

Ordens = Postille

Seite 2

- La tas d'or gefunden?
- Skandal an der Auftragsbörse!

Seite 3

- Per Lore in die Eisenhallen
- Geheime Geheimdienstaktivitäten in Eisentrutz

Seite 4

- Heilige Bünde, geheime Logen: Orden im Nuovo Imperio Aurecciani

Seite 6

- Ordensinterview

Seite 8

- Theateraufführung „Als Sisik schließ“

A N T A M A R —
A B E N T E U R E R
&
O R D E N S K R I E G E R



Seite 9

- Kurzmeldungen

Seite 12

- Ratgeber
- Reisebericht „Und am Horizont war Berenhavn“

Seite 15

- Kleinanzeigen

Seite 19

- Impressum
- Danksagung
- OOC-Teil

Seite 22

- Rätselecke

La tas d'or gefunden?

Miele haben schon vergeblich nach dem legendären Schatz gesucht. Kurz vor dem Ende der auretansichen Besatzung sollte ein letztes Schiff die erbeuteten Reichtümer zurück in die Heimat bringen. Die Morve Blance war mit dieser Aufgabe betraut. Doch wurde sie von einem Sturm auf ihrem Kurs abgebracht und danach von Piraten angegriffen. Dem Kapitän gelang es damals den Piraten zu entkommen. Doch der Preis war hoch, er fuhr bei unruhiger See in ein Gebiet mit vielen Untiefen und Riffen.

Tatsächlich gelang es ihm noch einmal drei Tage mit einem stark beschädigten Schiff zu entkommen. Als die Morve Blance gestellt wurde war von dem Gold und Edelsteinen keine Spur mehr zu sehen. Die Überlebenden der Mannschaft gaben an, sie hätten den Schatz über Bord geworfen als sie auf einem Riff fest saßen. Nur so hätten sie dem Riff entkommen können.

Schon damals kamen Gerüchte auf, das dies nicht der Wahrheit entsprochen hätte. Immerhin war es auch möglich, das der Schatz versteckt wurde, um ihn später wieder zu bergen. Doch keiner der Seemänner war noch in der Verfassung ein Piratenverhör lange genug zu ertragen um an die Wahrheit zu gelangen.

Seit dem häufen sich auch die Gerüchte, der Schatz, dem man den Namen la tas d'or gab würde sich noch irgendwo auf dem Schildkrötenarchipel befinden. Immer wieder haben unzählige Piraten, Expeditionen und Glücksritter das Schicksal herausgefordert. Doch von dem Schatz fehlte bisher jede Spur. Bis heute, denn in der Aqmol Bar gehen vermehrt Gerüchte um, das Mirkon Pareia zu einer Expedition aufgebrochen sei um diesen Schatz zu heben. Vier Schiffe haben dazu den Verband der Meersäue verlassen.

Meist stimmt wenig an solchen Gerüchten. Doch das vermehrte Auftauchen sehr alter Goldstücke in Sartogossa weist darauf hin, das es sich dieses mal vielleicht nicht komplett um Seemannsgarn handelt. Für die Postille Evangelsita Alrik Anonymus



Skandal an der Auftragsbörse!

Thelessa. Uns erreichte eine Meldung der Auftragsbörse in Thelessa.

Hier wurde an Xalsh, Sohn des Xolsh (*Name von der Redaktion geändert) einen Auftrag erteilt, was Ansieh nichts ungewöhnliches ist. Allerdings lautete sein Auftrag, ausgerechnet aus einem Elfendorf etwas abzuholen. Als wenn das noch nicht genug wäre, handelte es sich in diesem Falle bei dem Handelsgut um Schwämme. Der Auftraggeber in Thelessa befand sich zum Redaktionsschluss noch in Obhut eines örtlichen Medikus. Für die Postille Herr Hanard Tichler.



Der Lore in die Eisenhallen

Nach einer wochenlangen Reise mit der Zwergerlore von Thalhaim, durch endlose Tunnel und Gänge, erreichte ich wohlbehalten Eisenfels, die Hauptstadt der Eisenhallen!

Ein gigantischer Komplex aus unzähligen Ebenen, die miteinander über Treppen, Gänge und sogenannte „Fahrstühle“ – mit Wasserkraft angetriebene Käfige, die zwischen den Ebenen rauf und runter fahren – verbunden sind und den Besucher staunend und verloren zurücklassen. Tageslicht fällt nur durch lange Schächte auf ausgewählte Plätze, und überall erklingt lautes Hämmern und Schreien, während die Luft von Ruß und Qualm, Bier und gebratenen Pilzen geschwängert ist. Allerdings blüht derzeit der Handel in dieser Stadt. Ganze Trosse von Händlern aller Zwergennationen, aber auch Halblinge und Menschen und gar einige Elfen trachten hier Geschäfte zu machen.

Während ich durch die Stadt schlenderte, fiel mir ein mächtiges Tor auf, durch welches die schwerbewaffneten Zwergerwächter nur ihresgleichen ließen. Auf meine Nachfrage, wohin der Weg durch das Tor führe, bekam ich die Auskunft, dass dies der Weg in die drei anderen Gipfelstädte und die Halle der Ahnen sei. Und dieser Weg stehe ausschließlich für Zwerge und verdiente Freunde offen. Mir selbst wurde der Einlass nicht gewährt und so bleib mir die Zeit einer Schenke der Stadt einen Besuch abzustatten. Dort bestellte ich ein Bier – erhielt aber irgendein Pilzgebräu, das auch noch vergoren roch und verließ angewidert das Etablissement. Dem geneigten Leser rate ich daher, auf einen Besuch eines zwergischen Gasthauses zu verzichten!

Kurz nach diesem Ereignis stieß ich zu einer Gruppe von Zwergen, die mit ihren seltsamen, kleinen Ponys demnächst über das Gebirge nach Eisenrose reisen wollen, und beschloss mich diesen anzuschließen. Von dieser Reise werde ich in der nächsten Ausgabe berichten.

Fador P. Klinkenputzer, Reisender Schreiber



Geheime Geheimdienstaktivitäten in Eisentrutz



Eisentrutz hat den Orksturm überstanden. Die Feldlager des

Kaiserreich und der schwarzen Horde verfallen. Doch auch nach dem die Glücksritter, Söldner und das Einsatzheer weiter gezogen sind, bleibt der Geheimdienst.

Offiziell sind noch Fälle von Kollaboration aufzuklären. Doch genaue Auskunft verweigert man nicht nur der Postille. Jede Anfrage wurde mit dem gleichem Wortlaut: „Jeder Einsatz des kaiserlichen Geheimdienst unterliegt der Natur der Sache gemäß der Geheimhaltung.“ verweigert.

So bleibt auch unseren Reportern nichts anderes übrig als sich an den Spekulationen auf der Straße zu beteiligen. Gab es noch Dinge während des Orksturms, die nicht an die Öffentlichkeit gedrungen sind. Melden Sie sich bei der Postille, falls Sie etwas wissen.

Heilige Bünde, geheime Logen: Orden im Nuovo Imperio Aurecciani



Ob in geweihten Hallen oder in dunklen Gewölben; ob in königlichen Sälen oder in einfachen Kaschemmen; ob in den Horten des Wissens oder in den Tempeln der Freude: überall mag der geneigte Leser auf die Spuren von Gemeinschaften stoßen, die man landläufig oft als Orden über einen Kamm schert. Doch ist Orden nicht gleich Orden. So vielfältig wie ihre Namen und die Hintergründe ihrer Entstehung, so vielfältig sind ihre Ziele und Mittel. Doch eines ist ihnen allen zu Eigen: In ihnen vereint streben Menschen und auch Wesen anderer Rassen danach, gemeinsame Ziele zu verfolgen. Diese Abhandlung soll einen Einblick geben über die Welt der Orden und Bünde in der Gegenwart des Nuovo Imperio Aurecciani.

Die Historie der ältesten Orden geht teilweise zurück bis in die Zeit der Gründung des Imperium Magnum Aurentiani. Abgeleitet aus dem Wort ORDO (Aurentum für Ordnung), so fanden die ersten Orden ihre Ursprünge in der weltlichen Hierarchie des Militärs und in der geistlichen Hierarchie der Priesterschaft.

Einer dieser ältesten aller Orden, der diese beiden Ursprünge in sich vereint, ist der SACER ORDO DRACONIS (SOD), der Geheiligte Orden des

Drachen. Hierbei handelt es sich um den wohl wichtigsten Bund innerhalb der Kirche LICIAS, der sich die Sammlung, Vermehrung, Bewahrung und Verteidigung des Wissens auf die Stirn geschrieben hat. Gegründet durch den Priesterkaiser Aurentian Landor, dem wohl weisesten aller Kaiser in der Historie des Reiches, übernimmt der Orden seit über 1600 Jahren seine wichtige Aufgabe innerhalb der Kirche LICIAS. Unter der Führung der Matriarchin, Ihrer Erhabenheit Inessa Sophia di Arboscelli, bildet der Orden herausragende Gelehrte, eifrige Missionare und treuherzige Kämpfer aus und entsendet sie vom Drachensaal in der Stadt der Götter zu San Aurecciani und vom Quell der Weisheit zu Nathania hinaus in die weite Welt, um LICIAS Lehre zu verbreiten. Ein ebenso hehres, wenngleich weitaus weltlicheres Ziel verfolgt die ehrenwerte VEREINIGUNG ANTAMARISCHER MEDICI (VAM) unter der Führung des im ganzen Reich bekannten Ogo Imalayan Medici: Nämlich das Leid der Menschen zu lindern im Namen von LHAJA und RHEA. Im ganzen Land entstanden in den vergangenen Jahren Hospitäler, in denen Kranke Genesung und Verwundete Heilung finden sollen. Die Bestrebungen auch dieses Ordens von Heilern gehen jedoch weit über die Grenzen des Imperio hinaus. Denn wie es die milden Göttinnen LHAJA und RHEA lehren sind alle Menschen gleich, ungeachtet ihrer Herkunft oder ihres Standes.

