwächt wurde und die Kontrolle verlor) langsam aus ihrer Starre. Lassen Sie sich für den Showdown von klassischen Alien- und Horrorfilmen inspirieren.

Lose Enden

Wozu in diesem Rahmen leider der Platz fehlte, sind mögliche Fortsetzungen und offene Fragen, die reichlich Stoff für weitere Abenteuer bieten:

—Die wohl wichtigste Erkenntnis ist das Wissen um die dämonische Natur der mutierten Bestien. Diese Nachricht muss dringend zum Kalifen von Mherwed gebracht werden, denn alle Reiterscharen seines Heeres werden versagen, solange ihre derischen Klingen den Gegner nicht verletzen können. Dies ist der Zeitpunkt für den Herrscher, auf die magischen Kräfte des *Abu Khomchra* (Encyklopaedia S. 126f.) und seiner Schüler zurückzugreifen. Und wer eignete sich besser als Bittsteller bei dem gemiedenen Mystiker als unsere Helden?

—Die Spur Szurchuzzs lässt sich mit einiger Mühe zu Al'Gorton zurückverfolgen, dem Handlanger der Skrechu (siehe **Blutrosen** S. 126f.) - für

manche Echsen ein Beweis, dass doch wieder nur Menschen die Verursacher allen Übels sind ...

—Auch wenn es dem Kalifat vielleicht gelingen mag, das geschuppte Grauen in die Echsensümpfe zurückzudrängen, ist es dort doch noch lange nicht besiegt. Und so sind die Bemühungen von Skar Shr Shzinth und Xchaq'Zzim wohl nur der Anfang eines weiteren Kleinkrieges gegen eine Erbin des Dämonenmeisters.

Anhang: Personen

Xchaq'Zzim, Priesterin der Zsahh

Eine feingliedrige, mittelgroße Achaz mit auffallend buntem Rückenrücken und in allen Grüntönen schimmern den Schuppen. Xchaq'Zzim ist zwar klug, doch von einfachem Gemüt, und die langen Tage der Flucht haben sie beinahe gebrochen. Ihr gewinnendes Wesen und unerschütterliches Vertrauen in ihre Göttin machen sie aber trotz aller sprachlichen Barrieren zur angenehmen Begleiterin. Im Unterschied zu den friedliebenden menschlichen Tsa-Geweihten weiß Xchaq'Zzim sich sehr wohl mit ihrem Messer zu verteidigen. Als einziges Symbol ihres Glaubens ist ihr ein im Sonnenlicht farbenprächtig leuchtender Edelstein geblieben.

Szurchuzz, Asfaloth-Papyierer im 3. Kreis der Verdammnis

Ein weit über zwei Schritt großer, braungeschuppter Achaz von den Waldinseln, der schon früh in die Hände der Skrechu geriet und von ihren besten Kristallomanten unterwiesen wurde. Tief von der Doktrin seiner Herrin überzeugt, die Menschen seien unwürdige Kreaturen, führt er ihren Feldzug gegen das Kalifat an vorderster Front und hat zu diesem Zweck den Schamanen der Khirr'Zsuqq grausam getötet, um seinen Platz einzunehmen. Seinen Pakt empfindet er als notweniges Übel im Kampf gegen die Menschen, das Dämonenmal jedoch jagt ihm selbst schreckliche Angst ein, weshalb er immer größere Teile seines Körpers bedeckt — denn seine Schuppen fallen ihm langsam aus und setzen glatte, weiche Haut frei.

INTERNA

Aventurisches Adels-Calendarium



Addenda
&
Corrigenda

Adelscalendarium:

Das neue und überarbeitete offizielle Adelscalendarium kann für eine Vorab-Kostenpauschale von 2,- EUR plus ausreichend frankiertem DIN A4-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.

Änderungen des Croncalendariums seit seiner neuesten Auflage (kursiv);

Albernia

Alb-II-12 Baronie Crumold. Baron Ilaen Crumold v. Crumold-Crumold; Wolfgang Wagner, Monumentenstr. 33, 10829 Berlin
Alb-II-14 Baronie Draustein Baron Corrin Stephan ä. H. v. Stephan; Markus Hattenkofer, Mooslohstr. 9, 82637 Weiden i.O.

Windhag

Wnd-I-12 Baronie Südthag Baron Oldeborv. der Froschau zu Südthag; André Volk, Im Quebel 17, 56154 Boppard

Kosch

Kos-I-02 Baronie Garnelhaun Baronin Tsaja-Josmene v. Garnelbaun
> Gut Erlenschloß Prinz Anshold v. Eberstamm zu Erlenschloß (Erbprinz des Kosch)
Kos-III-02 Baronie Bärenfang Baron Balinor v. Drabenburg zu Bärenfang; Bernhard Gambke, Magdeburger Str. 11, 65462 Ginsheim
> Gut Schwertwacht Wulfhelm Rondrian Burgherdall von Bärenfang; Steffen Schenk, Ameisengasse 4, 55270 Ober-Olm
Kos-III-03 Baronie Metenar Baron Graphiel Blauendorn-Lacara v. Metenar; Martin Lorber, Grafensteinstr. 29, 96050 Bamberg
Kos-IV Grafschaft Ferdok Graf Growin, S. d. Gorbosch v. Ferdok; Stephan Schulze, Westerheideweg 4, 59077 Hamm
Gräfl. Befehligerin Baronin Rena v. Arbasien (Beilunker Exiantin); Daniel Reisinger, Von-Richthofen-Str. 45, 86159 Augsburg
Kos-IV-07 Brn. Hammerschlag Baronin Belinde v. Sardosk zu Hammerschlag (auch Tob-VI-12)
> Gut Salingen Ritter Thorben Raul Baduarvon Hammerschlag; Jörg Schwarz-Jaroschek, Nordstr. 37, 59174 Kamen

Almada

Alm-I-05 Baronie Artesa Baron Escalio Torrachio v. Artesa; Malte Bornkamm, Gleimstr. 44, 10437 Berlin

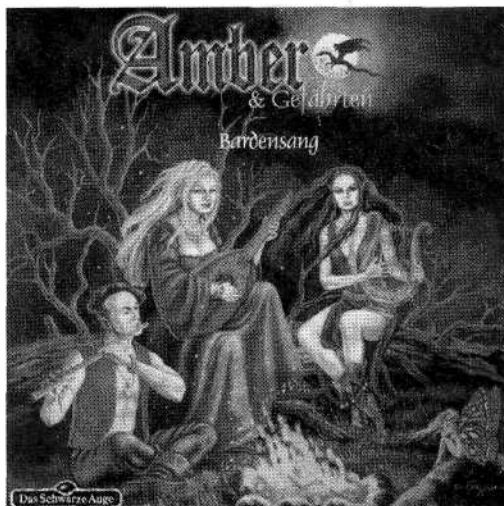
Garetien

Gar-III Gft. Waldstein Gräfin Alechandriel Quellentanz; Hadmar v. Wieser, Emanuel-Schikaneder-Str. 7, A-5020 Salzburg
Gar-III-07 Baronie Leihenbutt Baron Nimmgalf v. Hirschfurten; Ingo Basten, Altenauer Str. 9, 38768 Clausthal-Zellerfeld
Gar-VI-04P Königl. Mardershöh Vogtin Giselda v. Ochs auf der Mardershöh; Oliver Steiger, Römerstr. 198, CH-8404 Winterthur
> Burg Dragenfels Junker Lahor Vandass vom Dragenfels; Volker Strunk, Fritz-Reuter-Str. 19, 44147 Dortmund

Tobrien

Tob-I Landgrafschaft Ysilia Landgraf Jarlak Kunibald Geldor von Ehrenstein j. H. (Erbprinz von Tobrien)
Landgräfl. Vogt, Baron Reckhart von Spogelsen
Tob-I-02 Baronie Kleinwardstein Baron Firutin Limpurg von Kleinwardstein (umkämpft von des Herzogs und Kaisers Mannen)
> Burg Kleinwardstein (befreit und zerstört) ksl. Oberst Leomar Groterian; Frank Wimmer, Rilkestrasse 9, 50189 Eisdorf
Tob-IVP Landgrafschaft Tobimora, Hzgl. Trutzvogt Wolfhart von Weißenstein; Bernd Pils, Marschhorst 10 a, 27419 Klein Meckelsen

Anzeige



Düstere Balladen,
Heldenepen
und Trinklieder ...

