

Chroniken von Chaos und Ordnung

J.H. Praßl

LESEPROBE

Lucretia

L'Incanto
FANTASY

SPECIAL

Die Welt von Amalea und ihre Bewohner

acabus



Al'Jebal

Chroniken von Chaos und Ordnung

Mit dem Auftauchen der Menschheit vor fünfzigtausend Jahren beginnt in Amalea ein ewig währender Kampf zwischen den Mächten des Chaos und den Mächten der Ordnung. Im Jahr 340 nach Gründung Fiorindes wähnt sich Amalea in der Gewissheit, dass das Chaos, sprich, das Böse, besiegt ist. Es gibt nur einen, der die Welt mit anderen Augen sieht. Er lebt in Aschran, ist bekannt für seine Heerscharen von Assassinen und Orks und gilt als einer der mächtigsten noch lebenden Chaosanhänger. Sein Name ist Al'Jebal. 341 nGF schwören vier aus dem Valianischen Imperium kommende Reisende eben diesem Al'Jebal die Treue: Der Elfenfreund und Held des Valianischen Imperiums Thorn Gandir, der Kriegspriester Telos Malakin, der Barbar Bargh Barrowsøn und eine Frau Namens Chara Viola Lukullus. Kurz darauf steht Amalea vor einem neuen Dunklen Zeitalter ...



Die Welt Amalea

AMALEA IM JAHRE 340 NACH GRÜNDUNG FIORINDE

Tausend und dreihundertvierzig Jahre nach Beginn der Chaoszeit. Fünfhundert und sechzig Jahre nach dem Höhepunkt der Chaosherrschaft. Hundert und neunzig Jahre nach der Vertreibung der Chaosmächte aus den Gebieten des Nordens, des Ostens, des Südens und des Westens.

Die Zeit der Dunkelheit ist vorüber. Die Völker Amaleas sind im Begriff, die Welt von den letzten Chaosanhängern zu befreien und den Göttern der Ordnung zu neuer Macht zu verhelfen.

Das nördlich gelegene **Alba** ist gespalten, das Elfenreich Albion gegründet und gefestigt. Während der Sieg der Elfen ihr Volk in die Unabhängigkeit führte und Alba seiner südlichen Gebiete beraubte, häufen sich die Konflikte zwischen den unter dem Banner des Königs vereinten Clans.

Im **Valianischen Imperium** setzt der Senat unter Führung von Antonius Virgil Testaceus alles daran, das Land zu neuem Ruhm zu führen. Indes scheint ein Sklavenaufstand in den Minen des Emlin-Tals die Pläne des Senats zu vereiteln.

Im südlichsten Teil Amaleas, dem Wüstengebiet **Aschran**, floriert der Handel. Die Nomaden und Stämme der Wüste und die sesshaften Völker des Nordens leben in trügerischem Frieden, während der Dunkelmagier, der unter dem Namen Al'Jebal bekannt und gefürchtet ist, unbemerkt das Land kontrolliert.



Thorn Gandir



alias *Thorn – Held des Valianischen Imperiums*

Thorn Gandir, der muskulöse Waldläufer, stammt aus Alba und ist mit seinen 1,83 Meter und den markanten Wangenknochen ein fescher Kerl. Zusammen mit seinen elf Geschwistern wächst Thorn behütet in den Wäldern Albas auf, deren Einsamkeit und Ruhe er schätzt. So hervorragend Thorn als Jäger auch ist, bringen ihn seine Leidenschaft und Unbesonnenheit doch häufig in Schwierigkeiten. Schon früh muss er daher seine Heimat verlassen und nach Albion, Königreich der Elfen, fliehen. Beeindruckt von der Reinheit und Überlegenheit des Elfenvolkes sowie aus Liebe zur schönen Elfenprinzessin Jaslana kämpft Thorn auf Seite der Elfen gegen die Menschen Albas. Doch Jaslana fällt im Kampf und Thorn zieht sich, gequält von Selbstvorwürfen, von seinen neuen Verbündeten zurück, segelt ins Valianische Imperium und nimmt gefährliche Aufträge von zwielichtigen Typen an. Als sich die Elfenkriegerin Kitayscha und auch die machthungrige Rosmerta in ihn verknallen, fällt ihm die Wahl nicht schwer. Doch auch Kitayscha stirbt im Kampf für den valianischen Senatsvorsitzenden Testaceus, und Thorn Gandir muss die große Schlacht zwischen den aufständischen Sklaven und den valianischen Legionen allein schlagen.

