

# Schwertzug gegen Borbarad

**Wehrheim.** Im Eisernen Herz des Reiches hat sich ein Schwertzug gebildet, mit dem erklärten Ziel, den Krieg zurück in die von Borbarad eroberten Gebiete zu tragen. Der kleine Elitetrupp befindet sich zum jetzigen Zeitpunkt bereits tief im Feindesland. Da der Schwertzug ein flammendes Fanal rondrianischen Geistes sein soll, ist es uns möglich, offen über sein Fortschreiten zu berichten. Wir veröffentlichen die Berichte des Rhodensteiner Ordensriters Gerrik Honorald.

**Anfang Rondra.** Nach dem Versinken den Reichsforst verzögern auch politische Winkelzüge einen rondrianischen Herbstfeldzug. Nach einer Audienz beim Schwert der Schwerter reist *Rondrasil Löwenbrand* vom Orden der Hl. Ardare über Warunk und Wehrheim nach Gareth. In allen Tempeln beginnen er und einige weitere Geweihte ausgewählte Freiwillige zu sammeln: "Wendet Euch nicht mit Grauen ab, sondern bietet Borbarad die Stirn! Rondra will es!"

**Efferd und Travia.** Löwenbrand verkauft seinen Familienbesitz und ergänzt seine Mittel durch Kreditbriefe des Handelshauses Stoorrebrandt. Proviant, Heilkräuter, Zelte und Lasttiere werden eingekauft. Erfahrene Helden aus ganz Aventurien geben ihre Zusage bekannt und begeben sich Richtung Treffpunkt Wehrheim.

**2. Boron.** Während ich den Anführer des Schwertzuges erwarte, sammle ich Meinungen. Söldnerhauptmann Ludovigo Sforigan (Vogt von Ragath und Sieger der Silkwiesenschlacht): „Eitler Wahnsinn, im tiefsten Firunswinter in einem Gebiet Krieg zu führen, wo sich die Elemente selbst verschworen haben.“ Oberst Alrik vom Blautann und vom Berg: "So etwas kann allenfalls eine Gruppe handverlesener Ordenskrieger und anderer Veteranen überleben." In der Stadt wimmelt es indessen von Flüchtlingen.

**7. Boron.** Löwenbrand trifft in Wehrheim ein und bildet in der Akademie für Strategie und Taktik seinen Stab. Ein einäugiger Veteran, umsichtig, mit trockenem Humor – und ohne Illusionen über seine Lebenserwartung. Ein beispielhafter Ardarit wie auch sein Adjutant Gunter von Greifenfels. Die Pläne sind verwegen: es geht nicht darum, die Ordensburg in Vallusa zu entsetzen oder die Heerhaufen des Herzogs oder der Rondrakirche zu verstärken. Die Ardariten wollen die Fackel des Krieges in Borbarads Eroberungen tragen.

**Mitte Boron.** Indessen sind drei Dutzend Veteranen versammelt, darunter Baron Palinor zu Feldkarsch und erstaunlich viele Zauberkundige. Löwenbrand erweist sich als äußerst wählerisch: etwa 40 junge Wehrheimer, begeistert, aber ohne Kriegserfahrung, werden an den kaiserlichen Heerbann im Frühjahr verwiesen. Drei Dutzend Söldner, die Warunks Aufrufe versäumt hatten, weist der Bannerträger Gwydon ab, als sie über Beuteanteile verhandeln wollen; er, selbst albernischer Söldner, erkläre, daß es Kämpfe für Geld gäbe und andere ...

Die Stimmung ist eigentümlich klar und ernst. Sie hat nichts von der naiven romantischen Begeisterung, die seinerzeit Hunderte junger Recken zur Eroberung Maraskans oder Befreiung Traheliens getrieben hatte. Ich sehe kaum einen, der jünger als Dreißig oder Vierzig ist. Wie sich herausstellt, hat fast jeder seinen Nachlaß geregelt.

**23. Boron.** Zu Kaisers Geburtstag treffen ein Dutzend weitere Ardariten im Rock mit rotem Schwert auf weißem Grund ein. Sie überbringen Löwenbrand auch den offiziellen Siegelbrief des Ordensseneschalls Dapifer ter Bredero. Berichte über die Wehrheimer Hämmerlinge häufen sich, die wiederholt über Nacht ganze Rüstungen repariert haben – nach Meinung aller Einheimischen ein hervorragendes Omen.