Amber & Gefährten
»Bardensang«

Erhältlich im
Fachhandel, unter

www.bardensang.de

oder bei

www.f-shop.de

Einsendeschluss

für den

Av. Boten No. 96

ist Samstag, der

22. Juni 2002

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 Rückporto beizulegen.

Kanzleranschriften:

Albernia:

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

Almada:

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

Horasreich:

Frank Bartels, Rappoldstr. 18, 33613 Bietfeld, 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



Liebe Leser,

wir danken für die rege Beteiligung nach unserem Aufruf sich als Gastredakteur in Sachen Botenmotto zu versuchen. Wir möchten auch weiterhin, dass Sie uns Ihre kleinen Werke zuschicken, doch weisen wir gleichzeitig darauf hin, dass seit der letzten Ausgabe des Boten etwa drei Dutzend Mottos unseren Redaktionspostkasten erreichten. Auf diesem Wege möchten wir auch gleich all die fleißigen Schreiberinnen und Schreiber daraufhinweisen, dass eine mögliche Veröffentlichung durchaus ein wenig auf sich warten lassen könnte.

Ferner ist es offenbar unverzichtbar, nochmals und mit Nachdruck auf die neue Anschrift unserer allseits beliebten Annoncenaquisesse hinzuweisen. Bitte beachten Sie doch bei Ihrer künftigen Korrespondenz mit der Redaktion die derzeit abgedruckten Anschriften.

Weiterhin erreichen unsere Redaktion immer wieder eMails, die sich mit Änderungen von einzelnen Abonnements befassen. Das ist so leider nicht korrekt, denn für Abo-Belange ist ausschließlich die Vertriebsgesellschaft VKG zuständig, wenden Sie sich also bitte in einem solchen Fall schriftlich direkt an die VKG-Vertriebsgesellschaft in Hamburg. Alle dazu notwendigen Daten und Anschriften finden Sie in der nebenstehenden schwarzen Spalte.

Abschließend möchten wir Ihnen noch herzlich dafür danken, dass Sie sowohl das Internet - dort speziell die verschiedenen Diskussionsforen - als auch den direkten Weg zu uns suchen, um uns Ihre Meinung zum Boten (Layout, Inhalt etc.) mitzuteilen. Das ist für uns sehr wichtig, auch wenn wir in einem konkreten Fall bspw. die Ergebnisse einer Forums-Umfrage nicht veröffentlichen können. Dennoch möchten wir Sie daraufhinweisen, dass alle Anregungen und konstruktive (!) Kritiken von uns sehr wohl zur Kenntnis genommen werden und wir auch versuchen, sie weitestmöglich zu berücksichtigen. Das funktioniert natürlich nicht bei jedem einzelnen Vorschlag, der uns erreicht, doch wir geben uns alle Mühe, den Boten Ihren Wünschen und Vorstellungen gemäß zu gestalten. Haben Sie bitte weiterhin mit uns Geduld, denn gut Ding will Weile haben.

Wir danken Ihnen für Ihre Aufmerksamkeit und Ihr Verständnis und wünschen Ihnen weiterhin alles Gute und viel Spaß mit unseren Publikationen.

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.: 0180-53139 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

ZUDSA

telefonisch

einzig und allein an:

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

oder per email an

dsaregehi@fanpro.com

KLEINANZEIGEN

einzig und allein an:

**Mechthild Henschel
Spitzenrheinhof 6a
67346 Speyer**

oder per email an

Ulrich Kneiphof

avbote@fanpro.com

Fantastik-Kontorpräsentiert:

Die Sveltland-Saga

- Eine LARP-Kampagne um die Befreiung des Svelt'sehen Städtebundes -

Es begab sich im 21. Götterlauf der Herrschaft Seiner Allergöttlichen Magnifizenz Kaiser Hal I. von Gareth, dass die Kirchen der Herrin RONdra und der Gütigen Mutter TRAvia die Freien Menschen der Zwölfgöttlichen Lande zur Befreiung der Sveltlande von der Knute der gottlosen Orken aufriefen. Im Ingrimmond des gleichen Jahres fand sich in Donnerbach der Zug der Freien zusammen und zog gen EFFerd, dem Schwarzpelz entgegen. Ende des Jahres befreiten sie Burg Waldstein, unweit von Gashok. Und die siegreichen Kämpfer, götterfürchtigen Priester und mutigen Siedler freuten sich auf das erste Neujahrsfest in Feindesland.

Erlebe den Anfang der Sveltland-Saga! Feiere mit den siegreichen Kämpfern die Ankunft des Neuen Jahres!

Komm zum Sveltland 1 - Con!

25. -27. Oktober 2002, Jugendburg Freusburg (Siegen)

Infos & Anmeldungen unter: www.fantastik-kontor.de oder postalisch unter Fantastik-Kontor, Im Hassel 44, 37077 Göttingen (Bei postalischen Anfragen bitte 56 € Rückporto beilegen!)

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

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

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

☐ Gegen Jahresrechnung an meine Adresse. Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!

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

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, Thomas Römer, Gregor Rot, Gun-Britt
Tödter, Anton Weste, Hadmar von Wieser und Karl-Heinz
Witzko

Mitarbeiter dieser Ausgabe: S. Anderka, B. Berghausen,
C. Daether, M. Friedrich, C. Hötting, G. Kunit, M. Maurer,
D.-S. Richter, M. Schmaltz, S. Trautmann u.a.

Botenmotto: Maria Langbecker

Illustrationen: Caryad, Ruud van Giffen

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.
Abonnementbedingungen siehe nebenstehend.

Redaktionsanschrift (postalische Anfragen nur mit RP!):

Mechthild Henschel
Spitzenreinhof 6a
67346 Speyer

oder per email an:
avbote@fanpro.com

Fragen zum Boten-Abonnement:
Sven Peters (sven@fanpro.com)

sehen Regimentes 'Yslistein' und die Nordmärker Entsatztruppen bestritten wird. Mit der Leitung des Wiederaufbaus wurde der kaiserliche Hauptmann (und Nordmärker) Edo von Riedenburg zu Riedenburg von Seiner Exzellenz Marschall Gerdenwald beauftragt. Der Hauptmann gilt als exzellenter Logistiker und Nachschubspezialist dem es sogar gelang aus dem Nichts für Ebelried einige Hornissen zu organisieren. Außerdem wurden den Nordmärker Truppen die Sicherung der Nachschubwege zwischen Sichelstieg und Ebelried anvertraut. Dieser Aufgabe widmen sich die tapferen Freiwilligen aus dem Osten des Reiches mit wahren Eifer. Dieser Eifer schlägt sich bereits in den Aufbauarbeiten nieder. So wurde die Baustelle bereits mit einer hölzernen Palisade umgeben um den Aufbau vor feindlichen Einwirkungen zu schützen. Auch gelang es das weitläufige Umfeld des Kleinwardsteines vom Feinde zu säubern und zahlreiche Patrouillen gewährleisten dieses Unterfangen. Hatte früher der Wolf den Feinden das fürchten gelernt, so muss dieser nun mit der vereinigten Macht von Wolf und Fisch rechnen.