Im Land der Künstler und Schöngeister ist es nicht verwunderlich, dass auch diese Menschen sich in Gemeinschaften zusammenfinden. Ob durchs Land ziehende Schauspielertruppen oder fest engagierte Akteure zu Hofe, sie alle eint das Ziel, ihre Mitmenschen durch ihre Künste zu erfreuen. Brotlos werden diese von Einigen genannt, doch Andere erweisen sich als Gönner und Mäzene. So auch Rhallond Daminovicz der Jüngere, Sohn des amtierenden Grafen zu Theriaxos. Unter seiner Ägide entstanden unter dem Namen ZUR GROSSEN BÜHNE (ZGB) zu San Aurecciani und im fernen Eisentrutz zwei Theaterhäuser, die bereits binnen kurzer Zeit durch ihre Aufführungen für Furore sorgten. Wohlweislich darf man behaupten, dass das Ensemble, das der Errede da Contea (Erbe der Grafschaft) um sich schart, seine Rollen aus tiefster Seele heraus lebt, anstatt sie nur zu spielen.

Auch unter den Gelehrten, die man vor allem in ihren Bibliotheken und Forschungswerkstätten finden kann, hat sich die Organisation in Logen in den vergangenen Jahren stark verbreitet. Als Beispiel soll eine Gemeinschaft dienen, die in der Hauptstadt

als DAS KOLLEGIUM (Collegio) von sich reden macht. Dieser Zirkel aus hochgeistigen Köpfen, die den großen Universitäten dieses Reiches entstammen, wurde von Alberto di Medici, einem Mitglied dieses so weitläufigen wie angesehenen Geschlechts, gegründet und wird heute von dem führenden Philosophen und Metaphysiker des Reiches, Gnaeus di Lauro, geleitet. Unter seinem Vorsitz wird die Erkundung wenig bekannter Landstriche und Völker vorangetrieben, sowie die Erforschung alter schriftlicher Aufzeichnungen, um Licht ins Dunkel des Unwissens zu tragen. Ihre Ergebnisse stellt die Gemeinschaft in Vorträgen und Diskussionsrunden vor, an denen sich auch Außenstehende beteiligen dürfen.

Doch neben diesen Gemeinschaften, die im Licht der Öffentlichkeit stehen, existieren im Nuovo Imperio Aurecciani auch unzählige Zirkel und Logen, über die oftmals nicht mehr als Gerüchte und Legenden im Umlauf sind. Es heißt, dass diese Orden im Hintergrund in die Geschicke des Imperio involviert sein sollen, zu seinem Wohl oder Wehe. Nicht mehr als ein Name, der hinter vorgehaltener Hand leise geflüstert wird, ist die SOCIETÀ DE LA ROSA È LAQUILA (RA). Obwohl diese Loge Spuren im ganzen Reich willentlich hinterlässt, ist es bis dato keinem Außenstehenden gelungen, mehr als nur Gerüchte über sie in Erfahrung zu bringen. So heißt es, dass die Kaiserin selbst das Oberhaupt dieses Bundes sein soll. Ebenso wird gemunkelt, dass

nicht einmal die Mitglieder dieser Gemeinschaft die wahre Identität ihrer Logenbrüder und -schwestern kennen, da sie bei den geheimen Treffen stets maskiert auftreten sollen. "Sub rosam" (Aurentum: unter der Rose) entwickelte sich im Imperio zu einem geflügelten Wort, das absolute Verschwiegenheit bedeutet. Der Adler als Symboltier lässt jedoch darauf schließen, dass die Loge eng mit dem Schicksal des Nuovo Imperio Aurecciani verknüpft ist.

Eine Gemeinschaft ganz anderen Ursprungs ist die BRUDERSCHAFT DER FREIEN WOGEN (BdfW), ein alter Bund der seinen Ursprung in den Gewässern des Sartogassomeeres fand. Harmlos mag der Name anmuten, doch verbergen sich dahinter ruchlose Gestalten, die man als Seeräuber oder Piraten kennt. Lange Zeit war es still um diesen Orden gewesen und man hatte geglaubt, die Rädelsführer ausgerottet zu haben, doch die Gerüchte in den Hafenkneipen mehren sich, dass sich einige neue Kapitäne zusammengefunden haben, um den Bund zu erneuern, mit dem Ziel, die Vorherrschaft der Reichsflotten auf den Meeren Antamars zu brechen. 3907. Ebenso mysteriös wie diese Zahlenfolge erscheinen die Ziele der Gemeinschaft, die sich dahinter verbirgt. Man darf davon ausgehen, dass es sich hierbei keineswegs um einen Bund aus Zahlenmystikern oder Mathematikern handelt. Ihre Mitglieder treten nie aus den Schatten heraus, und wer mit ihnen in Verbindung treten möchte, um ein Hilfesuch an diesen Kreis zu stellen, der muss erst

den Weg in die Schatten finden und dort die ihm gestellten Rätsel lösen, bevor er vielleicht erhört wird.

Ob in dunklen Schatten oder im strahlenden Licht, ob Orden, Bruderschaft, Zirkel, Loge, Gesellschaft oder Bund. Wie das feine Adernetz den lebenden Leib durchzieht und mit dem Leben spendenden Blut versorgt, so durchziehen Gemeinschaften aller Art und mit den vielfältigsten Hintergründen das Nuovo Imperio Aurecciani und auch darüber hinaus die ganze Welt Antamar und hauchen ihr Leben ein. Eines dürfte für alle Orden gewiss sein: Ihre Mitglieder verbindet das gemeinsame Ziel, sie stellen eine verschworene Gemeinschaft, in der Hilfe und Unterstützung füreinander an oberster Stelle stehen. Das Ganze ist mehr als die Summe seiner Teile. Dieser Grundsatz gilt auch - und insbesondere - für die Ordensgemeinschaften.

Für die Ordenspostille:
Dantorio Peccatore, San Aurecciani



Ordensinterview mit Miyamoto Musashi (宮本 武蔵) vom Orden Niten-Ichi-Ryû = (二天一流)

Für dieses Interview nahm ich die lange Reise auf mich um das westliche Vellhafen zu gelangen. Am nächsten Tag, nach dem Mittagessen, suchte ich dann den Ordensgründer auf, mit dem ich verabredet war. Ich fand recht zügig die Adresse. Schon von Außen ist es durchaus ein beeindruckendes Bild gewesen. Ich schaute mir die Palisadenmauer an. An dieser gab es vielen Schnitzereien der edlen Hölzer aus dem die Ordensbegrenzung besteht. Die 2 1/2 Schritt hohe Mauer bietet auch keinerlei Blickmöglichkeiten die das Innere verraten. Auffallend sind aber die zahlreichen Ornamente, die detailverliebt viele fernöstliche Fabelwesen aufzeigen. Man ist sich sofort bewusst das diese Schnitzereien rundum um das ganze Grundstück verlaufen. Auf der Suche nach einem Zugang stieß ich auf ein Tor mit zwei grossen Flügeltüren dessen Ornamente zwei sich elegant schlingende Schlangen zeigt, deren Blick sich in der Mitte Treffen. Rechts und links des Tores kann man zwei Wachtürme erkennen, in dem Wachen einen aufmerksamen Blick auf die Umgebung haben. Sie offerieren eine stete Alarmbereitschaft.

Man öffnete mir die Tore jedoch anstandslos und ließ mich herein, da wir einen gemeinsamen Termin vereinbart hatten und ich bereits erwartet wurde. Man führte mich in das Torhaus, in dem bestimmt Platz für vier Ochsengespanne ist. Am gegenüberliegenden Ende scheint der eigentliche Zugang zum Orden zu liegen. Er ist deutlich verjüngt und bietet grade mal so viel Platz das 3 Leute nebeneinander stehen können. Seitlich im Torhaus befinden sich fast gar nicht sichtbare Türen, die wohl den Zugang für Wachen darstellen. Auch Schiessscharten konnte ich ausmachen. Wer hier rein will, muss wohl einiges auf sich nehmen. Man führte mich durch die 1 1/2 Schritt breite Pforte ins innere des Ordens. Ein schweifender Blick verrät dir das es rechts und links einen breiten Streifen gibt der um einen künstlich angelegten See führt. Auf diesem Streifen stehen Hütten direkt an der Ordensmauer. Es scheinen die Quartiere für die Bediensteten und Lagerräume zu sein. Über den Hütten verläuft ein Wehrgang auf denen auch Wachen patrolierten. Man führte mich aber auf die schmale Holzbrücke zu, die kein Geländer besaß und zu einem bescheidenen aber dennoch anmutigem Haus in der Mitte des Sees führte. Es ist das grösste Gebäude, was ich erblicken konnte und dieses auch wie alle anderen in einem inodanischen style

gebaut worden ist. Mir fiel auf, dass die Brücke auf dem See schwamm und nicht fest verankert war, aber einen auch sicher hinüber trägt.

Man geleitete mich in das Haus und dort in einen grossen Raum. In dessen Mitte sitzt ein noch recht junger Mann den man sofort als Inodaner und Samurai erkennt. Er strahlte eine Ruhe und Erhabenheit aus, wie sie selten anzutreffen ist. Er saß auf einer Matte vor einem niedrigen Tisch und bedeutete mit einem Blick und einer Handgeste, mich auf die Matte vor dem Tisch zu begeben. Die Güte in seinem Blick umschmeichelte mir sofort und gab mir ein Gefühl von Sicherheit. Ich setzte mich dann.