**Ende Boron.** Die Teilnehmerzahl hat die erhoffte Stärke eines Banners gebracht. Regelmäßige Übungen im frischgefallenen Schnee versuchen die zusammengewürfelte Truppe zu einer Einheit zu formen. Allgemein die Hoffnung, daß die Schwarze Horde im Winter keinen Gegenangriff erwartet.

**2. Hesinde.** Bei Sonnenaufgang prozessieren alle Teilnehmer zum Rondratempel. Rotweiße Banner flattern. Die geopferten Waffen sind verschwenderisch, die Gesänge inbrünstig und allgemein. "Rondra will es!" schallt es, wann immer einer die blutrote Schärpe umlegt – das Zeichen des Blutbanners, daß sich gegen den Daimonenmeister zu stellen wagt. Ein Händedruck von Graf Dexter Nemrod und eine Segen des Illuminatus verabschieden jeden, der sein Pferd besteigt. (Beiderseitige Grimassen, als dabei ein Dutzend Magier und Elfen antreten.)

Fast jeder führt ein Packpferd am Zügel, als wir aus dem Osttor reiten. Unsere Kundschafter unter dem Halbfelfen Falk

von Alst reiten auf der Kaiserstraße RI voran, um uns in Dörfern, Burgen und Herbergen anzumelden. Sechs Mann sind nötig, um uns einen Weg durch die Flüchtlinge zu bahnen, die die Straße bis zum Horizont schwarz färben. Es scheint, daß niemand außer uns gen Osten reitet.

**5. Hesinde.** Nachtlager auf Burg Zweimühlen, abseits der Reichsstraße. Wir kommen jeden Tag etwa 25 Meilen weiter. Es vergeht kaum eine Mahlzeit, ohne daß uns ein Nachzügler einholt; manch einer muß sein zuschandengerittenes Pferd gleich vor Ort zurücklassen. Es gibt keine Herberge und kaum ein Gehöft, das nicht überbelegt ist. Wiederholt müssen wir drei Dutzend Flüchtlinge vor die Türe setzen lassen.

**12. Hesinde.** Wir passieren die Trollpforte. Hier holt uns Baron Hadomar von Natterntal ein, bekannt geworden durch seinen einsamen Widerstand gegen den Hilberianismus in Nordmarken. Inzwischen haben wir ein drittes, viertes und fünftes Halbbanner gebildet, geführt von dem Söldner Gwydon, Freiherr von Valsquell, genannt "der Schleifer", und Baron zu Feldkarsch. Die Nachrichten der Flüchtlinge werden immer wirrer. Die Nächte sind so kalt, daß das Wasser in den Schläuchen gefriert.

**16. Hesinde.** In Ostdarpatien versickern die Flüchtlingszüge schlagartig. Angeblich läßt der Hexenmeister Xeraan alle Fliehenden zurück in die Stadt treiben. Die Tobrische Brise bedeckt die Straße mit einem Schneepanzer: Bruchharsch, an dem die Pferde sich die Fessel wundscheuern.

**17. Hesinde.** Wir lagern, während die Kundschafter die Frontlinien klären. Einhellig wird beschlossen, nach Norden zu schwenken. Jenseits des Radrom dürfte die Schwarze Horde in Münzenberg stehen. Hundert Meilen durch zunehmend ödes Land der Warunkei. Wir passieren Einödbauern, die noch nichts vom Krieg wissen. Wir sparen Vorräte und leben von der Jagd: unsere drei Firnelfen sind unbezahlbar.

**23. Hesinde.** Böse Überraschung. Der Radrom ist nicht zugefroren. Unser Puniner Magister Zordan von Hohenstein spricht von elementaren Transvektionen: Kurkum und Letta liegen unter unnatürlichen Eispanzern, deren Essenzen hier fehlen. Wir müssen 80 Schritt eiskalten Strom überqueren.

(Wird im nächsten Boten fortgesetzt)

# Trollfeste gefallen

*Viereichen.* Weitere düstere Kunde erreichte uns aus den besetzten Gebieten Tobriens. Die in der Baronie Viereichen (Landgrafschaft Ysilia) gelegene Trollfeste, die wegen dem geschätzten Alter und den gigantischen Ausmaßen der Anlage so geheißt wird, steht nun nicht mehr als Bollwerk des Kaiserreiches im besetzten Land. Der heimliche Wiederaufbau, der vor wenigen Götterläufen in einer Waldschlucht des Nebelwaldes entdeckten Feste, wurde erst im Jahre 26 Hal beendet. Gerade weil die Burg versteckt im Hinterland und fernab jeder Straße lag, hatten der tobrische Herzog Kuni bald und der Marschall Isebeorn die Burg als Zuflucht für düstere Zeiten vorgesehen. Und nun wurde sie durch Verrat vielen tapferen Streitern, die hier eine gute

