

Ordens-Postille

ANTAMAR - AVESJÜNGER & ORDENSKRIEGER

THEMEN

- Ordensgründungen
- Ordensvorstellungen
- Thorwal

INHALT

Sacer Ordo Draconis	2
Thorwal auf Kriegskurs?	2
Neue Bündnispartner	3
Kleinanzeigen	3
Frag Jalsker	3
Aktuelles	3
Neues bei Antmar.org	4

Neue Orden aller Orten

In finsternen Zeiten scheint es wohl geschuldet zu sein, denn es finden sich immer mehr Streiter zusammen um gemeinsam für ein Ziel einzustehen. Sei es der Kampf gegen die Schwarzpelze, den Goblinorden aus den Sichelheln oder auch dem Widerstand gegen die dunkle Bedrohung aus den Schwarzen Landen.

Doch auch dort finden sich finstere Gestalten die sich zum Ziel gesetzt haben die göttergefällige

Ordnung zu zerstören, die von so vielen anderen wackeren Streitern verteidigt wird.

Auch wenn die Orden unterschiedliche Ziele

schlossen. Eine kriegerische Auseinandersetzung wird Wohl oder Übel folgen müssen.

Die Ordens-Postille wird weiter über diese Themen

verkünden, dabei kommen wir unseren Informationspflichten nach und werden sowohl von den Göttergefälligen, weltlichen und auch finsternen Orden berichten.

Alle Orden sind aufgerufen uns mittels Depeschen von Neuerungen zu berichten.
(ts)



Einige Wappen der aventurischen

Antamar - Wahrheit oder Legende?

Araschar, Armalion, Siebenstreich... wer kennt diese Waffen und deren Träger nicht? Namen wie Geron der Einhändige, Hlûthar von den Nordmarken oder Raidri Conchobair werden in vielen Liedern besungen und spornen zu neuen Heldentaten an.

Immer wieder kamen Grüchte über verschollene Waffen auf, diese verstummten aber auch schnell wieder. Nun will jedoch der Gelehrte Blathislaus Ulfarner vom Kampfseminar Andergast eine bisher unbekannte Abschrift Alt-Echsischer Schriften aus der Khôm entschlüsselt haben, in

der von einem Artefakt namens "Ant'mr'har" die Rede ist.

Hierbei soll es sich um eine göttliche oder magische Waffe handeln, die seinen Träger befähigt jede Schlacht zu seinen Gunsten zu wenden. Warum die Waffe verschwand ist ungeklärt.
(weiter auf Seite 4)

Sacer Ordo Draconis



Im unserer Informationspflicht nachzukommen wollen wir einen der kirchlichen Orden Aventuriens zu Wort kommen lassen: Sacer Ordo Draconis.

Der ehrwürdige Orden der Draconiter wurde von Erzmagister Erynnion Quendan Eternenwacht im Auftrag des Drachens Shafir gegründet. Namenspatron ist der Schützer der hesindianischen Gaben, Naclador der hohe Drache.

Seine Aufgaben sieht der Orden darin, die Gaben seiner Herrin Hesinde zu bewahren, zu verteidigen und Andere vom Missbrauch dieser Gaben abzuhalten. Heute gelten die Draconiter als der starke Arm der Hesindekirche und haben in jüngster Zeit des Öfteren von sich reden gemacht. Nicht zuletzt in

den Jahren der Borbarad-Krise und der Schlacht an der Trollpforte, in der viele von ihnen starben.

Im Hort zu Lowangen gehen sie nicht nur hesindengefälligen Aufgaben nach (Lehre der Bevölkerung, Forschen nach Wissen, Hesindedienst) sondern auch der Ausbildung junger Draconiter in vielerlei Disziplinen. Um der Göttin auf dem Weg eines Draconiters bestmöglichst dienen zu können wird jedem Mitglied die Aufgabe zugeteilt, für die es am besten geeignet ist.

Was den Hort in Lowangen allerdings von den

anderen unterscheiden soll ist, dass sein Ziel sei eine der wohlstärksten Einheiten in der Ge-



Wappen des SOD

schichte der heiligen Orden zu neuer Größe zu verhelfen: Der Eisernen Schlange.