Teile der stark zerstörten Anlage wurden bereits abgerissen um Neubauten Platz zu machen. Handwerker aus den Flüchtlingslagern um Perainefurten, durch den Krieg ihrer Arbeit beraubt, fanden hier wieder ein reiches Betätigungsfeld für ihre Künste. Wie Hauptmann von Riedenburg betonte, sei es eine gewaltige Herausforderung, mit dem spärlichen Material eine neue Befestigung zu errichten. In seinem alten Glanze werde der Kleinwardstein wohl nicht mehr erstrahlen, aber eine sichere Feste für die Kaiserlichen und den Nachschub aus Weiden allemal! Man will vor dem nächsten Wintereinbruch bereits die Soldaten in festen Unterkünften unterbringen und die hölzernen Befestigungen durch steinerne ersetzt haben. Auf unsere Frage, wie er das bewerkstelligen will, zwinkerte der Hauptmann nur schelmisch und sagte lediglich: „Es wird schon werden.“

Man kann Seiner Exzellenz nur wünschen, dass dessen Erwartungen in diesem Mann nicht enttäuscht werden. Zuviel steht auf dem Spiel.

Christian Hötting

Antwort des Kaiserlichen Marschalls des Königreichs Garetien, Ugo von Mühlingen

an den Orden der Schwerter zu Gareth,
der Großmeisterin Cleo Ptolemansunni

Exzellenz!

Für Eure mahnenden Worte, veröffentlicht als Verlautbarung im Aventurischen Boten Nr. 94, bin ich Euch ergebenden Dank schuldig. Stets habe ich Frau Rondra hochgeachtet, ist es doch sie, die kämpfende Leuin, die dem Aristokraten und dem kaiserlichen Soldaten gleichermaßen die Schwertklinge führt; sie ist es, die mir in den vielen Kämpfen, die ich zum Wohle des Reiches, der Krone und den versammelten Kaiserlichen gefochten habe, beigestanden hat. Ihr, die Ihr die Weihe der Himmlischen erfahren habt, seid in besonderer Weise aufgerufen, die Taten des Krieges zu beurteilen, und so nehme ich nicht auf die leichte Schulter, was Ihr verlauten liebet.

Allein, Exzellenz: War denn die Leuin mit den Aufständischen? Führt die Himmlische auch Dreschflegel und rostige Sicheln statt Schwertklingen? Unterstützt sie Aufruhr gegen eine Ordnung, deren Teil sie selbst ist, der Ordnung des Heiligen Neuen Reiches beim Greifenthron Rauls des Großen, die gemäß der göttlichen Segnungen und Weisungen errichtet wurde? Nein, und da diese Aufführer ohne den Beistand Rondras kamen, wurden sie auch ohne Rondras Gnade geschlagen.

Zudem, Exzellenz, bewege ich in meinem Herzen die Frage, ob die Niederschlagung der Revolte nicht auch eine politische Handlung war, zu retten die Einheit und Ordnung des Reiches, das stark und einmütig den sogenannten Heptarchen trotzen muss. Und ist es aber nicht so, dass Geweihte mit gutem Recht sich aus den Staatsgeschäften heraushalten müssen und die Fragen der Lehnverwaltung und die Aufrechterhaltung der feudalen Ordnung den weltlichen Berufenen überlassen müssen, wie auch Ihr die Verwaltung Eurer Burg Osenbrück in die Hände meines Neffen legen musstet? Dieserhalb frage ich mich also: Was zählt Euer Wort in den Dingen der Staatsführung und außerhalb dessen, zu dem Ihr berufen seid? Schiffer, bleib bei deinen Booten ...

Leget also Euren kleinmütigen Hader ab und vergeht Euch nicht gegen die Gebote aller Zwölfe und insbesondere nicht gegen jene der milden Fraue Travia, sondern hebt Euer merkwürdiges Edikt wieder auf.

Rondra mit Euch!

Ugo von Mühlingen

PS.: Den Schreibern des Boten sei geraten, solche Verse, wie sie auf der Seite 12 zu lesen waren, fürderhin so zu behandeln, wie es richtig ist: Verbrennt sie, denn sie beleidigen die Götter, das Reich und — zuletzt sogar — jeden poetischen Geschmack.

bb

Wir möchten den geneigten Leser - und Seine Exzellenz von Mühlingen im besonderen — daraufhinweisen, dass wir natürlich bemüht sind, stets das rechte zu tun, und es bislang auch fleissig taten. So wird es auch bleiben, denn so verlangen es die zwölf geheiligten Kirchen und das Kaiserhaus ehemals. Daher möchten wir Euch versichern, dass unser zuständiger Schreiber, welcher dies schändliche Pamphlet in unserem Blatte niederschrieb, bereits zu der entsprechenden Stelle gesandt wurde, die zu überprüfen zuständig ist, dass er den strengen Richtlinien, die an unser Blatt gestellt sind, weiterhin Genüge tut. Sicherlich werden künftig solcherlei Texte sorgfältiger begutachtet und von berufener Stelle genehmigt werden. Wir bitten all diejenigen unserer Leserschaft — allen voran Seine Exzellenz von Mühlingen — vielfach und untätigst um Vergebung, sollten sie sich durch die ungehörigen Verse des Verfassers Freigedank Avesgesang in ihrem persönlichen Befinden gestört gefühlt haben.

Seelenrettung auf Alanfanisch

Nachdem die alanfanische Nordlandflotte im vergangenen Ingerimm Perricum verlassen hatte, kursierten mehrere Wochen lang Gerüchte über ihr Verschwinden in der Blutigen See (der Bote berichtete). Vor einigen Monaten schon erreichte Gareth die Kunde von ihrer sicheren Heimkehr — und mit ihr kamen Misstrauen und politische Verwicklungen, weswegen die Meldung lange Zeit geheim gehalten wurde.

Die schlimmsten Befürchtungen über den Verbleib der Nordlandflotte haben sich bewahrheitet: Die Granden der Pestbeule treiben nicht nur Handel mit den Heptarchien, sondern nutzen deren götterloses Tun auch noch, um auf Kosten von Unschuldigen ohne Scham und Gewissen den eigenen Reichtum zu mehren. Über einen Mond schien die Flotte zwischen Aranien und Maraskan verschollen, tatsächlich aber lagen die Schiffe in den Häfen der elburischen Küste. Das Gold aus den Geschäften im xeraanischen Mendena sowie in der Reichsstadt Perricum sollte nun also in die Märkte des lästerlichen Moghulates Oron fließen. Doch wurden die fetten Bäuche der Schiffe nicht nur mit den üblichen, im Süden heiß begehrten Nordlandwaren wie Weizen, Bausch, Leinen oder Bier gefüllt — vielmehr legte bei ihrem Eintreffen in Al'Anfa ein Gutteil der Nordlandflotte nicht im Frachthafen an, sondern löschte seine menschliche Ladung direkt auf der berüchtigten Sklaveninsel.

Ein Aufschrei der Empörung ging da durch die geheimen Kanzleistuben aller rechtgläubigen Lande. Allen voran kündigte die mondsilberne Suitana von Zorgan im Namen des aranischen Herrscherpaares sowie der phexgefälligen Mada Basari bis auf weiteres sämtliche Handelsbeziehungen mit dem Vizekönigreich Meridiana auf Aranien spricht mittlerweile von mehreren hundert oronischen Sklaven, die im Auftrag der zehn Grandenfamilien erworben wurden. Darunter sollen sich auch zahlreiche Kriegsgefangene befinden, dies ist aber eine bislang unbestätigte Behauptung von Seiten des Seerosenthrones. Auch die ohnehin

geschichtlich belasteten Beziehungen zum Raulschen Reich haben unter der Angelegenheit gelitten: Aus Zorgan drang unlängst der unverhohlene Vorwurf, dass man die führenden Kapitäne der Nordlandflotte bereits in Perricum hätte verhaften und die Schiffe beschlagnahmen sollen. Stattdessen habe man auch noch Handel mit ihnen getrieben, obwohl der Konvoi doch direkt vom verderbten Mendena her kam.