"Konichiwa Harnard sama. Mein Name ist Miyamoto Musashi" eröffnete er das Gespräch. Ich stellte mich dann ebenfalls vor. Nebenbei begann er damit kleine Schalen mit einem Pulver zu füllen und sie mit heissem Wasser zu versehen. Ein angenehmer Duft breitete sich aus. Er nahm dann eine der Schalen einem Tuch, drehte sie dreimal nach rechts und reichte sie mir.

Ich nahm sie in Empfang und kostete einen wohlgeschmeckenden inodanischen Tee.

"Ihr habt Fragen an mich. Ich möchte sie Ihnen gerne beantworten, sofern es mir möglich ist." begann dann mein Gastgeber das Gespräch. Ich bestätigte dieses und stellte meine erste Frage.

Hanard Tichler: „Wer ist der Ordensgründer?“

Miyamoto Musashi: "Ich selbst rief unsere Gemeinschaft ins Leben"

Hanard Tichler: „Wie kam es zu der Gründung?“

Miyamoto Musashi: "Im Kampf für meinen damaligen Lehnsherren wurde ich stark verwundet und die Schlacht wurde verloren. Mein Lehnsherr wurde durch ein Attentat getötet. Da niemand nach mir suchte, war ich meinem Schicksal hilflos ausgeliefert.

Ein Mann nahm sich meiner an und pflegte mich. Er war arm und konnte sich Medizin und Nahrung kaum kaufen und griff somit auf ein Talent zurück ... er stahl die Medizin und auch das nötige Essen. Es ging mir schon besser, als er von den Wachen gefasst wurde. In Inoda geht man nicht zimperlich mit Dieben um und fragt auch nicht nach dem Grund der Tat. So verlor er sein Leben, weil er das meine rettete. Ich erkannte das es mehr gibt als den Weg des Schwertes. Ich schuf einen Ort zu lernen und auch das Wissen weiter zu geben."

Hanard Tichler: „Wofür steht der Orden?“

Miyamoto Musashi: "Das Andenken an den Mann, der Leben gab um ein anders zu retten, soll nicht beschmutzt werden. Deswegen ist unser Kodex zu

helfen, wo immer es geht. Dafür und das ansammeln von Wissen, dafür steht dieser Orden."

Hanard Tichler: „Wer ist in dem Orden?“

Miyamoto Musashi: "Wir haben Mitglieder aller Nationen, Gesinnungen, Berufen und Religionen in unserer Gemeinschaft. Die Vielfalt macht uns stark."

Hanard Tichler: „Welche Ziele verfolgt der Orden?“

Miyamoto Musashi: "Im Kern erwähnte ich ja bereits, dass das ansammeln von Wissen und Erlernen von Talenten uns sehr wichtig ist. Jedoch halten wir den Kampf gegen eine Bedrohung auch für ehrenwert und gehen ihm nicht aus dem Weg"

Hanard Tichler: „Welche Laufbahnen sind möglich?“

Miyamoto Musashi: "Laufbahnen?! Wie beim Militär?! Die spiegeln unsere Ansichten nicht ausreichend wieder. Wir haben deshalb auf Ränge verzichtet. Freundschaft und Hilfsbereitschaft sind tausend mal mehr wert als Ränge."

Hanard Tichler: „Nehmt ihr im Orden Bewerbungen an?“

Miyamoto Musashi: "Jedem der unseren Weg teilen möchte wird der Weg in den Orden nicht verwehrt."

Hanard Tichler: „Was geschieht dann mit den Bewerbern?“

Miyamoto Musashi: "Es gibt eine Redensart in unserem Orden. Ein Fremder ist nur ein Freund,

den man noch nicht kennt. So ist es andern ihn kennen zu lernen. Und genauso halten wir es indem wir ihn kennen lernen."

Hanard Tichler: „Wie werden Anwärter unterstützt?“

Miyamoto Musashi: "Wenn bekannt ist, welche Bedürfnisse herrschen, helfen wir stets gern diese ab zu decken. Welcher Art sie auch sein mögen."

Nachdem wir mit dem Interview fertig waren und der Tee getrunken war, lud Miyamoto mich zu einem Spaziergang durch die Ordensgärten ein. So liefen wir über ähnliche schwimmende Brücken umher und bestaunten vielen Blüten der Pflanzen und etlichen Getier, das anmutig und friedlich mit den Menschen hier lebt. Wir philosophierten noch über so manches Thema bis uns der Gang wieder vor das Ordensstor führte. Höflich verabschiedete sich Miyamoto Musashi von mir und hinterlässt mir eine schöne Erinnerung über einen harmonischen Nachmittag in Vellhafen.

Für die Postille Hanard Tichler.



Theateraufführung „Als Sisik schlief“



erehrte Leserschaft,
ich hatte kürzlich das Vergnügen, der Theateraufführung „Als Sisik schlief“ im Theater zu San Aurecciani beizuwohnen. Ich muss sagen, ein vorzügliches Gebäude! Die Verzierungen und die Verwendung der Stoffe sprechen wirklich für die gehobene Klasse. Begrüßt wurde man von einer Gauklertruppe, die ein kleines Stück aufführten. Allem Anschein nach ging es um eine Adlige, die des nachts maskiert Leute überfällt. Des weiteren wurden Getränke und Häppchen gereicht. Diese waren vorzüglich. Besonders zuempfehlen waren die Quarktörtchen. Aber zurück zur Aufführung.

Es begann mit der Vorstellung der Charaktere, eine Häuptlingstochter der Tawana, ein Dschungelstamm wie es aussah, und ein Prinz der Naahn, grausige Fischechsenwesen, warne die Hauptrollen. Gespielt wurden diese Rollen von den Glanzlichtern des Theaters, wie mir erzählt wurde: Helena Emilia Bernstein und Ulrike Aphrosiana Daminovicz. Die Geschichte handelt davon, das die Tawana den Naahn steht Gaben darbieten, doch nie sehen dürfen. Eines Nachts jedoch, aus Neugier getrieben, versucht die Häuptlingstochter einen Naahn zu erblicken und versteckt sich bei dem Gabenaltar. Dort erblickt sie dann den Naahnprinzen, welcher sich die Gaben holen möchte, und sie verlieben sich ineinander. Auch in den folgenden Nächten treffen sich die beiden heimlich, doch dies bekommt der Schamane des Tawanadorfes mit. Er verspricht den beiden, zu helfen, dass sie auf Ewig beieinander sein können, indem er einen Trank braue, der die Häuptlingstochter in einen Naahn verwandeln konnte. Doch er führt in Wirklichkeit einen finsternen Plan im Schilde. Er führte den Häuptling des Dorfes in die Nähe des Ortes, wo er sich mit dem Paar treffen wollte und sagte ihm, er solle dort warten. Dann ging er zu den Liebenden, verabreichte der Tochter den Trank und sie verwandelte sich unter Schmerzen in einen Naahn. Durch die

Schmerzenschreie seiner Tochter alarmiert kam der Häuptling an den Ort, er hatte von der Verwandlung nichts bemerkt, und der Schamane erklärte, die Naahn haben seine Tochter getötet. So ging er mit seinem Speer auf die beiden los, tötete erst den Prinzen, dann seine Tochter. Als seine Tochter tot war, verwandelte sie sich zurück, so das dem Häuptling klar wurde, das er seine eigene Tochter getötet hatte. Vor Trauer stürzte er sich in seinen eigenen Speer und der Schamane wurde der neue Häuptling.

Ein schlimmes Ende, wenn sie mich fragen, liebe Leser und Leserinnen. Gibt es nicht schon genug Leid in dieser Welt? Da hätte man sich ein glücklicheres Ende wünschen können. Nun gut. Zum Abschluss des Abends gab es noch eine kleine Feierlichkeit. Auch die vorzüglichen Häppchen wurden wieder dargebracht. Als Krönung des Abends war die Ansprache von Fräulein Ulrike Aphrosiana Daminovicz gedacht. Sie erklärte, das dieser Abend die Premiere von Fräulein Helena Emilia Bernstein war. Trotz der Tatsache, das dies der erste Gang auf der Bühne war, muss ich sagen, war Fräulein Bernstein überwältigend in ihrer Kunst. Doch es gab noch eine zweite Ankündigung. Die Verlobung des Fräulein Daminovicz mit einem jungen Fräulein namens Selina. Ja, liebe Leser und Leserinnen, sie haben richtig gelesen! Mit einer Frau! Doch bevor irgendjemand reagieren konnte, verlöschte das Licht im Saal und als es wieder entzündet wurde, waren die beiden Frauen verschwunden. War dies nur ein übler Scherz oder doch ein großer Skandal? Dies gilt es natürlich herauszufinden und so werde ich, da das Fräulein Daminovicz samt Verlobte nach Angaben in die Eislande entschwunden sind, den Herrn Daminovicz jun., Vater der jungen Dame, zu einem Gespräch einladen. Freuen sie sich also auf die nächste Ausgabe, verehrte Leserschaft.

Nikolas Goldfuß

Vermisster Reporter Tod aufgefunden

Wie uns berichtet wurde, sollte der Reporter Kalman Tannenfeder aufgrund zu intensiver Nachforschungen von einer Gruppierung fremdländischer Meuchler zum schweigen gebracht werden. Die Meuchler versuchten, ihn mit an den Füßen befestigten Feldsteinen im Dorfteich des Örtchens Hinterwalden zu versenken. Ein Ortsansässiger beobachtete dieses zufällig und alarmierte die nächstgelegene Garde. Leider konnten diese nicht mehr tun als seine sterblichen Überreste zu bergen und diese in seinem Heimatort zur Bestattung zu entsenden. Für die Postille Herr Hanard Tichler.