Wir werden sehen ob es dem SOD gelingen kann sein vorhaben zu verwirklichen.

Anwärter sollten sich aber gewiss sein, dass sie ihr altes Leben hinter sich lassen und ihr neues Dasein ganz der Allweisen Göttin Hesinde gewidmet sein wird.

Draconiter kleiden sich meist in lange in dunk-

lem grün gehaltene Roben, die vierfach geschlitzt sind um trotzdem beweglich zu bleiben. An den Farben der Borten erkennt man ob es sich um ein geweihtes, arkanes oder profanes Mitglied der Gemeinschaft handelt. Ihr Wappen tragen sie aufgestickt und stolz.

(tb/ts)

Name:

Sacer Ordo Draconis

Kürzel:

SOD

Ordenshaupsitz:

Lowangen

Ausrichtung:

kirchlich (Hesinde)

Verbreitung:

Nord- und Mittelaventurien

Bündnisse:

Orden der Ritterlichkeit, Orkenspalter, Shakira ay Mada Basari

„Sie haben da oben dutzende neue Gemeinschaften, und Eine blutrünstiger als die Andere!“

-HAGEN
ROSSBART,
SCHIFFSHÄNDLER
AUS FESTUM

THORWAL AUF KRIEGSKURS?



Nach den vergangenen schweren Jahren, scheint sich Thorwal auf alte Stärken zu besinnen. Wie wir von einigen fahrenden Händlern erfahren haben, schließen sich immer mehr Nordmänner zu neuen Ottas zusammen, haben viele von ihnen doch alles verloren in den schweren

Kämpfen mit den Liebfeldern und einigen Fahrten in den Untergang.

Hierbei ist aber zu bemerken, dass in den neuen Gemeinschaften ein Ton herrscht, der die „gute alte Zeit“ lobt, in denen die Seekrieger noch mit ihren Drachenbooten auf Kaperfahrt gingen ohne sich um große Politik zu scheren. Den Kauf-

fahren ist anzumerken, dass diese Entwicklung mit Sorge betrachtet wird, gerade weil man immer wieder hört es würden enge Bündnisse unter den Ottas geschmiedet, die somit eine nicht zu unterschätzende Kampfkraft besitzen.

(ts)

Neue Bündnispartner

Bündnisse entstehen und sollen wohl davon kündigen, dass man sich seine Gegner wohl überlegt aussuchen müsste.

Zunächst taten sich der Orden der Draconiter (SOD) mit dem derzeit etwas kleineren „Orden der Ritterlichkeit“ zusammen, um gemeinsam unter Praois, Rondra und Hesinde zu kämpfen.

Den Verhandlungen war sofort anzumerken, dass



ein Hauptfeind die Horden aus dem Orkland darstellen und demnach gemeinsam gegen sie vorgegangen werden soll.

Nach einiger Zeit entschloss sich noch ein dritter Orden den Alliierten beizutreten die „Shakira ay Mada Basari“. Zwar ist dieser als Händlerorden deutlich weltlicher orientiert, doch dürfte auch der Herr Phex seine Anhän-

ger in diesem Bündnis finden.

Die Ausrichtung ist sowohl auf Friedens- wie auch auf Kriegszeiten ausgerichtet.

Wir dürfen gespannt sein, was das Bündnis aushält, sollte es wirklich zu kriegerischen Auseinandersetzungen kommen. Gerade jetzt, da die Reiche in ihren Grenzen noch viele Probleme haben und ein Landfrieden oft nicht durchgesetzt werden kann. (ts)



JALSKER HILFT!

Ik bin Jalsker Rondersson ut Prem unn bin hier um die kleenen Helden to helfen de nich wissen wo et lang gehn tut inne Welt.

Wenn'e also Froogn hefft denn nur tau.

Ansunstn trinkt anständig Premier! Dat hält gesund und de Zung' in Bewegung.

Dat Wohl!
Euer Jalkser



KLEINANZEIGEN

Orden Orkwacht sucht Dich!