Die aranischen Anschuldigungen zielten vor allem auf die örtliche Grafregentin Rimiona Paligan (eine Schwester der Kaiserwitwe Alara) und ihren Enkel Rondrigan. Dem als schwärmerisch geltenden Junker steht noch in diesem Götterlauf sein 20. Tsatag und damit die Krönung zum Grafen von Perricum bevor, da sein Vater Timshal auf den Vallusanischen Weiden gefallen ist. Rondrigans Regentschaft über die dem Mahaharanydat direkt benachbarte Edelgrafschaft beginnt damit unter einem denkbar schlechten Stern. Ein mittlerweile nach Zorgan zurückbeordeter Gesandter der Maharani-Shahi soll in Perricum gar den gesamten "mit den Granden verschwägerten" garetischen Adel der Mitschuld an den alanfanischen Machenschaften bezichtigt haben. Das Zedernkabinett reagierte mit rohalscher Gelassenheit und verwies kalt lächelnd darauf, dass Aranien selbst zu den Sklavenhalterstaaten gehört: "Derartige Denunziationen entbehren jeglicher Grundlage (...), und das Königreich Aranien täte gut daran, sich deutlich davon zu distanzieren. Andernfalls würden sich die Herrscher von Zorgan selbst der Lächerlichkeit Preis geben, wenn sie ein Reich des Sklavenhandels beschuldigten, in dem das von Kaiser Gerbald I. erlassene *Verbot jeglichen Haltens von und Handelns mit Menschen als Sklaven* noch uneingeschränkte Gültigkeit besitzt."

Doch auch der Hüter des Roten Lotos, oberster Rahja-Geweihter von Al'Anfa, machte der Entrüstung seiner Kirche Luft und verurteilte im vergangenen Mond öffentlich das ruchlose Verhalten der Granden. Bedenkt man die hinreichend bekannten Zustände in der Pestbeule des Südens, bewahrte ihn wohl nur sein hohes Amt vor einem nächtlichen Besuch der Hand Borons.

Während sich die wahre Kirche des Raben in borongefälliges Schweigen hüllt, ruft ausgerechnet die Gemeinschaft des

Lichts zu Besonnenheit auf und warnt davor, übereilte Urteile zu sprechen, "bevor die ganze Wahrheit ans Licht des Götterfürsten emporgehoben wurde". Überhaupt ist der sorglose Umgang der Perricum Händler mit den Al'Anfanern nämlich nur auf einen Bericht des Wahrsers der Ordnung 'Regengebirge' zurückzuführen. Dieser traf bereits zuvor mit jener Bireme in der Reichsstadt ein, welche alljährlich die Nordlandflotte begleitet, um den Kirchenzehnt der Gurvan-Sakralen Gareth zu liefern. Seine Eminenz Amosh Tiljak missbilligte zwar das heimliche Vorgehen des Rates der Zwölf, erkannte aber die Bestrebungen des Patriarchen an, auf diese Weise 'gesegnete Artefakte in die besetzten Gebiete zu schleusen'.

Die wenigen Worte Amir Honaks schließlich — in seiner bislang einzigen Stellungnahme anlässlich des Tags des Großen Schlafes — lassen jeden aufrechten Reichsbürger ob ihrer kalten Arroganz erschauern: "Jeder der oronischen Herrschaft entführte Sklave ist eine gerettete Seele."

Gregor Rot

Güldenlandflottille verschollen

Keine Botschaft von der Prinzessin Lamea – Horasiat geht von Scheitern der Expedition aus – Vorbereitungen für weitere Überfahrten abgebrochen.

»LAMEA: Einmal bin ich zurückgekehrt, Geliebter mein, doch diesmal wird der Horizont mich verschlucken. Befrage die Winde, erstürme die Berge, trockne die See aus, du wirst stets dieselbe Antwort erhalten: Prinzessin Lamea ist fort.«

—Horas und Lamea, Theaterstück von Pherisjoter Marloff

GRANGOR/VINSALT. Über anderthalb Jahre ist es nun her, dass das Imperium Renascentum Horasi die bislang teuerste Güldenlandexpedition nach Westen schickte. Mit den Schivonellen Prinzessin Lamea und Prinz Shafir sowie der mächtigen König Toltnan, einem Kriegsschiff der König-Therengar-Klasse, brachen am 2. Phex 30 Hal über 500 best

AUS FERNEN LANDEN

ausgerüstete Matrosen, Seekrieger, Gelehrte und Konquistadoren unter dem Kommando der großen Entdeckerin Harika von Bethana von den Zyklopeninseln auf, um nautische und derographische Erkenntnisse zu gewinnen und Kontakte zum fernen Westkontinent zu knüpfen.

Tag für Tag wird von Grangors Türmen nach den zurückkehrenden Schiffen Ausschau gehalten, doch mittlerweile zeigt sich die Admiralität des Horasreiches enttäuscht, dass die Flottile nicht bis zum Herbst 32 Hal — wie offenbar geplant — wieder aventurische Gestade erreicht hat. Die Spekulationen und Befürchtungen sind so zahlreich wie die Pilger vor dem Grangorer Efferd-Tempel: Die Segelschiffe seien auf hoher See von Thorwalern attackiert worden, bereits kurz hinter Pailos von der Weltenkante gefallen oder aber beim Anblick der Goldenen Land versteinert und gesunken. In Vinsalt predigte ein wandernder Praiotus namens Boutsen Kureon gegen die Reisen zum Horizont: "Nichts als eitle Hoffart ist es, sich neue Lande zu erträumen und die alten Lande geringer zu schätzen. Aventurien, auf dem das Auge Praios' ruht, ist den Aventuriern zur Heimat gegeben — nichts weiter. Die Götter wünschen nicht, dass eure Füße fremde Küsten betreten." Gefüllte Schiffsbäuche voller Gold, Gewürze und fabelhafter Wunder sind als Lohn für den Aufwand dieser riskanten Reise bislang ausgeblieben. Die Euphorie und Aufbruchsstimmung scheint verfliegen. Wie die Kusliker Niederlassung des *Aventurischen Boten* aus Kreisen der Hochadmiralität erfuhr, wurden daraufhin vom Horaspalast Vinsalt die Mittel für eine weitere Expedition nach Westen vorerst gestrichen. Sie sollte angeblich Anfang 33 Hal mit nicht weniger als acht Schiffen und über 1.000 Kolonisten über das Meer der Sieben Winde reisen. Spekulationen über bedenkliche Lücken im horasischen Staatshaushalt, die seit Monaten kursieren, wurden zurückgewiesen. Ebenso auf Eis gelegt wurde eine Handelsfahrt des Hauses Terdillion: Noch im letzten Frühling schienen die drei gut ausgestatteten Karavellen bald aufzubrechen und die Häfen der Westküste künftig mit Güldenlandwaren überschwemmen. Doch nun wurden sie angesichts ernüchternder Gerüchte über die Harika-Expedition auf andere Handelsreisen in das Perlenmeer gesandt.