Braut sich neues Unheil zusammen?

Mehrere Zwerge aus den Schattenkuppen berichteten einmütig von neuen Aktivitäten der Orks. Kleine Verbände marodierender Schwarzpelze wurden in letzter Zeit immer wieder in der Nähe der Zwergensiedlungen gesichtet. Weiterhin wird von mehreren Überfallversuchen auf die Eilkutsche von Wangalen nach Eisentrutz berichtet. Genauere Berichte folgen in der nächsten Ausgabe. Für die Postille Adamar Breganz, Korrespondent für die Zwergenreiche

Ab in den Süden!

Aus dem Zwergenreich der Caerun dringt zu dieser Stunde die Kunde zu uns, dass derweil eine große wissenschaftliche Expedition ausgerüstet wird, die die Gebirge des Südkontinents genauer erforschen soll. Dutzende namhafter Gelehrter des Zwergenvolkes sind daher momentan auf dem Weg nach Caerfurt, um sich dort der Expedition anzuschließen. Geleitet wird das Unterfangen von Curwala Bolgastochter, einer bekannten zwergischen Entdeckerin. Nähere Informationen zu dieser Expedition folgen bald. Adamar Breganz, Korrespondent für die Zwergenreiche

Auch das noch!

Berenhavn. Bäuerin Alrike O. wollte in ihrem Stall die Kühe melken gehen. Als sie diesen betrat staunte sie nicht schlecht. Von ihre 3 Kühen waren nur noch 2 im Stall! Es wurde unverzüglich die Garde informiert. Nach einer gestarteten Suchaktion der Garde und einigen Freiwilligen wurde die Kuh dann außerhalb des Ortes gefunden. Schließlich kam heraus, dass Alrikes Sohn des Nachts die Kuh hinaus gebracht hatte, da er seinen Vater so verstanden hatte, dass dieser die fehlende eine Kuh schlachten wollte. Der Vater sagte am Tage zuvor beim melken: „Ich zieh dir das Leder ab wenn du nicht aufhörst!“ als diese Kuh den Milcheimer umstieß. Natürlich war nie angedacht, besagte Kuh zu schlachten. Hanard Tichler für die Postille.



Tut sich was in der Ordensgemeinschaft?

Eisentruz. Uns ist zu Ohren gekommen, dass die Ordensgemeinschaft wohl scheinbar mit Planungen für die Klinge des Südens II beschäftigt sei. Leider wurden bisher weder dieses Gerücht bestätigt noch wurde uns weder ein Zeitraum und noch Orte bekannt gegeben. Damals, als die Klinge des Südens statt fand, war dieses ein Weltübergreifendes Ereignis. Wir können uns noch an große Feiern erinnern und an noch größere Siegeszehrungen und ebenso ein großes Begleitprogramm. Ob dieses bei einer Neuauflage wieder so sein wird? Auf jeden Fall, verehrte Leser, werden wir an dieser Sache dran bleiben. Für die Postille Hanard Tichler.

Jubiläum geplant?

Bragen. In diesem beschaulichen Örtchen scheint sich etwas zu tun. Man muß zwar noch genau hin schauen, aber die Gerüchteküche brodelt auch hier. In dem Waisenhaus zu Bragen soll angeblich ein buntes Fest zum Jubiläum geplant werden. Man munkelt, dass es ein tolles Programm geben soll mit Lagerfeuer, tollen Geschichten, einige Spiele und vieles mehr. Das ganze soll für Groß und Klein ausgerichtet werden. Ebenso soll es tolle Leckereien geben. Leider konnte uns, trotz Anfrage, noch kein Datum genannt werden. Man sicherte uns aber zu, uns dieses umgehend zu kommen zu lassen, so weit die Planungen weiter fort geschritten sind. Für die Postille Hanard Tichler.

Ganze Alchimistenschule des Ortes verwiesen

Aus dem Südsterne gelangte eine kuriose Geschichte an unsere Ohren. In Pesca Gandar wurde die kleine ortsansässige Alchemieschule kurzerhand vor die Türen - und damit quasi zwischen See und Urwald - gesetzt. Was war passiert? Bei der jährlichen Abschlussprüfung der Novizen war es zu mehreren minderschweren Fehlern der Schüler gekommen. Während einzelne Faux-pas keine gravierenden Auswirkungen gehabt hätten, ergab die Anhäufungen von Schusseligkeiten und Unachtsamkeiten einen veritablen Knall. Nicht allein das Dach der Schule befand sich nicht mehr auf den Mauern der selbigen, auch der in Nähe wohnende Verwalter der städtischen Münzen wurde seines Hauses beraubt. In einer eilig einberufenen Sitzung war kurzerhand die Ausweisung der Schule beschlossen. Ob die Schüler jetzt aus dem Wasser des Sees Wein machen oder die Bäume für ihre Experimente nutzen, ist noch nicht übermittelt. Für die Postille, Sarion Elsorstan



Kurz notiert

Westendar: Dass die westendarischen Pferde zuweilen einen eher eigenen Kopf haben, musste auch der Züchter Elvaro Estabian erfahren. Die im Königreich bekannte Zucht für Paradedpferde sah sich in den letzten Tage des häufigeren damit konfrontiert, dass die Pferde jegliches Training verweigerten. Viele der Käufer der weitgepriesenen Zucht zogen daraufhin ihre Optionen auf die Pferde zurück. Die Einbußen an Gewinn und das Schaden am Ansehen der Zucht Estabians wiegt schwer und könnte manch anderen Konkurrenten in Zukunft um eine Pferdelänge nach vorne spülen, sollte die Wahl für ein Turnier anstehen. Aus Santo Tiberio für die Postille, Sebastien Aristol E'Locas

Bauer verklagt Priester wegen Überschwemmung

Ein außergewöhnlicher Rechtsstreit beschäftigt momentan das Gericht in Genovia. Ein Bauer hat nun einen Priester Aiagos wegen zu viel Regen verklagt. Jahre lang habe Vincent Rocco schon den Priester bezahlt, damit Aiagos ihn im Frühling ausreichend Regen schickt. Doch dieses mal war es einfach zu viel des Guten. Ein Gewitter wässerte nicht nur seine Felder, sondern überschwemmte seine Weiden und riss elf Schafe mit in den Tot. Nun will der geschädigte Bauer eine Entschädigung von der Kirche. „Jahre lang hat die Kirche gutes Geld mit ihren Gebeten verdient. Jeden Regen im Frühling hat sie als ihren Verdienst gefeiert. Doch nun, wo es zu einem Unglück nach der üblichen Spende kam, wollen sie auf einmal nicht verantwortlich sein. Jemand muss aber doch dafür zuständig sein.“ Der angeklagte Priester beteuerte gegenüber der Postille, er habe so wie immer Aiagos geopfert und um Regen gebeten. „Ich bete nur, für das Wetter ist Aiagos selbst verantwortlich.“, verteidigt er sich schon vor dem Verfahren. Aiagos selbst lässt sich aber kaum vor Gericht vorladen. So haben nun die Richter in Genovia einen wirklich einzigartigen Fall zu lösen. Für die Postille Evangelsita Alrik Anonymus



Katgeber

für Medici und Bader
Vorsicht beim Einrenken!

Der Diertaler Knochenbrecher Hinrich Teer gilt bei seinen Patienten als versierter Heiler. „Jegliche Verrenkungen, ob im Nacken oder Bein, sind nach fachkundigen Aushebelungen wieder behoben.“ So der Meister, der einen eigenen Bereich in der Diertaler Baderstube betreibt. „Der eine oder andere Patient muss vielleicht öfter vorbeikommen, um eine ganzheitliche Therapie erfolgreich zu Ende zu bringen, doch ist dies notwendig und immer hilfreich.“ Hinrich Teer warnt jedoch vor Nachahmungen. Seiner Meinung nach, sollte nur ein Meister der Knochenbrecherkunst diese feinfühligem wenn auch martialisch wirkenden Griffen bei Menschen, Zwergen, Elfen oder

auch anderen Rassen anwenden. Passend dazu sieht man ein augenfälliges Schild über der Tür seines Praxisbereichs, mit der Aufschrift: „Die Rasse ist mir egal, ich helfe wem ich kann.“ Seine Stimme wird jedoch ernst, als er von den Unfällen berichtet, die entstanden sind, als sich ein Unerfahrener erdreistete, eben diese Griffen zu anzuwenden. „Das sind im schlimmsten Falle Mordversuche.“ In der Tat wurden schon schwere Unfälle mit falsch gesetzten Griffen gemeldet. Die falsch behandelten Geschädigten können nur durch lange und schwerwiegende Maßnahmen wieder gesunden. Viele von ihnen waren nicht mehr in der Lage sich zu bewegen.

Hinrich Teer sieht sich selbst als heilender Handwerker und ist derzeit auf der Suche nach einem Lehrling. „Die meisten jungen Leute wollen nur auf die Universitäten. Ich habe Angst, dass mein Beruf ausstirbt, wenn ich keinen gescheiterten jungen Mann finde, der all dies lernen möchte. Auch würde ich mich freuen, wenn eine Frau sich dies zutraut.“ Als jedoch ein Patient durch den Eingang humpelt, bricht der Meister freundlich das Gespräch ab und verabschiedet sich von mir. Für die Postille Asmund Wenzelbrück.

Reisebericht „Und am Horizont Berenhavn!“



Grimli sitzt am Brunnen im Zentrum von Eisentrutz und bereitet seinen ersten Ausflug vor die Tore der Stadt vor. Erst kürzlich war er eingetroffen. Sein erstes großes Abenteuer, die weite Reise von Faelughaven bis Eisentrutz.