Wir von der Orkwacht suchen noch kräftige Helden, die mit anpacken wollen die Bedrohung aus dem Svelltal und den Sichel zu ver-

treiben. Komm nach Nordhag und tritt uns bei! Für ein freies Svelltal!

Suche wackere Helden für ein zünftiges Trinkgelage. Wir werden den Wirt des Hotel "Darpat-

perle" in Rommils das Fürchten lehren. Wer gewinnt braucht seine Zeche nicht zu zahlen. Startgeld 4 Dukaten 8 Silber 7 Heller. Melden zur Mittagszeit bei Yngvar Odin Arinbeorn.

AKTUELLES

- Derzeit liegen leider keine Termine vor

GERÜCHTE

- Es soll in einigen Orten des Mittelreiches zu Aufständen gegenüber der göttergefälligen Ordnung gekommen sein. Sie konnten aber niedergeworfen werden und die Aufrührer wurden den Göttern sei Dank ihrer gerechten Strafe zugeführt.

- Die Frostdrachen im hohen Norden sollen endgültig vernichtet sein.

Kleinanzeigen können an die Redaktionsadresse gesendet werden:

redaktion@antamar.org



A N T A M A R - A V E S J Ü N G E R & O R D E N S K R I E G E R

Internet: www.antamar.org

Redaktion: Thomas Schmeling

E-Mail: redaktion@antamar.org

Beiträge: Thomas Schmeling, Thomas Beinhofer

Illustrationen: Raphael Bink, Martin Wollenberg

Einsenden von eigenen Beiträgen an die oben genannte Redaktions-Mail-Adresse.

Antamar - Avesjünger & Ordenskrieger ist ein Projekt, das sich mit der Entwicklung einer browserbasierten Umsetzung von DSA - Das Schwarze Auge, beschäftigt. Seit Mai 2006 steht es Spielern offen, die am aktuellen Entwicklungsprozess teilnehmen können. Man kann sich einen Helden erstellen und online mit vielen hunderten aktiven Spielern in die Welt Aventuriens eintauchen.

Aktuelle Informationen gibt es immer auf der [Internetseite](#) und im [Forum](#), für alles Spielsystembetreffende gibt es ein [Wiki](#).

Bei den hier abgedruckten Artikeln handelt es sich um inoffizielle Informationen.

Antamar - Wahrheit oder Legende?

(Fortsetzung von Seite 1)

Ulfarner deutet, die Beschreibung führe nach Ma-raskan.

In einer Schrift der Beni Ru-rech soll desweiteren von einem "Kriegsentscheider" die Rede sein, beschrieben wird dies als "Antamar".

Eine Anfrage bei Erzmagus Rakorium Muntagnus, dem weisesten der Echsenforscher, liefert jedoch eher Ernüchterung. Hierbei war von "andergastischem Größenwahn" und "Tintenkleckern die [...]",

so Rakorium, "noch nicht-mal ihre eigene Handschrift entziffern können", die Rede.

Das Gerücht um so eine Waffe beflügelte sogleich einige Wagemutige Abenteurer sich der Sache anzunehmen und für Ehre (oder Gold) nach diesem Artefakt zu suchen.

Wer weiß, vielleicht haben wir bald schon einen neuen Helden vom Schläge Geron, Hlûthar oder Raidri.

(ts)

NEUIGKEITEN BEI ANTAMAR.ORG

Die größte Neuerung ist ändern.

eigentlich gar nicht neu, denn nach dem Reset werden nun die Ordensfunktionen nach und nach wieder implementiert und neugeschrieben. Hierbei wird es noch einige Änderungen des bisherigen Systems geben.

Es ist nun auch möglich sich sein Passwort automatisiert zurücksetzen zu lassen sollte man es einmal vergessen haben. Außerdem kann man nun auch in den Einstellungen sein Passwort

Bei den Kampfsonderfertigkeiten kam nun noch „Kampfgespür“ hinzu. Desweiteren wurde die Möglichkeit implementiert aus Kämpfen zu fliehen.

In der Kampfanzeige wird außerdem ersichtlich in welchem Zustand sich die Kontrahenten befinden.

Abzüge fehlender Lebenspunkte sind im Kampf nun ebenfalls berücksichtigt.