Soweit die Nachrichten aus Thorwal in die zivilisierten Lande dringen, gibt es auch keine Nachricht vom thorwalschen Schiffsverbund, der zwei Monate nach Harikas Aufbruch nach Westen segelte. Mit Hinblick auf Harikas bisherige Irrfahrten (von denen die letzte sieben Jahre dauerte) hoffen wir dennoch, dass die Segel der *Prinzessin Lamea* dereinst wieder am Horizont auftauchen, und beten zu Efferd, dass die Expedition wohlbehalten aus der unendlichen Ferne zurückkehren möge.

Anton Weste

Aus der Geschichte: Verlorene Güldenlandexpeditionen

Nur wenige Güldenlandsegler erreichen ihr Ziel und kehren erfolgreich nach Aventurien zurück. Manche verschollene Schiffsverbände sind zu Legenden geworden.

- Quellen des Hesinde-Tempels zu Kusliks sprechen von einer Armada von Dutzenden Okteren und schwimmenden Städten, die vom Blutkaiser Fran-Horas im 16. Jahrhundert vor Hal nach Westen ausgesandt wurden, um ein Land namens *Shylaion* zu unterwerfen. Sie sollten nur durch ihre schiere Größe den Wellen trotzen, kehrten jedoch niemals wieder nach Kuslik zurück.

- 290 vor Hal kehrte die Karavelle *Meerschaum* zwei Jahre nach ihrem Aufbruch aus dem Güldenland nach Havena zurück, wurde durch den Anblick der mittlerweile von der Flutwelle zerstörten Stadt in heillose Verwirrung gestürzt und kenterte in den Ruinen der Unterstadt. An Bord soll sich der kutschengroße Altar eines fremden Windgottes befunden haben.

- 83 vor Hal verschwand eine Flottile von vier Handelsschiffen aus Methumis, deren Kapitän die Kugelgestalt Deres beweisen wollte und glaubte, 700 Meilen westlich von Pailos liege Maraskan ...

An Bord war auch eine Garether Prinzessin, Enkelin Eslams V., die mit ihrem halben Hofstaat vor den Wirren des Thronfolgekriegs floh.

Meisterinformationen zu diesem Artikel finden Sie auf Seite 12.

Seewind

Meridianbestimmung auf Schwarzen Galeeren in Anwendung?

Aus der Universität zu Al'Anfa hören wir dieser Tage, was schon lange als Gerücht unter Gelehrten und Navigatoren umging: Es ist den Al'Anfanern schon vor Jahren dank des mittlerweile verstorbenen Astronomen Guidobaldo Quintone gelungen, eine Messung der derographischen Länge vorzunehmen und so Fahrten auf hoher See sowie die Kartographie stark zu vereinfachen. Bislang konnten mittels Efferdsstab, Hylailier Dreikreuz und Quadrant nur der Breitengrad ungefähr bestimmt werden.

Das Alanfanische Imperium hat mittlerweile etliche seiner Schwarzen Galeeren, vor allem aber Hochseeschiffe mit Wissen und Werkzeug zu dieser neuen Navigation ausgestattet. Die Halle der Erleuchtung behauptet, dass es den Navigatoren nun möglich sei, mit Hilfe von Sonne und Sternen die Position eines Schiffes auf 400 Rechtheilen genau zu bestimmen — ganz ohne Messung von Kurs und Geschwindigkeit oder Triangulierung von Landmarken. Natürlich teilt die Pestbeule des Südens ihr hochgeschätztes Wissen nicht mit anderen Ländern oder den Tempeln der Hesinde. Es heißt jedoch, dass zur genauen Messung präzise optische Instrumente und ein möglichst exakter Chronometer nötig sind.

Dass Al'Anfa damit auf lange Sicht die besten Möglichkeiten besitzt, außeraventurische Gestade sicher zu erreichen und zu erforschen, gilt als ausgemacht. Zu den Mutmaßungen über eine bereits 30 Hal ausgesandte Güldenlandflotte, die bei den Zyklopeninseln gesichtet wurde, gibt es jedoch keine Erkenntnisse.

Anton Weste

AUS FERNEN LANDEN

Mit mehrmondiger Verspätung erreichte unsfolgender Bericht unseres Korrespondenten in Brabak:

Festlichkeiten zu Brabak

BRABAK. Um das 175-jährige Jubiläum und den 65 Tsatag Seiner Königlichen Majestät Mizirion III. DeSylphur gebührend zu feiern, lud der König während der Rahjafestlichkeiten die Vertreter der Grandenfamilien, der Kirchen sowie den Adel des Reiches in die Residenz zu Brabak. Während des Empfangs im Thronsaal nutzte Seine Königliche Majestät den Anlass, um den Marschall der Truppen und das Oberhaupt des Hauses Charazzar zu ehren. Eine weise Entscheidung angesichts der momentan entspannten politischen Lage in Brabak, und ein wohlüberlegter Schritt, Feinseligkeiten der Charazzar in nächster Zukunft zu dämpfen, was sich noch als nützlich erweisen sollte.

Zudem unternahm der alternde Monarch von Brabak endlich den von vielen bereits lang erwarteten Schritt, seinen Sohn Peleiston DeSylphur vor dem versammelten Adel zu seinem Nachfolger zu ernennen und ihn mit dem Erzherzogtum Brabakien zu belehnen, das bisher vom Kanzler Guelmo DeSylphur-Hardebrand verwaltet wurde.

Nach einem gemeinsamen Festmahl am Mittag wurde am Abend ein Maskenball Grangorer Art veranstaltet, der allerdings von einer finsternen Tat überschattet wurde:

Die Gräfin Adamantra Charazzar wurde hinterrücks erdolcht, als sie sich am Rande der Veranstaltung auf einem Sessel von einigen Tänzen ausruhte. Der Assassine trieb ihr die Mordwaffe durch die geflochtene Lehne in den Rücken tief ins Herz. So wurde der im Tode erschlaffte Körper der Gräfin durch die Klinge aufrecht gehalten, und ihr Ableben blieb zunächst unbemerkt, da sie ebenso wie die anderen Adelligen maskiert war.

Als ihr schließlich zu fortgeschrittener Stunde ein Diensthote eine Erfrischung anbieten wollte, fiel ihm die starre Re-

gungslosigkeit der Gräfin auf. Einige rasch herbeigeholte Mitglieder des Hauses Charazzar konnten nur noch den Tod ihrer Verwandten feststellen. Entrüstung machte sich unter den anwesenden Getreuen der Charazzar breit, und nach ersten lautstarken Forderungen nach sofortiger Aufklärung dieses Vorfalls verließen einige der Vertreter H'Rabaals demonstrativ den Saal. Seine Königliche Majestät zeigte sich bestürzt und versprach, alles ihm mögliche zu veranlassen.

Wer mag der Täter sein? Die Al'Anfaner? Feinde im inneren des Reiches, die einen Frieden zwischen den Charazzar und den DeSylphur verhindern wollen? Unser Korrespondent in Brabak, Adario Salmoranes, wird die weiteren Ereignisse verfolgen und dem Botten über die neuesten Erkenntnisse berichten.

Sebastian Anderka

Letzte Meldung:

Nach bisher unbestätigten Berichten vom Königlichen Hof soll Seine Allerprinzlichste Majestät, Erzherzog Peleiston DeSylphur, den Königlichen Haushofmeister Thiamon Duchenn mit Schimpf und Schande aus der Residenz zu Brabak verjagt haben. Informierten Kreisen zufolge soll der Kronprinz Höchstselbst dabei handgreiflich geworden sein. Als mögliche Gründe werden "finanzielle Unregelmäßigkeiten" vermutet.