Am Pier von Fealughaven war es ihm gelungen eine Überfahrtgelegenheit nach Wangalen zu ergattern. Die lange Seereise ging zum Glück recht ereignislos vonstatten. All die Gerüchte über Piraten, Schiffbruch und allen anderen unerfreulichen Begleiterscheinungen der Seefahrt wurden zum Glück nicht Wirklichkeit. Tief im Winter legte das Schiff in Wangalen an. Doch zwischen Wangalen und Eisentrutz, seinem Ziel der Reise, lag noch das mächtige Gebirge des Dun-Reiches, und, deutlich unangenehmer, Orks!

Die Kutschfahrt verspricht zwar einigermaßen Schutz auf der Reise, aber das schöne Gold das man dafür berappen muss ! Klar, ist man vor die Wahl gestellt ob man in einem Orkkerker landet oder mit einer teuren Kutsche da durchbrettert fällt die Wahl nicht schwer. Nur, so als kleiner Zwerg, viel Gold zahlen ist ja fast noch schlimmer wie Orkkerker!

Nach eingehenden Studium der Karte, und ein paar Fragen an erfahrenere Abenteurer wo genau sich die Orks denn so rumtreiben, hatte er einen weit aus kostengünstigeren Plan entworfen. Für wenig Geld lässt sich mit einer kurzen Seereise Twerbok am gegenüberliegenden Ufer erreichen. Wandert man von dort durch Gebirge nach Darbosch, oder südlicher über Schattenbruch, kann man wunderbar unerwünschte Treffen mit Orks vermeiden. Gut, es geht durchs Hochgebirge. Der einzige Nachteil. Doch der

ist nur halb so wild solange man nicht im Winter reist. Drum wartete er bis zum Frühling in Wangalen und vertrieb sich die Zeit mit kleineren Arbeiten. Vorsorglich mit Kletterseil und Kletterhaken ausgestattet nahm er dann im Frühjahr das Gebirge in Angriff und gelangte letztlich ohne größere Verluste an Leib und Leben in Eisentrutz an. Viele Beulen, Abschürfungen und Prellungen gab es unterwegs, aber so lernt man ja nunmal auch besser klettern. Hier in Eisentrutz fühlt er sich nun gut aufgehoben. Die Arbeitsangebote sind sehr gut, es gibt ausreichend Schulen und Kampfarenen, viel Volk ist in der Stadt unterwegs, der Marktplatz recht nett. Abgesehen von den Preisen zumeist. Da muss irgendeine Kaufmannsepidemie herrschen die sich irgendwie auf den Gehirnkasten niederschlägt. Wie kommt man nur auf den Gedanken man würde Waren verkaufen können wenn man die teurer anbietet als diese bei den lokalen Händlern gekauft werden könnten ?

Egal, er hat alles was er braucht. Nun ja, nimmt er an, und auch nur fast alles. Für seinen ersten Ausflug.

Mal sehen. Feuerstein und Stahl, zum Feuer machen. 2 Pechfackeln. Eine wasserdichte Zunderdose. Und eine kleine Eisenpfanne zum kochen. Und 3 Angelhaken mit Schnur, schließlich führt der Weg nach Berenhaven am Fluß entlang, das heißt er kann dort jederzeit fischen. Ab und an verliert er allerdings seinen Haken mit Schnur, drum von vornherein Ersatz dabei. Dazu einen Kurzbogen mit 20 Jagdpfeilen zum Jagen. Natürlich hat er sich, für teures Gold ! Jammer ! Auch schon eine Jagdlizenz besorgt. Das ist jedoch allemal besser als im Kerker zu schmoren als Wilddieb. Das Gold dafür bekommt er hoffentlich schnell über erbeutete Felle wieder rein, nicht umsonst hat er sich fleißig in Gerbern und Kürschnern geübt. Eigentlich geht es ihn ja mehr um die Erfahrungen die er beim Reisen sammelt. Gut, die bekommt man auch durch Arbeiten, oder in der Arena rumhängen. Jedoch durch Reisen weitaus mehr, und man verdient noch Geld dabei und hat, so hofft er wenigstens, eine Menge Spaß dabei und lernt auch vieles neues, oder findet. Setzt er die Ausgaben und den Erfahrungsgewinn den er sich erhofft in Relation, sollte sich das Reisen weitaus günstiger gestalten.

So, was fehlt denn noch ? Salz, dringenst ! Aber ausgerechnet diese wichtige Zutat ist in Eisentrutz natürlich nicht zu bekommen. Bei keinem Händler, und die Gehrinkastengeschädigten Leuts vom Marktplatz bieten eines der wenigen Utensilien mit denen sie zu recht gut Gold verdienen könnten natürlich nicht an. Wäre ja auch zu schlau. Tja, das wird dann schwer mit kochen, aber zum Glück lernt man ja auch durch Fehlschläge. Muss er halt mehr erfischen oder - jagen um sich mehr Fehlversuche leisten zu können. Verhungern wird er ja wohl kaum auf der kurzen Reise. Selbstverständlich hat er auch seine Rüstung und Bewaffnung verbessert, so das er sich unterwegs auch wehren kann falls irgendjemand, oder irgendwas, ihn angreifen sollte.

Eine hübsche Streitaxt mit einem Vollmetallbuckler. Dazu lederne Arm- und Beinschützer. Und den obligatorischen Lederhelm. Damit kann er sich noch gut bewegen und kämpfen. Irgendwann in ferner Zukunft kann er sich auch mal ein schönes Kettenhemd besorgen, dazu muss er aber erst noch viel besser und stärker werden. Und genau dabei helfen ihm die Reisen.

Leider hat er noch nicht genug Gold und Erfahrung um sich ein Lasttier zu besorgen. Würde mächtig Sinn machen um ordentlich Felle sammeln zu können. Doch jetzt, auf seinem ersten Ausflug, muss es auch ohne gehen. Ach ja, und einen Hund braucht er möglichst bald auch noch, um die Jagd deutlich zu erleichtern. Wird zwar viel Mühe machen den auch auszubilden, und unmengen Fleisch erfordern natürlich, aber so ein Jagdhund erleichtert das Erbeuten von Fellen dann natürlich ungemein.

Noch herrscht Sommer, doch der geht bald in den goldenen Herbst über. Da sind die Jungtiere groß geworden, Früchte hängen an den Bäumen in Hülle und Fülle, die Fische sind groß und fett. Da lässt sich ordentlich was einsammeln in freier Natur. Und die Kräuter erst ! Alles reif und wohl gesprossen. Mit dem richtigen Kraut lässt sich unmengen Gold verdienen ! Nicht nur das viele Kräuter auf Reisen sehr nützlich sind, das hat er ja schon auf Thelessa herausgefunden. Manche sind auch richtige Schätze. Blutkraut zum Beispiel. Nur eines davon

und er hat die 5 Gulden die er für die Jagdlizenz springen lassen musste wieder raus. Probeweise schwenkt er noch mal seine Streitaxt, klopft damit auf seinen Schild, senkt den Kopf und stapft auf das Stadttor zu. Berenhavn ! Ich komme !

Schon gleich nach den Stadttoren kann er es heldenhaft verhindern über einen Stein zu stolpern. Ein gutes Omen ! Naja, und eine Erfahrung reicher, sozusagen. Dessen ungeachtet nutzt er seine Möglichkeiten, und rastet erstmal. Die Suche nach Essbarem fördert am Flussufer Muscheln zu Tage. Immerhin schonmal etwas das man kochen kann. Nur Kräuter kann er keine finden, aber es übt wenigstens. Dafür fängt er wenigstens einen dicken Fisch ! Naja, vorübergehend wenigstens. Also genauer gesagt, bevor sich besagter dicker Fisch mit Angelhaken und Schnur davon macht. Mist ! Aber 2 davon hat er ja noch, zum Glück. Wieder um eine Erfahrung reicher.

Aber jetzt, die Königsdisziplin der Rast, die Jagd ! Erfolgreich erpirscht er eine Wasserratte. Zwar kein Drache, aber immerhin, man kann drauf schießen. Was er auch sogleich versucht. natürlich nach vorherigem näher heranschleichen, was gerade so gelingt. Dafür erleichtert das den Schuss. Grimli spannt den Bogen, visiert die Wasserratte an (sie ihn übrigens auch, aber glücklicherweise hat sie keinen Bogen oder so), und ein sauberer Treffer ! Hurra ! Um eine Erfahrung reicher, und etwas das man braten, kochen, sieden, schmoren, was auch immer kann. Jedenfalls essbar. Eine Ratte ! Und kein Ketchup, verdammt...

Egal, auf zum gemütlichen Kochen. Also Pfanne rausgeholt, Feuerchen gemacht, und lecker ! Die Ratte mundet wohl, er fühlt sich frischer, stärker, wenigstens für eine Weile. Also auf auf, weiter gen Berenhavn!

Als nächstes findet er eine komische Botschaft auf einem Zettelchen: "Jorag von Horag, der schwarze Rabe er ist es!" Was auch immer das bedeuten soll, es bringt ihm neue Erfahrung. Hat man ja nu auch nicht alle Tage. Mal was

anderes als Zettelchen mit "2 Schub Kartoffeln, 1 Fuhre Kohl und vergiss nicht wieder das Bier du Schnapsnase !"

Ts, als ob er jemals das Bier vergessen hätte, wie könnte er, Bier vergisst man nicht, obwohl, manchmal ist es halt einfach, äh, sagen wir, verdunstet.

Bald darauf trifft er einen alten Mann dem er hilft ein Wolfsfell zu bestimmen, dafür bekommt er eine Wolfsfigur geschenkt.

Alles zwar keine Reichtümer, aber kleine Erfahrungen halt.