Möglichkeit zum Partisanenkampf gefunden hatten, einfachen Bauersleuten und hilflosen Flüchtlingen zur Todesfalle. Welch bittere Ironie, daß die Feste dem Feind die Möglichkeit bot, sich mit einem Streiche unserer Streiter im ysilischen Hinterland zu entledigen. Die Schuld an dem Massaker sollen der

Erzschurke Gwendion von Nevelung, dem Botenleser durch seine Missetaten bereits hinlänglich bekannt, und ein vier-eichener Verwalter namens Bernbrecht tragen, die den genauen Standort der Trollfeste an die Schwarzen Horden verriet.

*Kolja Behrens*

## Draconiter in den Drachensteinen

*Perainesfurten.* Derweil sich die letzten Getreuen des Herzogs nach dem verlorenen Kampf um Ysilia in dem Perainekloster des Ordens der "Herzlieben Schwestern und Brüder vom rechtschaffenen Leben zu Ehren der Herrin Peraine" von den Schrecken und Verwundungen der Schlacht erholten, brach unter Führung des Erzabtes Eno Kariolinnen vom Heiligen Drachenorden eine Gesandtschaft in das unwegsame Drachenstein-Gebirge auf.

Am 1. Phex, nur einen Tag nachdem Herzogin Efferdane und die Herzogenmutter Faduhenne auf dem Boronanger des Dorfes beigesetzt worden waren, zogen der Draconiter, der tobrische Prinz Pelmen Grimmwulf und der Fasarer Magus Rhyad al Hashinnah mit kleinem Gefolge den Tizam aufwärts.

Das Ziel der Reise soll das Tal der Türme sein. Weitere Auskünfte wurden nicht erteilt.

*Mike Maurer*

**Fortsetzung des Ereignis-Tagebuchs aus dem Aventurischen Boten 67**

## Schwertzug gegen Borbarad – 2. Teil

**24. Hesinde:** "Unternehmen Swafnir" sieht Bildung eines Brückenkopfes und magische Überquerung vor. Während wir lagern und planen, erkunden unsere Auelfen als Vögel das andere Ufer. Begeisterung, als Swafnan Tulason, bereits der zweite Swafnir-Geweihte, eintrifft! Nachzügler füllen das sechste Halbbanner unter Ew. Rondrian von Löwenstein. Allein ein Dutzend aus Schmalfurt und Connarsfeld!

Der Feind hat uns entdeckt: 50 leichte Reiter, ein Spähtrupp. Wir brechen ab, aber sie folgen uns gegenüber. Wo immer wir überqueren wollen, ihre Pfeile werden warten.

**30. Hesinde:** "Kein Plan überlebt die Begegnung mit dem Feind", sagt Rondrasil bei einem Zwölfgötterdienst. Bei Nacht und in magischer Stille bereiten wir den morgentlichen Sturmangriff.

**1. Firun:** Mondschein und Dscho gehen über den Fluß und legen eine Nebelbank. Faenwulf und Thorstün schwimmen durch den Eisstrom. Zweimal sechs Arkane schließen einen Unitatio Geistesbund, Shayariel und

Kerovyn lassen zwei Regenbogenbrücken wachsen. Magus Leonmer von Bethana steht plötzlich vor den Feinden, unsichtbare Wände halten sie zurück. Die besten Reiter der Ardariten und die Amazonen setzen in vollem Galopp über. Der übrige Schwertzug zieht los. Offiziere und Söldner decken den letzten Geistesbund.

Pfeile und Wurfscheiben prasseln auf Kettenhemden. Die feindliche Schützenlinie bricht sofort. "Kurkum!" brennt links die Rache der Amazonen. Im Zentrum gehen die Ardariten zu Einzelkämpfen über. Oberst Seelensturm und Hauptmann Skalden lassen die Söldner ausschwärmen, Armbrüste halten Ernte unter den ersten die fliehen.

Der Anführer wirft einen Dolch. Reuther Ducho Drodont, Ritter vom heiligen Blut, stürzt schreiend. Borbarad magie! Unsere Inquisitorin Solaria Praiosstolz fällt den Frevler mit dem Sonnensepter.

Ew. Dirgis Dukatjef erbeutet die erste Flagge: Borbarads Krone.