Meisterinformationen zu diesem Artikel finden Sie auf Seite 13

Schnee zum Tag der Heimkehr

THORWAL. Einen ungewöhnlich frühen Wintereinbruch vermelden Seefahrer dieses Jahr aus allen Gebieten um den Golf von Riva. So soll es in Leskari bereits Ende Efferd wieder Frost gegeben haben, während der Schnee auf den Gipfeln der Olachtai diesen Sommer

überhaupt nicht gewichen ist. Dies ist umso ungewöhnlicher, da die Wassertemperatur wohl nicht geringer ist als üblich und auch die Farbe des Wassers — nach Angaben erfahrener Kapitäninnen stets ein gutes Vorhersagemittel — nicht von der in einem üblichen Spätsommer abwich.

Da die diesjährigen Ernten aber wohl zufriedenstellend ausfallen, muss nicht mit einem Hungerwinter gerechnet werden, sondern nur mit einem 'Wolfsfrost', während dem viele hungrige Tiere schon früh im Winter in der Nähe menschlicher Ansiedlungen gesichtet werden.

TR

HPNC auf Pachtbasis?

GRANGOR. Wie aus gut informierten Kreisen aus dem Umfeld der Horasflotte verlautet, soll es in der horasischen Admiralität wie auch im Umfeld des Adlerthrons starke Bestrebungen geben, die auf den vom Horasreich besetzten Olportsteinen und darüber hinaus agierende Handels-Compagnie HPNC gänzlich dem merkantilen und diplomatischen Verstand der Compagnie-Leitung zu überantworten. Es sollen ihr jedoch weiterhin Sonderkonditionen, vor allem bei der Pacht von Schiffen der Horasflotte, eingeräumt werden.

Dies würde schlussendlich bedeuten, dass die HPNC nicht nur Schiffsraum und Geschütze pachten, sondern auch eigene Söldnerkontingente in größerem Umfang unterhalten kann und darf. Im Gegenzug werden vermutlich die Steuern an den horasischen Staatssäckel vermindert.

In wie weit diese Regelung schon durch Geheimabkommen umgesetzt ist oder demnächst realisiert wird, war nicht zu erfahren, aber es scheint so, als wäre damit zum ersten Mal in der aventurischen Geschichte ein eigentliches Lehensland *de facto* an eine Händlergilde übergeben worden.

TR



Massaker im Thoraler Hinterland?

THORWAL/HAVENA. Wie uns — bedauerlicherweise aus zweiter Hand — zugetragen wurde, soll sich im Küstenflecken Utsmundr im Grenzgebiet zum Gjalskerland eine Bluttat zugetragen haben, bei der das gesamte Dorf — gut 60 Seelen — ausgelöscht wurde. Demnach sollen die Alten und Kranken sowie wohl einige Kämpfer niedergehauen und die anderen entführt worden sein. Angeblich deuteten die dort gefundenen Spuren auf eine mit Hetzhunden ausgestattete Kriegsmeute hin.

Da jedoch von alanfanischen oder mengbillamschen Sklavenfängern, die so weit im Norden operieren, nichts bekannt ist, wird von Seiten der Thoraler vermutet, dass es sich um einen Racheakt wegen des Verschwindens horasischer Kolonisten (der Bote berichtete) handelte.

Aus Goldshjolmr wird eine Verstrickung von Reisigen im Sold der Compagnie aufs Schärfste dementiert. Zur Frage, ob sich denn überhaupt horasisches Militär so weit im Norden aufhielte, gab es jedoch keine Auskünfte. Weitere Spekulationen deuten nämlich darauf hin, dass die HPNC im Gjalskerland Kämpfer anwerben wolle, die an Land und Klima besser gewohnt sind als die Horasier selbst.

TR

Der Drachenstein von Larsach

*Der Edle von Larsach, ein stolzer Held
Er ließ seinen Sohn auf blutigem Feld
Ihn selbst hätte beinahe der Rabe ereilt
Da kam ihm zu Hülfe ein wackerer Ritter
Am Schilde ein Drach' und ein blutroter Stein
Der hat ihn gerettet, am End noch geheilt*

*Wulfhelm so hieß er, aus sonnigem Land
Im Edlen von Larsach den Gönner er fand
Und düsteren Zeiten auf finsternen Pfaden
Da brannte der Rottelz die herrliche Flur
So manchem der Wulfhelm das Morden vergällt
Die Leut' hielten ihn in Liebe und Gnaden*

*Der Drache des Wulfhelms, den hielt er in Acht
Der funkelnde Stein, er war voll der Macht
So konnt' er befrieden die Länder der Drachen
Man rodet die Wälder, es blühet die Saat
Wohlstand und Frieden dem Larsach er fand
Die Dörfer erblühten, erhellet von Lachen*

*Der Edle von Larsach sein Ende fühlt' kommen
Da holt er den Greif, den Priester der Frommen
„Mein Sohn wurd' genommen vor langer Zeit
Nicht Neffe noch Nichte gegeben
Mein Wulfhelm der Treue, gebt ihm das Lehen
Sein Wirken die Götter und Menschen erfreut*

Da rühr'n sich die Nachbarn um das blühende Land

*Turm, Rose und Beorn — sie knüpfen ein Band
Den Wulfhelm verjagen, die Mark zu verteilen
So schlossen sie einen elenden Bund
Dem Fremden das blühende Lehen entreißen
Turm, Rose und Beorn — die Söldner schon eilen*

*Die Kriegshaufen fielen im Larsach ein
Bald tobte die Schlacht rund um Wasserstein
Wohl fochten die Leute für Wulfhelm und Leben
Allein ohne Hoffnung, zu stark war der Feind
Nicht Landmann noch Frau fand hier Gnade
Der Söldner Wut wollt' Kor seine Opfer geben*

*Am Ende des Tages war Wulfhelm geschlagen
Die Treuen konnten kaum noch die Schwerter tragen*

*Turm, Rose und Beorn — sie riefen zum Streit
Ein Gut ward' für Wulfhelms Haupte geboten
Auf, ihr Söldner, so bringt uns die Letzten
Jetzt holt uns den Sieg, es ist nicht mehr weit*

*Hoch aus den Bergen, da kamen die Drachen
Gar grausiges Rauschen erfüllte die Luft
Turm, Rose und Beorn, die sahen und rannten
Turm, Rose und Beorn und ihre Streiter die brannten*

*Das Brennen der Leiber — ein schrecklicher Duft
Nicht viele noch hörten des Wulfhelms Lachen*

*Die Tochter der Rose, der Sohn des Turm
Die hörten alsbald von dem schrecklichen Sturm
Nicht jetzt mein Teurer, noch ist nicht die Zeit
Mit List soll er fallen, der elende Hund
Jetzt reich mir die Hand zum Travenbund
Der Wulfhelm wird brennen, das schwör ich dir heut'*

*Das Larsach hatte vom Streit sich erfangen
Konnt' wieder Friede und Reichtum erlangen
Der Wulfhelm erkor sich die Freia zum Weibe
Schön wie die Sonne, so zart und fein
Von edler Gesinnung, von edlem Geblüt
Travia segne euch, dass es so bleibe*

*Noch herrschte Friede und Heiterkeit
Doch war sie nicht lange, die schöne Zeit
Ein Finstrer, Dunkler erschien aus der Nacht
Er raubte das Blut und raubte das Leben
Doch war der Wulfhelm zum Kampfe bereit
„Wo bist du, Dämon, Vampir aus der Nacht“*

*„Jetzt meine Rose schlägt unsre Stund'
Jetzt kommt die Zeit für unseren Bund
Ich schick ihm die Hüsher des Greifen“
Hier ein Gerücht und dort sprach ein Zeuge
Noch zweifeln die Richter, doch lang tun sie's nicht
Mein Liebster, ich sagt' es, die Rache muss reifen*