Für sich beschließt er kurzerhand das er nach allen 2 Erfahrungen sich eine Rast gönnen kann. Welche er nun auch nutzt.

Bei der Suche nach Essbarem findet er nun eine Steinmuschel. Gut, man kann streiten ob das eine Verbesserung ist, hart das Ding, aber immerhin, eine Erfahrung. (+ man kann es essen, har har). Dafür schlägt die Kräutersuche wieder fehl, nur nicht aufgeben ! Jeder kleine Fehlschlag ist ein kleiner Schritt nach vorne. Statt dessen ergibt sich plötzlich aber die Gelegenheit ein paar Pilze zu sammeln. 4 Laternenpilze ! Plus Erfahrung ! Und man kann alle 4 natürlich braten, kochen, dünsten, in einem Wort: Essen.

Vielleicht findet sich ja noch was zu den Pilzen beim fischen und/oder jagen.

Ha ha ! Ich bin ein Held ! Eine Schleie ! Meins ! Und Erfahrung natürlich. Und ihr wisst schon: braten, kochen, dünsten und so weiter...

Nun die Jagd. Am Flussufer finden sich ein paar Gänse. Ganz vorsichtig näher heran geschlichen, Bogen gespannt, und ...

Treffer !

Etwas mehr Erfahrung, und 4 schöne Rationen Gänsefleisch. Schade das er keine Katze hat, weil die mögen Geflügel, und nur Geflügel.

Aber immerhin, ihr wisst schon: braten, kochen, dünsten und so weiter...

Also zum gemütlichen Teil der Rast. Feuerchen gemacht, Pfanne raus, verdammt, immer noch kein Salz.

Versuchen wir mal die Schleie. Hm, lecker !

*Die Reise verlängert sich um 2 Stunden.

[+1 geb. EP für Fertigkeit "Kochen"] "Kochen"-Probe +2 gelungen [ST temporär um 1 erhöht] [KO temporär um 1 erhöht] [+2 LEP => 47]*
Börb !

Auf gehts, weiter ! Die Abenteuerlust erhält einen kleinen Dämpfer als er von einem hervorstechenden Gepäckstück einer vorbei rauschenden Kutsche getroffen wird. Autsch !

Zum Glück hat an Verband gedacht. Nur an ein weiterreisen ist natürlich nicht zu denken. Doch das heißt letztlich nur: Hurra ! Rasten !

Diesmal fördert die Nahrungssuche nichts zu Tage, ausser Rückenschmerzen, und eine neue Erfahrung. Auch die Kräutersuche schlägt wieder fehl. Da muss er noch viel mehr üben, aber das ergibt sich ja von alleine.

Beim Angeln erwischt es diesmal eine Brachse. Dafür misslingt die Pirschjagd. Halb so schlimm. * [+1 geb. EP für Fertigkeit "Pirschjagd"] *

Die paar Blessuren von der Begegnung mit der Mörderkutsche sind dann auch schon ausgestanden, weiter geht die heroische Reise nach Berenhavn.

Die beiden nächsten Ereignisse sind ehrlich gesagt nicht gerade ereignisreich. Und bringen nicht weiter. Drum, erstmal wieder rasten !

Eine weitere Steinmuschel erweitert das brat-, koch-, dünstbare Sortiment. Auch wenn die Kräutersuche weiterhin erfolglos bleibt.

Zur vorher gefangenen Brachse gesellt sich ein Barsch und die Pirschjagd misslingt wieder. Mit Hund wäre das wohl nicht passiert. Aber egal, nun sind wir wieder beim gemütlichen Lagerabenteuerleben angelangt. Feuerchen,

Pfanne, los gehts ! Sooo lecker ! Gans ! Gans lecker, sozusagen...

Mit vollem Bauch reist sichs gut, also weiter gen, naja, ihr wißt ja.

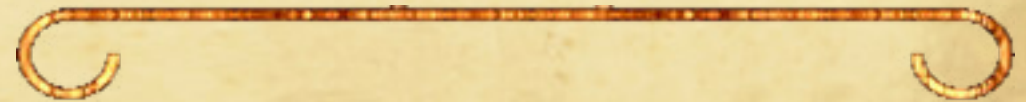
Einem älteren Herrn kann er mit seinem Wissen über Pflanzen aushelfen und einem kleinen Mädchen die Holzflöte reparieren. Schließlich ist er ja ein Held.

Kurz darauf schreitet er schon munter durch das Tor Berenhavns. Und da sagen immer alle Reisen wäre gefährlich. Manchmal halt mehr, manchmal auch weniger. Doch die Erfahrung dabei, die möchte er nicht missen. Nicht so

langweilig wie das Gekloppe in der Arena oder das Büffeln in den Lehrstuben. Allemal.

Beim nächstbesten Lebensmittelhändler verkauft er die Muscheln, Fische und das restliche Fleisch. Auch 3 der Pilze. Denn den besten behält er als eiserne Ration für die nächste Reise zurück.

Im Zentrum der Stadt setzt er sich auf ein altes Fass und studiert die Karte. Wohin nun ? Er braucht ja noch einen Hund, und die eine oder andere bessere Kampfschule. Und Abenteuer sind ja auch nicht so schlecht, solange man sie besteht. Isenburg oder doch lieber Norbrak? Die Welt steht offen ! Für die Postille Grimli



Kleinanzeigen

Die Redaktion der Ordenspostille bietet weitere freie Plätze in ihrem Team an. Interessenten wenden sich an Hanard Tichler.

Schilde mit Lebenslangem Qualitätszertifikat. Durchschlägt ein Bolzen ihren Schild, bekommen Ihre Angehörigen das Geld zurück.

XXX der einzige Schmied mit dem lebenslangem Qualitätsversprechen.

Schmatzt der Goblin, schwatzt das Schmalz. Ohrenschmalz zu Preisen ohne Salz. Hohle es dir oder geh dorthin, wo der Pfeffer wächst.

Halte deine Reichsstraßen sauber! Entsorge deine gebrauchten Wanderstöcke an den Raststätten und nimm gebrauchte Bandagen wieder mit!

Schwarzkuppenmüsli. LECKER!!!! LECKER!!! LECKER!!!
Schwarzkuppenmüsli ist reich an Balaststoffen.
Schwarzkuppenmüsli mit den besten Pilzmix Antamars.
Schwarzkuppenmüsli LECKER!!!! LECKER!!! LECKER!!!

Mein Stiefel ist mir treu, vor Jahren war er neu.
Auf der Reichstraße als Kurier, ist er mir eine große Zier.
Drum sei kein Knauser, kauf Stiefel nur in Eisentrutz bei Schuster Hauser.

Das Großsultanat sucht langfristig Abnehmer von Getreide. Wir liefern direkt zu stabilen Preisen. Profitieren auch Sie von dem Segen des Chufu und der hohen Qualität unserer Züchtungen. Bei Interesse an mindestens vier Karavellenladungen kontaktieren sie die Handelswesirin Lea Rotakah.

Gebrauchte Orkwaffen günstig in Wangalen abzugeben. An einigen klebt sogar noch das kaum getrocknete Blut ihrer vorherigen Besitzer. Nur so lange der Vorrat reicht.

Nordstern Met
Das Getränk des Nordens. Gebraut auf echtem Korn mit Schmelzwasser. Vier Monate im Keller gelagert und für Sie in Flaschen gefüllt. Nordstern Met. Kein anderes Met wird von so vielen Halomspielern empfohlen.

Blasen? Läuse? Verfilzte Haare und ein stechender Geruch ihrer Füße. Höchste Zeit für einen Besuch in ihrem Badehaus. Sicherlich auch in ihrer Nähe oder wollen sie Aussehen, wie ein unrasierter Ork?

du, mich, jetzt - Cronarh Eisentrutz
Seit 35 Götterläufen erfolgreich - unsere Trolle bewachen auch Ihre Brücke - Ihr Brückentroll im DUNReich

Wir (m/w, erfolgreich, gut organisiert und gefürchtet) suchen Dich (un/symp, mittel- bis mäßige Kämpfernatur) zum wiederauffüllen unserer Reihen. Tekkaio ein Muß, landestyp. Waffen und weißes Stirnband werden gestellt. Komm zu uns und erlebe Spaß, Abenteuer und Herausforderungen - Ronin Myako

Vellhafen und Grauland sind meine Lieblingsländer - deren Kultur, Sprache und Schätze mich (m., sportl., eigener Drakar) immer fasziniert haben. Suche Dich m/w als Gleichgesinnte/n für meine nächste Reise - Skuggi Leifshafen

Symp. Halbling, 71/1,25 / Fuß 45, schlk, sprtl, sucht die Frau zu der er aufschauen kann. Halborks mit gepflegtem Fell willkommen - Zuschrift unter Bordolod Thalheim

willenlos, devot, erfahrener Sklave mit gebrochenem Willen sucht ihn oder sie. Sei mein neuer Meister! Gletscherwindbirgiche

Du liebst es Schmerzen zu ertragen, genießt die Pein. Brauchst dabei zwingend Dominanz und eigene Willenlosigkeit. Komm vorbei, wir finden Dich - Sekarims TashRuun

Junger Zwerg sucht hübsche erfahrende Elfe für tolle Nächte. Ich warte immer am Abend des Marktages an dem großen Baum an der Lichtung bei Aldenburg.

Rubine. Eine sichere und wertstabile Anlage auf Reisen. Höchster Schutz vor Plünderung dank kleiner Größe und fast universelle Rückveraufsmöglichkeiten. Fragen Sie einfach einen lizenzierten Edelsteinhändler ihres Vertrauens.