**4. Firun:** Im Zickzack ostwärts. Firun-

verdammter Frost wechselt mit Regen, der in den Augen brennt. Geplünderte Gehöfte. Thorstün, Faenwulf, Askara, Thor und Svea sowie die Alanfaner Kavin und Sutek jagen Marodeure, die Vieh und Korn requirieren. Quartiermeister Karim Arunuk mault, wenn wir die Beute den Bauern lassen.

**10. Firun:** Feindlicher Nachschub Richtung Westen: 50 Pikeniere, 10 Wagen. Unsere Streuner Trebor, Carlos, Wolf und der Halbork AlfMep schalten ihre Kundschafter aus. Wir verweigern weitere Heimtücke und greifen in breiter Kavalkade an. Jungrekruten und Zwangsverpflichtete, wie sich zeigt. Kein Gegner: kein Ruhm. Doch die Hauptmännin ist wieder eine Borbaradianerin: Dämonenfeuer verletzt Trajon vom Donnerorden. Unser Golgarit Boris Charonis segnet die Toten ein, damit sie bleiben, wo sie liegen.

**15. Firun:** Vorstoß zur Tobimora. Rondrasils Hoffnung war vergeblich: Es-lamsbrück ist irgendwann gefallen. Mindestens ein Regiment Garnison, etliche

– Fortsetzung auf Seite 11 –

# Schwertzug gegen Borbarad

– Fortsetzung von Seite 7 –

Beschwörer, eine riesenhafte Baustelle. Bei Hesinde, sie bauen überall ihre Unheiligtümer!

**4. Tsa:** Hin und her zwischen der Straße von Ysilia nach Warunk und der Tobimora. Drei Wochen als Wegelagerer. Wir zerschlagen Karawanen, kapern Treidelflöße, beseitigen Spuren, lassen andere durch und weichen aus, damit der Feind nicht aufmerksam wird. Die Rondrianer murren. Einmal versäumen wir einen Zug zweier Regimenter. Verfolgung im Sturm wäre zu riskant: Wir sind zu viele zum Verstecken, zu wenige für eine Schlacht. Im Süden Pfähle mit einem Dutzend Schädeln daran, Trauben des Todes. Xeraans Gebiet?

**6. Tsa:** Der erste größere Zug südwärts. Kriegsgefangene in Ketten, Beute. Valerian Swafnirson, gefallener Geweihter, und die Thorwaler lassen nicht einen Aufseher leben. Wieder ein Borbaradianer-Hauptmann, dazu ein minderer Magus. Die Gefangenen sollen nach Warunk, die Ladung nach Ilzur: mindestens hundert Leichname – Herzogliche wie Feinde. Was geschieht in diesen Städten?

**7. Tsa:** Südwärts. Viereichen und Praske sind gefallen. Alle Feinde ziehen nordwärts: Ysilia!

Der Stab erwägt Entlastungsangriffe auf Warunk oder Eslamsbrück. Sicherlich unser Ende, vermutlich ohne strategische Wirkung.

**11. Tsa:** Der Feind hat uns gefunden. Seit drei Tagen liefern sich unsere und ihre Kundschafter Scharmützel. Zwei Schwadronen: Lanzen, Speere, Armbrüste. Etliche Shadif, aber vor allem Radromtaler. Das Land wird zusehends feindseliger. Längst drängen wir auf sie zu, während sie ausweichen. Vielleicht eine Falle. Endlich stellen sie sich: auf einem Hügel, von Sumpf umgeben. Auch gut. Wir rücken solange vor, bis Magier, Thorwaler und Zwerge an den Flanken ebenfalls in Reichweite sind. Dann der Ansturm. Uns kommen Bol-

zenhagel und Lanzenreiter entgegen – und die Standarte: grauenerregend! Pannik ergreift viele unserer Nichtkrieger. Aber die meisten Ordenskrieger und Kampfmagier halten stand. Lanzen splintern, Rondrakämme kreisen. Die Magier Hauptmann Parinor aus Beilunk, Lares aus Gareth und Ayraan aus Khunchom werden umzingelt: ein Dutzend Paralytierte stürzt vom Roß, magisches Feuer tanzt. Der Erzdruide Honestus läßt Stahlgewitter niedergehen. Der Liebfelder Rondrigez erobert blutüberströmt die Dämonenstandarte: Borbarads Krone, dazu vier gekreuzte Blutige Äxte. Der Zwergen-Edle Margrimm und der Offizier Conadron strecken trotz schwarzer Magie die Hauptleute nieder. Unsere Flüchtigen wagen sich erst nach anderthalb Stunden zurück. Hochwürden Solaria verlangt ein Spießrutenlaufen. Erst Magister Belimus aus Punin überzeugt sie, daß Borbaradianermagie wirkte. Darauf müssen unsere Schmiede Bertram und Dulgram das Feldzeichen einschmelzen.