*Der Schmerz hat den Wulfhelm gebrochen
Nun ist es soweit, das Urteil gesprochen
„Ein letztes Wort von dir, Elender sprich
Bevor dich die göttliche Flamme heilt“
„Nur eins: Laßt Weib und Kind ziehen
Mein Fluch trifft euch sonst fürchterlich“*

*Frau Freia mit ihrem Kind durfte gehen
Und keiner hat sie danach je gesehen
Die Dörfer zerfallen, die Felder sind klein
Die Burg wurd' von Drachen verbrannt
Nie mehr das Larsach so reich als zuvor
Und nie ward gefunden der Drachenstein*

*Aus dem südwestlichen Bornland, etwa 200 Jahre alt,
Verfasser unbekannt,
Gehört von der Bardin Jana Kalina in Norburg*

Gerhard Kunit

Gasthäuser, Schänken und Herbergen

Eine Meisterhilfe zum schnellen Ersinnen
von landestypischen und stimmungsvollen Wirtshäusern von Anton Weste

Die folgende Liste ist eine Spielleiterhilfe, die Ihnen schnell "zur Hand sein kann, wenn die Heldengruppe eine Taverne aufsucht, um sich zu stärken, oder eine Herberge, um zu nächtigen. Hier sind, aufgeschlüsselt nach den wichtigsten Regionen Art (so nicht der mittelländisch gängige Bau) und typische Namen aventurischer Wirtschaften aufgelistet.

Genauere Beschreibungen von Wegherbergen, Kaschemmen und Karawansereien finden Sie in der Spielhilfe **Tempel, Türme & Tavernen**, die viele generische Gebäudetypen Aventuriens umfassend darstellt.

ALLGEMEINE

HERBERGSNAMEN

Schenken- und Herbergsnamen, die sich für nahezu jede Region Aventuriens anwenden lassen, können Sie aus untengeannten Elementen zusammensetzen.

Partikel:

Zum ..., Bei ..., Am ..., Im ..., Über ..., Vor ..., ... und ..., ... oder ..., ... von ...

Gebäude:

Gasthaus, Gasthof, Haus, Heim, Herberge, Hof, Hospiz, Hotel, Kaschemme, Keller, Pension, Pinte, Raststatt, Schenke, Spelunke, Taverne

Personen:

Baron, Bäuerin, Bote, Braut, Fuhrmann, Frau, Heilige ..., Jäger, Kämpferin, Käptn ..., Kesselflicker, König ..., Maid, Mann, Marschall ..., Mutter, Onkel, Pilger, Räuberhauptmann ..., Sänger, Sünder, Trinker, Wanderer, Wirt

Orte:

Baum, Brücke, Brunnen, Burg, Dorf, Furt, Galgen, Garten, Grenze, Hag, Hang, Mühle, Platz, Standbild, Ufer, Tempel, Tor, Wald, Weg, Weide, Weiher

Angebote:

Bett, Bier, Brannt, Braten, Fass, Kamin,

Keule, Krug, Mahl, Musik, Rast, Ruhe, Schluck, Stube, Tanz, Teller, Tisch, Wein

Tiere:

Adler, Drache, Gans, Hase, Huhn, Hund, Kalb, Karausche, Katze, Keiler, Maus, Pferd, Ochse, Ross, Schaf, Schwein, Sperling, Stier, Wildschwein, Wolf

Anderes:

Abend, Achse, Auge, Beutel, Blick, Blume, Dukaten, Dunst, Durst, Efeu, Efferd, Eisen, Feuer, Flux, Geist, Geld, Gestern, Griff, Hand, Heller, Henkel, Hocker, Hopfen, Huf, Jagd, Kalesche, Löffel, Madamal, Maß, Morgen, Mund, Nacht, Peitsche, Peraine, Pflug, Praios, Pranke, Rad, Reue, Rondra, Säule, Schank, Schwert, Sonne, Spieß, Stern, Taler, Traum, Travia, Tresen, Wind, Wonne, Wunder, Zahn

Attribute:

— blau, bunt, dunkel, golden, grün, licht, rot, weiß

— alt, betrunken, blind, brav, durstig, eifrig, ehrwürdig, faul, gewitzt, gierig, groß, hungrig, irr, jung, klein, lahm, lustig, nährisch, schlau, schnell, schwach, stark, stumm, tapfer, tot, traurig

— arm, blutig, farbig, gläsern, irden, laut, lecker, leer, prächtig, prall, reich, ruhmreich, schäbig, sittsam, still, verrückt, voll — lachend, grinsend, polternd, schwankend, strahlend, tanzend

— *Vervielfachung*: Schenke Dreieichen, Zum doppelten Ork, Rattenest

— *Verniedlichung*: Weintörle, Beim Türmchen

HERBERGEN

IN AVENTURIENS LANDEN

THORWAL

Herbergsart: In Ansiedlungen Langhäuser, an Straßen und Weggabelungen wehrhafte Rundlinge oder alte Zwingfesten aus der

Zeit der Gareth Herrschaft. Allgemein: selten.

Namen: Hermsgard, Zur Blutaxt, Bei Karva, Schlangentod, Rondrikan, Zum Ottasholm, Swafnishof, Sieben Winde, Torstors Trinkhorn.

ORKLAND UND SVELLTAL

Herbergsart: In Ansiedlungen meist typisch nordländischer Spitzgiebelstil, an wichtigen Wegmarken umfangreiche Palisadenbauten. Im Orkland selbst keine Gastronomie bekannt.

Namen: Am Fluss, Moorhütte, Bei Suppen-San, Swarzpelts-Stuhbe, Steppenwind, Hammer und Amboss, Drei Fichten, Schwert und Axt, Unter dem Blutmond.

ELFENWÄLDER UND NIVASENSTEPPE

Herbergsart: In Ansiedlungen für gewöhnlich das Haupthaus der Siedlung, ein mehrstöckiger Palisadenbau. An Wegkreuzungen oder Landschaftsmarken befestigtes Blockhaus. Sehr selten.

Namen: Wagenrast, Honuks Herd, Goldglanz, Zum Karen, Jägersheim, Zum dicken Mammut, Nivajurte.

BORNLAND

Namen: Met & Meskinnes, Zur alten Burg, Bei Pedder, Marschall von Jassula, Sieben Elche, Bärenhöhle, Kalinkas Herberge, Unter der Ilme, Zum Füllhorn, An der Brücke, Im Immenstock, Festumer Florin

NOSTRIA & ANDERGAST

Namen: Darislaus Eck, Zur Königskrone, Räuberhauptmann Mezereck, Unser Joborn, Glorreich Nostria/Andergast, Verlauster Nostriack/Andergasse, Zum tanzenden Hirsch, Am Schlachthügel, Bei Karidyn, Anno 1567, Rübenhaus.

ALBERNIA UND WINDHAG

Namen: Drei Kronen, **Zum** trunkenen Necker, An der Borch, Auenhaus, Gerwyns Stube, Esche und Kork, Flussvater, Zum rauhen Westwind

SPIELHILFE

NORDMARKEN UND KOSCH

Herbergsart: Vorherrschend Erdgeschosse aus festem Steinwerk, Obergeschosse aus Fachwerk oder Holz. Häufig Jagdtrophäen oder Erinnerungsstücke an den Wänden, Blumenkästen vor den Fenstern.

Namen: Am Stein, Zum fröhlichen Eber, Okosch Xormon, Bei Egolán, Zwergenbrunnen, Vier Gipfel, Pfeifenbalg, Zum vollen Maßkrug

GREIFENFURT, WEIDEN UND FREIES TOBRIEN

Herbergsart: Enge, spitzgieblige Häuser mit Wetterhahn, deren Ställe und Schuppen dafür um so größer sind.