Du groß? Du stark? Zollunion Goblina dich suchen.
Wir haben Schlagbaum und Speer für dich. Schnell Karriere, wenn Boss erschlagen oder feige weglaufen. Dich melden bei Stammutter in Goblina.

Wir sind "Die Gaukler"!
 Seht her ihr Leut, sonst rufen wir´s noch lauter.
 Wir zieh durch Antamar mit gespitzten Ohren,
 vom Südmeer bis in den hohen Norden.
 Hören dabei manch interessante Kunde,
 aus dem einen oder anderen Munde.
 So können wir euch nun allerhand berichten,
 von den wundersamsten Geschichten.
 Dies alles untermalen wir gern,
 mit Musik, Tanz und Schauspielern.
 Auch zeigen wir dazu so manchen Trick,
 indem wir mit viel Handgeschick,
 alles durch die Luft jonglieren,
 und die Geschicht damit verziern!

"Die Gaukler"
 sind ein Zusammenschluss von Unterhaltungskünstlern der unterschiedlichsten
 Rassen und Professionen, die es sich zum Ziel gemacht haben die Einwohner
 Antamars mit ihren Talenten und Fähigkeiten zu unterhalten, zu beglücken
 und zu verzaubern. Wir ziehen von Stadt zu Stadt um die Leute mit unseren
 Darbietungen zu erfreuen und ihnen ihre Sorgen zu nehmen, sei es auch nur
 für einen Augenblick.

"Die Gaukler" unterhalten, beglücken und verzaubern Euch zu jeder
 Gelegenheit!
 Sei es durch Musik, Tanz, Jonglagen, artistische Einlagen, Märchen und
 Geschichten. "Die Gaukler" unterhalten und begeistern Eure Freunde und
 Gäste zu jedem Anlass (ob Ordensfeier, Turnier, Hochzeiten o.ä.).
 Die Gage wird je nach Art und Länge der Veranstaltung entsprechend
 ausgehandelt.

Bei Interesse möge eine Nachricht an Ka´hashan Zhulhamor oder Arabella,
 den Schmetterling gesendet werden.

Bisherige Auftritte der Gaukler:

- Ordensfeier der "Hände Saerons"
- Eröffnungsfeier des Wettbewerbs der "Ordensgemeinschaft"
- Turnier der "Ordensgemeinschaft"
- Trauerfeier der "Falken des schwarzen Rotak"
- Hochzeit von Snorre Powlson und Elena Lucrezia della Viscani-Amacelli
- Trauerfeier in Andenken an Majuelo
- Straßenfest des "Zufluchts-Hort" zu Eisentrutz
- Eröffnungsfeier der Schurkenschänke zu Eisentrutz des Ordens
 "Schänkenshurken"
- Gauklerfest zu Vellhafen
- Sommerfest der "Schänkenshurken" zu Eisentrutz
- Hochzeit von Arya Nostradamus und Naraan Dhioih Whiort
- Ratswochen des Rat der Orden
- Hochzeit von Sophia Christine Gabrielle von Drakenhof und Mara
- Kostümwettbewerb im Rahmen der Ratswochen zu Santo Tiberio
 und wir können es immer noch....

Besuchen Sie Vinodulcina. Hier erwartet sie eine unvergleichliche Kultur und
 die erlesensten Gaumenfreuden. Besuchen Sie unser Badehaus mit dem
 Schmetterlinggarten (nicht im Winter geöffnet) und das große Theater.
 Genießen Sie die selben prämierten Weine, die auch Kaiserin Alena II.
 D'Amante verköstigt. Lassen sie sich von unseren Spitzenköchen bei
 ausgefallenen Gelagen verwöhnen.
 Vinodulcina erwartet Ihren Besuch.

Biete fr. Wi.schw.bret. In Hü&Fü vorh. Mom. trei. Wi.schw. ihr Unw. im gan.
 Wald von Rh.b. Jäger willkommen. Preis VB

Söhne und Töchter Westendars, Abenteurer.
Euer Land braucht euch! Schon zu lange leidet unser schönes Land unter dem Zerfall des Königs und seiner Macht. Tyrannen greifen nach der Herrschaft und Banditen lassen die Bauern zur Ader. Nicht mehr lange und Westendar wird dahin siechen wie ein alter Greis.

Trete daher noch heute der Armee bei.

Wir suchen Kämpfer mit allen Erfahrungen.

Wir bieten:

Einen höheren Sold als die Tyrannen.

Den Beistand der Götter für unseren Dienst am Vaterland.

Umfangreiche medizinische Betreuung durch Feldscherer.

Täglich mindestens eine warme Mahlzeit.

Eine wertvolle und professionelle militärische Aus- und Weiterbildung.

Eine Prämie bei der Abmusterung

Kriegsentschädigungsgüter auf Verhandlungsbasis

Daher tritt noch heute der Armee bei und leiste deinen Beitrag Westendar zu retten. Unsere Anwerber befinden sich täglich auf dem Marktplatz von

Dextruna. Nach Sonnenuntergang auch in den meisten Wirtshäusern.

Wir warnen deutlich vor den unhaltbaren Versprechungen, die Tyrannen machen. Erst einmal angeworben, werden die Rekruten zu Zwangsdiensten

gepresst und bekommen statt Sold nur wertlose Schuldscheine. Daher werde kein Söldner eines Tyrannen sondern Westendarer Soldat!

Fürst Rappaell IV. Condarro von Saradoz, Tafelherr des Königs und

Baumeister Iatans

Kräftige und eifrige Hände für lange Stangen und dicke Euter gesucht. Es steht wieder die Ernte- und Melksaison an. Melkeimer und -schemel werden ebenso gestellt wie die Sensen. Unterkunft und Verpflegung geboten, wenn man es rustikal mag. Freitag ohne Verpflichtungen.

Jeder Zeit kann ein einziger Angriff die Invalidität bedeuten. Haben sie schon vorgesorgt? Wenn nicht, dann sollten sie bei ihrem nächsten Bankbesuch nach Anteilsscheinen der Kolonialbehörde Petra. Eine aufstrebende Kolonie mit noch unentdeckten Rohstoffen ist die ideale Investition. Wir versprechen eine Verzinsung 6,5% auf drei jährige Anteilsscheine. Ab einer Mindestinvestition von 3000 Gulden bekommen Sie auch ein koloniales Bürgerrecht und profitieren von unseren unvergleichlich niedrigen Steuern.

Falls Sie einmal nicht arbeiten können. Lassen sie ihr Geld für sich arbeiten.

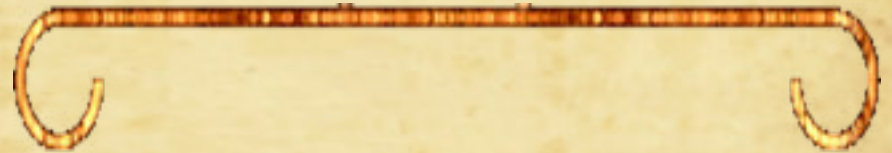
Bitte melde dich:

Die Götter schenken mit einem Moment deines Anblicks auf der Trans Eriatica bei Ber'Burana. Deine Augen waren von den Monden geküsst. Deine Wangen von der zarten Sonne, wenn sie über der Wüste erblüht. Deine Haut schimmerte wie Gold in der Esse.

Du fuhrst in einer grünen Kutsche an mir vorbei. Vor Ort kannte niemand deinen Namen.

Melde dich bei Ibran in der Gewürzhändlergasse von Arasha. Aphor preise jeden, der mir deinen Namen bringt bevor meine Seele verdürstet.

Kaufe sämtliche Reit- und Packtiere jeglicher Art auf. Hauptmann der Garde zu Droux





Antamar--Abenteuer und Ordenskrieger, ist ein Browser- und Rollenspiel in der Fantasywelt „Antamar“.

Tauche ein in die unbekannte und ereignisreiche Welt, werde Teil einer riesigen Rollenspielercommunity, die diese Welt aktiv mitgestaltet und ausformt.

Internet: www.antamar.org

Redaktionspost: redaktion@antamar.org

Die Rechte der Texte liegen bei den Schreibern und bei der Antamar Media GmbH.

Nachdruck nur nach Genehmigung. Die Rechte der Illustrationen liegen allein bei Antamar, Verwendung nur nach Absprache.

Danksagung

Wir danken allen Unterstützern, die dieses großartige Projekt mit ermöglicht haben:

Die Postillen-Redaktion und die Kanzler

OOO=Teif

Heilige Bünde, geheime Logen: Orden im Nuovo Imperio Aurecciani

Ich bedanke mich bei allen Orden und deren Mitgliedern, die mir eine Erwähnung und Beschreibung ihrer Gemeinschaft in diesem Artikel gestattet und mich bei der Entstehung des Textes tatkräftig unterstützt haben. Außerdem entschuldige ich mich bei allen Orden, die sich von meinem Text übergangen fühlen. Dies war keine Absicht und ist allein der Tatsache geschuldet, dass der limitierte Platz eine Auswahl notwendig machte. Möge der Artikel Anlass zu viel ergiebigem Rollenspiel sein. - Ascanio



Auflösung: Die Redaktion fragt

Wir hatten euch ja kürzlich im Forum gefragt, woher ihr eigentlich kommt. Uns liegt jetzt die Auswertung vor, die wir euch natürlich gerne mitteilen wollen.

Baden-Württemberg 4 Spieler
Bayern 5 Spieler
Hamburg 2 Spieler
Hessen 2 Spieler
Mecklenburg-Vorpommern 1 Spieler
Niedersachsen 4 Spieler
SpielerNordrhein-Westfalen 17 Spieler
Rheinland-Pfalz 2 Spieler
Saarland 1 Spieler
Sachsen 4 Spieler
Sachsen-Anhalt 1 Spieler
Schleswig-Holstein 2 Spieler
Thüringen 1 Spieler
Österreich 1 Spieler
Nordamerika 2 Spieler

Folglich haben genau 51 an der Abstimmung Teil genommen.