**14. Tsa:** Unsere Medici Durenald, Spogelsen und Adersinn sind voll beschäftigt. Ew. Horik kann nur durch die Magie von Farlindal Sturmböe aus Donnersbach gerettet werden. Die Elfen drängen zum Aufbruch. Eine Handvoll Teilnehmer ist erst nach drei Tagen wieder marschfähig. Im Süden tiefhängende schwarze Wolken, dazwischen unentwegt tiefrote Blitze. Widerliches Kratzen und Schaben unter der Erde. Und es kommt näher! Wir brechen hastig auf.

**15. Tsa:** Bäume, von knotigen Mißbildungen entstellt. Übelriechende Nebel. Strukturwellen laufen über das Land. "Sumu ist krank", sagen die Druiden Eiche und Saranus. Alles binnen einer Woche geschehen. Die Elfen nennen es Nur'za; die Halbelfe Lysiran übersetzt es mit 'Leben, das sich selbst verschlingt'.

**16. Tsa:** Umzingelt! Vor uns ein Bach, rot von brodelndem Blut. Ringsum Gesträuch wie quellender Schimmel. Leise zuckende Dornranken. Hinter uns übelriechende Nebel. Wo der Boden aschen ist, bricht man schenkeltief ein. Als die Nacht einbricht, greift es an. Tollwütige Rotfüchse und Pfeifhasen in Keilformation. Wenn das Schwert sie spaltet, zuckt das Fleisch, versucht weiter zu kriechen. Ein Wolf, mit dem Ha-

sen im Maul verwuchert. Ein Sonnenluchs, darin eine Klapperschlange verbissen, verwachsen. Wo keine Tiere sind, wallen giftige Dämpfe, sprüht Vitriol, keimen Sporen, zerfällt der Boden. Alles gehört zusammen. Die Verwundeten nach innen, neben jeden Rondrianer ein Magier. Die Feuerbälle unserer Bethanier schlagen zehn Schritt große Brechen: offensichtliche Wunden. Ein Darpatbulle bricht durch. Die Geweihte Mod zwingt ihn nieder, wird unter zerfallendem Fleisch begraben. Sie werden größer: Grimwölfe, Wildschweine, Rehböcke, überwuchert von Unkenntlichem. Geschosse zeigen keine Wirkung mehr. Die Söldner Morgan und Wallenstein werden fortgeschleppt, kämpfend sich brüllend zurück. Die Magierin Dala lähmt eine ganze Angriffswelle. Die Barden Editha, Ben Valar und Gwydeon kämpfen längst mit und bergen völlig zerschundene Gefährten. Die Bestien verunstalten zusehends, verschmelzen zu Monstren. Hirschwölfe, Geierschafe, eine rollende Höhlenspinne. Unsere Klängen sind nutzlos: Jeder Brocken kriecht, windet sich, beißt. Troßwart Erzian gibt Fackeln aus. Ein Feuerschinn des Rashdulers Jassafar mäht eine Schneise. Der Firnelb Nebelpanther verschwindet heulend mit wirbelnden Waffen in der Dunkelheit. Männer, die wir vor drei Tagen begraben haben, wälzen als zehnarmlige Haufen heran. Die ersten Pferde werden verschlungen. Wir treten auf unsere eigenen Verwundeten. Endlich: ein vereinter Bann unserer Antidämonologen Kastur, Schmendrik und Siegbert. Die Kreatur weicht, zögernd, zuckend. Zerhacktes Fleisch, zerwühlte Erde bleibt zurück.

**17. Tsa:** Kein Zweifel: Borbarad hat geantwortet! Wir ziehen nordwärts, so schnell die Pferde die Verwundeten tragen können. Beiderseits melden die Kundschafter Streifen, wo das Böse wuchert. Die Kreatur wächst, sie streckt ihre Arme aus. Wir sind noch nicht entkommen. Unsere Wunden schmerzen höllisch. Schlachtfeldfieber, Schlafkrankheit, Paralyse können wir heilen. Aber diese Wunden gehören nicht mehr zu uns: Unter meiner Haut scheinen Hunderte von Schaben zu krabbeln. Ich kann sie selbst im Schlaf fühlen, und bei Tag kann ich sie bisweilen sehen ...

– wird fortgesetzt –