Namen: Zum Roten Stier, Zum Bären, Kaiserstolz und Orkentod, Am Dunkelweiher, Olginais Hof, Zum Füllhorn, Grenzwacht, Weißhirsch

GARETIEN UND DARPATIEN

Namen: Zum Krug, Hotel Kaisermark, Haus Einkehr, Erlgards Herberge, Hauptmann von Hemandu, Zum Bullen, Bei Travinian, Pilgerrast, Hlúthars Lanze, Am Greifenberg, Hotel Grüner Hirsch, Bausch und Bogen, Hangemann

SCHWARZTOBRIEN

Herbergsart: Ähnlich wie Freies Tobrien, aber häufig Schauerspelunken, die kein aufrechter Sterblicher wirklich betreten möchte. Hier lauert das für dieses schwarze Land typische Grauen stumm oder offensichtlich.

Namen: Apestadils Ruhestätte, Traumland Nirraven, Vierzig Blutzombies, Zum pochenden Herzen, Knochenburg, Am alten Steinkreis, Greifenbalg

ALMADA

Namen: Dom Vigo, Haus Yaquirblick, Taverna Reconquista, Bei Nerissa, Zum alten Dragoner, Ross und Rebe, Zwölf Fuder, Aprikosenhain

ALTES REICH

Herbergsart: Der methumische Stil zeigt häufig Glasfenster und flachgedeckte Rotziegeldächer.

Namen: Zum geflügelten Boten, Goldener **Adler**, Avesruh, Silandos Herberge, Am Semaphor, Stier und Bier, XCII Murak, Haus Rondrikan, Zum Grünen Eber, Hotel Güldenland, Blauer Morion, Hotel Sanduhr

ARANEN & ORON

Herbergsart: Oft tulamidische Lehmbauten mit Elementen der mittelreichischen Fachwerkbauten und ausladenden Verzierungen. Alle Beschriftungen sind zweisprachig gehalten, meist Ungleichbehandlung der Geschlechter, wobei mal Frauen, mal Männer die besseren Quartiere und Speisen erhalten.



Namen: Zum Rosenkreuzer, Sechsbarmiger Wirt von Igrachot, Haus Schaumkrone, Apfel & Ei, Emirya Dolopia, Melwhets Eck, Am Pfirsichhain, Weintörle, Zum goldenen Bräutigam, Geiziger Reuther, Haus Straußennest, Pockennarbe

MHANADISTAN, BALASH UND THALUSIEN

Herbergsart: Häufig Karawansereien, deren Innenhöfe auch als Markt dienen. Ansonsten Herbergshäuser im tulamidischen Stil mit Lehmmauern, Türmchen, Zisternen. Bisweilen auch urtulamidische Turmbauten.

Namen: Djinniley ('Drei Wünsche/Dschinne'), Karawanserei Dhachmani, Aram Abrizah ('Haus der Perlen'), Blauer Punsch, Zahils Brunnen, Fathnared ('Morgenzauber'), 1001 Speisen, Alter Olivenberg, Mouzmazar Azila ('Tanzen-de Rose'), Al Adamanta Sultani ('Diamantener Sultan'), Bastrabuns Speer, Nezebul ('Keine Moskitos'), Rote Kamele, Aben

Tamar ('Unter Palmen'), Sarab Talushim ('Trankfluter'), Am Eidechsentempel

WÜSTE KHÖM, AMHALLASSIH UND SHADIF

Herbergsart: Fastausschließlich Karawansereien mit quaderförmigen Lehmbauten, Minaretten, Innenhöfen und Wehrmauern sowie Zisternen und großen Stäl-

len. Die Preise betragen je nach Standort bis zum Fünffachen des Üblichen.

Namen: Birchal-el-Dash ('Bedeutender Elsterbrunnen'), Drafaran, Al'Dschamma ('Zur Wassermelone'), Ay Kefimas ('Zum frischen Kefir'), El Chot-Kebab ('Zum großen Fleischspieß'), Sherneddin Rachbaq ('Für nicht viel Geld'), Ay Mehmet, Rameram Schelach ('99 Gesetze')

MERIDIANA

Namen: Zweites Echelon, Karmenitas Palast, Haus Meridiana, Schwarzer Hai, Schnitter & Säbel, Verbotenes Tabu, Zur Siralsschwalbe, Bei Guemenz, Alphaner, Blutiger Gladiator, Gouverneur Haslipan, Zum dummen Wilden, Schivonenfresser, In der Nesselhöhle

Einsendeschluss

für den

Av. Boten No. 96

ist Samstag, der

22. Juni 2002

22. Ausgabe.

Anzeige

Drachenbanner der Budo-Dojo-Berlin

c/o Christian Nork
Ulrikenstr. 23
D-13581 Berlin Spandau
Tel.: 030/3313275
mail: nork@goapple.de

An

alle begeisterten (Schwert-) Kämpfer

Burgbelagerung 2002 in Burg Stargard

Praios zum Gruße!

An dem Wochenende vom 20.07.2002 bis zum 21.07.2002 veranstalten wir eine Burgbelagerung auf Burg Stargard in Mecklenburg Vorpommern. Der Anreisetag wäre dabei dann Fr., der 19.07.2002. Die Burg Stargard steht im Ort Burg Stargard bei Neubrandenburg.

Worum es geht:

Wir wollen Streiter des Mittelalters und der Fantasy zu einem gemeinsamen Event zusammenführen und die Belagerung einer Burg darstellen. Diese Belagerung basiert auf keiner historischen Hintergründe, so daß die Ausstattung der Mitstreiter auch keinem historisch authentischen Anspruch genügen braucht. Vielmehr geht es darum, die stimmungsvolle Atmosphäre der Belagerung darzustellen, gemeinsam Spaß zu haben und sportlich fair zu kämpfen. Bei der Ausstattung kommt es mehr auf den stimmungsvollen Flair, als auf die historische Korrektheit an, aber auch auf die Funktionalität. Wir wollen uns dort mit richtigen Schaukampfschwertern schlagen, so dass Polsterwaffen und andere Kunststoffteile nicht für diese Veranstaltung geeignet sind. Als Schutzausrüstung sind Helme und Handschuhe Pflicht, während weitere Rüstungsteile aus Gründen des Selbstschutzes wünschenswert sind. Die Streiter sollten auch schon einige Erfahrung im Umgang mit dem Schwert mitbringen, da wir eine halboffene Schlacht veranstalten wollen und auf eine Teilnahme von ca. 100 Kämpfern hoffen. Nach Absprache mit mir können auch andere Handwaffen in die Schlacht geführt werden. Außerdem sollen Bogenschützen an der Schlacht teilnehmen, die jedoch nur Tuffpfeile (mit dicker Polsterspitze) verschießen dürfen. Diese Pfeile können leider auch nicht gestellt werden.

Bei dieser Veranstaltung handelt es sich um eine Privatinitiative, die nur durch ein geringes Sponsoring unterstützt wird. Für kostenlose Verpflegung ist gesorgt, aber eine Fahrtkostenerstattung oder gar eine Gage kann nicht gezahlt werden, da es dabei kein zahlendes Publikum gibt. Gelagert wird in Zelten, die die einzelnen Mitstreiter auch selbst mitbringen möchten. Für das Gesamtbild (ein Lager der Angreifer; ein Lager der Verteidiger) werden mittelalterliche Zelte oder Jurten gebraucht. Iglu- oder andere Campingzelte sind eher nicht gewünscht und müssten dann am hinteren Lagerrand getarnt werden.

Da wir die Veranstaltung bereits jetzt organisieren, wären wir an einer möglichst schnellen und verbindlichen Anmeldung interessiert.

Also — wenn noch Fragen sind, dann meldet euch bei uns unter obiger Anschrift — oder meldet euch bei uns an.

Rondra mit Euch

Christian Nork