Das wirklich spannende kommt natürlich jetzt! Wir haben mal die Datenbank ausgewertet in Bezug auf die Spieler.

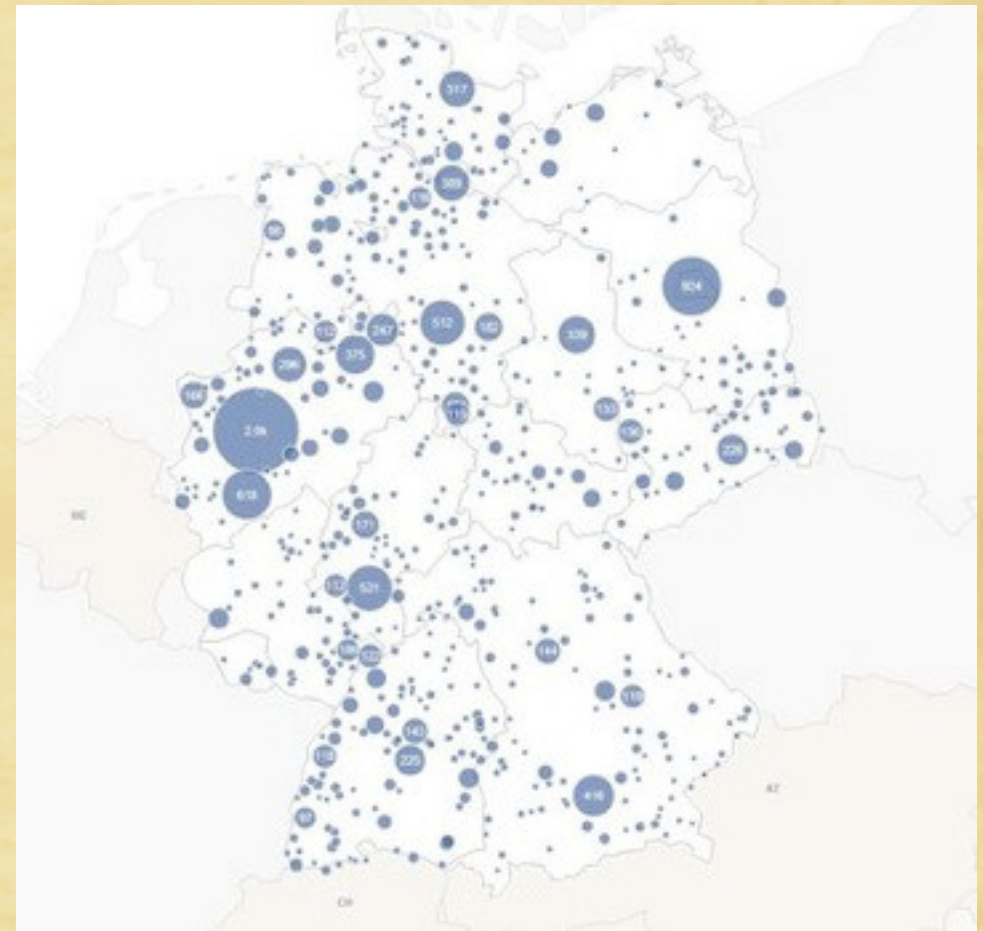
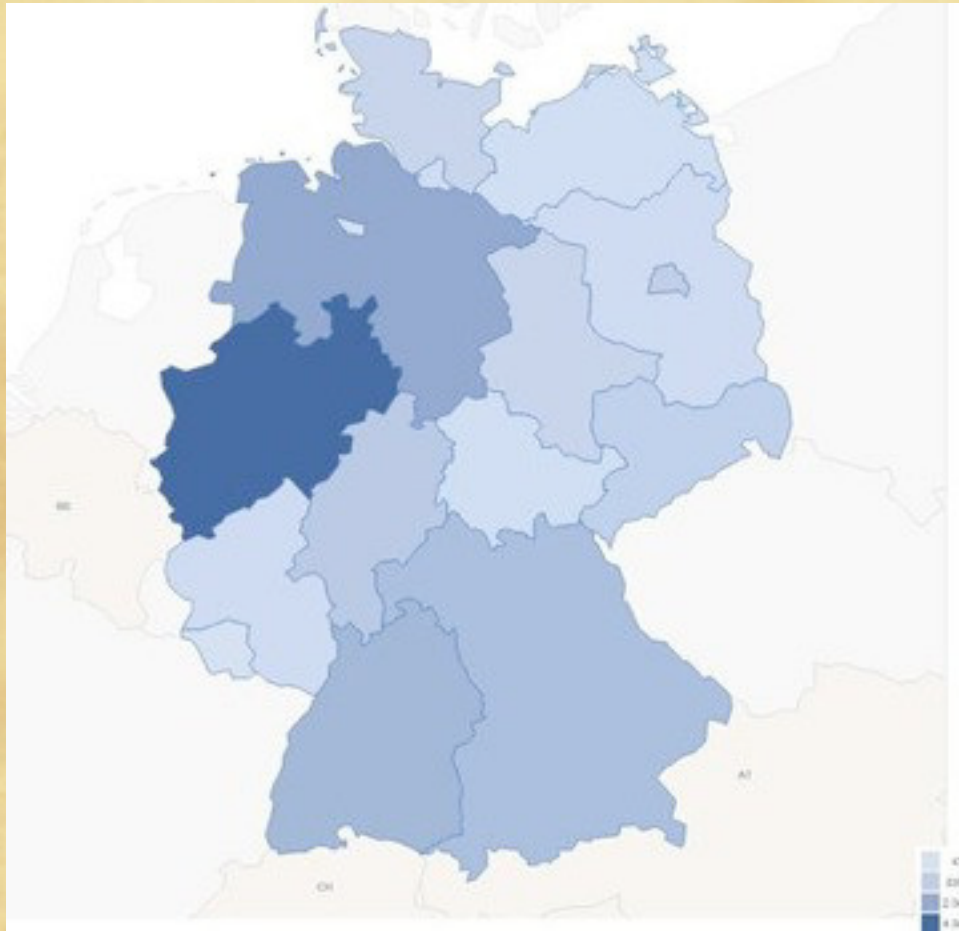
Wir haben stolze 1649 Spieleraccounts registriert.

Dazu sagt die Datenbank, das 3317 Helden durch unsere Welt reisen.

Dazu haben sich insgesamt 2970 Spieler im Forum angemeldet.

Es ist durchaus ein interessantes Zahlenverhältnis. Hierzu sollte man aber bedenken, das inaktive Spielaccounts sonst nach 60 Tagen gelöscht wurden und wir so was im Forum nicht haben.

Gaddezwerch hat uns freundlicherweise 2 nette Karten dazu gebastelt, wie sich die Spieler genauer verteilen. Hierfür ein großes Danke an Gaddezwerch.



V	K	A	H	A	L	L	E	L	N	F	E	L	S	S	T	A	U	B	T	A	U	F	E	B
C	D	W	D	V	Y	B	Ü	O	V	R	H	N	E	K	G	X	A	O	G	E	R	V	Q	K
G	S	L	R	S	C	H	A	T	T	E	N	K	U	P	P	E	B	W	M	A	B	I	O	O
I	W	E	A	E	W	Q	Ü	U	W	P	H	L	A	G	O	Q	U	A	T	Z	A	L	G	S
Ö	T	K	K	I	N	H	S	V	G	E	M	S	J	Q	M	K	Z	Ö	T	R	O	S	D	D
D	U	N	A	S	A	T	G	S	J	T	O	C	C	P	M	Ä	T	A	W	E	R	A	H	G
C	R	N	R	D	Ö	M	Q	Q	A	I	R	I	R	K	A	F	T	A	N	A	B	T	R	K
M	B	D	S	R	K	S	B	Q	V	E	E	O	D	A	T	I	A	G	R	U	H	E	Y	M
B	A	J	K	A	S	C	H	W	A	R	Z	E	R	A	B	A	J	A	I	D	E	B	Q	B
B	N	L	A	C	R	Ä	B	N	Y	A	Ö	S	T	X	I	S	K	A	N	D	E	R	A	F
V	Ü	S	P	H	M	S	T	K	M	R	J	Z	R	C	M	A	K	A	N	H	A	Y	A	H
J	Y	V	A	E	Ö	N	R	B	J	M	U	C	M	X	E	U	L	S	Y	S	Y	B	V	I
W	O	A	R	N	N	F	V	Z	G	B	Q	T	C	N	U	X	H	E	K	A	A	R	G	H
O	O	T	F	C	K	B	Y	A	E	R	D	S	A	F	A	R	A	P	L	I	B	Q	X	Y
Y	Y	D	X	O	F	V	E	M	Ö	U	V	I	N	O	D	U	L	C	I	N	A	N	G	U
J	M	F	S	V	Q	N	P	R	I	S	C	H	A	M	E	N	A	N	P	N	M	J	V	T
O	X	S	K	A	L	I	B	A	H	T	Ü	E	T	X	U	P	X	E	T	O	K	A	T	W

- | | | | |
|--------------------|----------------|------------------|--------------|
| Tawer | Safara | Makan Hayah | Iskandera |
| Kalibah | Xetoka | Lago Quatzal | Kaftan |
| Schwarzer Abajaide | Turban | Hekaargh | Drakarskapar |
| Schattenkuppe | Gruheym | Eodatia | Vinodulcina |
| Prischamen | Felsstaubtaufe | Repetierarmbrust | Eisdrache |
| Oger | | | |