Thorn Gandir, der Waldläufer mit den ehernen Idealen. Er ist stets auf der Suche nach dem Richtigen, dem Guten, und voll plötzlicher Verwunderung darüber, dass die Welt nach ihren ganz eigenen Spielregeln funktioniert.



Telos Malakin



alias *Telos – Chaosbringer*

Der wohl hässlichste und zugleich liebenswerteste Kriegspriester von ganz Amalea. Bevor Telos zu einem Priester Agramons wurde, lebte er bei seinen Eltern in Kroisos. Als Einzelkind aus einer armen Handwerker-Familie hat Telos es nicht leicht, zumal sein entstelltes und vernarbtes Äußeres ihm zusätzlich das Leben schwer macht. Erst im Tempel des Kriegsgottes kann er sein Potential entfalten, lernt begierig alles, was es zu lernen gibt, auch die Kampfkunst, und findet dabei nicht nur inneren Frieden, sondern auch eine besondere Gelehrsamkeit. Diese Gabe führt gleichsam ein gewisses Konfliktpotential mit sich, da Telos gerne Dinge hinterfragt, was sein Verhältnis zur Obrigkeit nicht immer einfach macht. In seinem Glauben ist er jedoch bedingungslos und nur kompromissbereit, wenn er davon überzeugt ist, dass es seinem Gott Agramon dient. Eine Eigenschaft, die ihm ebenso nützlich wie hinderlich ist, als er im Valianischen Imperium auf Thorn Gandir und Chara, die Assassinin, trifft.

Telos Malakin, der charismatische Kriegspriester. Er kennt seinen Glauben, er kennt seine Prinzipien, er ist sich sicher zu wissen, was gut und was böse ist, nur um dann festzustellen, dass Chaos und Ordnung in jedem Menschen wohnen, auch in ihm selbst.



Bargh Barrowsen



alias Bargh – Friedensstifter

Ein Barbar, wie er im Buche steht! Doch in diesem Buch wird dieses Sprichwort dem vallengischen Krieger nicht gerecht. Zugegeben, die kräftigen 1,70 Meter Barghs mit dem kupferroten Haar und dem geflochtenen Bart mögen auf den ersten Blick furchteinflößend wirken (oder ist es das Schlachtbeil?), doch sein sympathisches Auftreten, die warmherzigen Augen und seine etwas simpel gestrickte, aber herzensgute Art machen Bargh einfach zum hinreißendsten Barbaren aller Zeiten.

Dabei hatte es Bargh nicht immer leicht. Seine Mutter fiel früh einem Verbrechen zum Opfer, sein Vater war ihm lange unbekannt. Aufgewachsen unter wilden, grausamen Kriegerern wird er selbst zu einer gefährlichen Kampfmaschine, die nur noch ein Ziel kennt: die Mörder seiner Mutter zu finden und hinzurichten. Doch bis dahin ist es ein langer Weg und Bargh kann beweisen, dass in einem barbarischen Krieger ein großes Herz schlagen kann und dass Loyalität kein Privileg der Mächtigen ist.

Bargh Barrowsen, dessen einfache Wahrheiten richtungsweisend sein können. Seine Stärke resultiert nicht nur aus der Kraft seiner Arme, sondern auch aus seiner Treue, Ehrlichkeit und dem guten Gefühl, dass die Dinge manchmal doch gar nicht so kompliziert sind, wie sie erscheinen ... bis zu dem Punkt, wo sie es doch sind.



Lucretia L'Incarto



alias *Lucci* – Schlüssel zu *Caeir Aun'Isahara*

Diese kleine Magierin verzaubert nicht durch ihre sinnliche, dralle Figur, ihr gepflegtes Äußeres oder ihr lockiges rotes Haar – in ihr steckt eine echte Powerfrau. Aus gut bürgerlichen Verhältnissen stammend, versuchte ihre Mutter in den Küstenstaaten Lucretia von klein auf zu einer wahren Dame von Welt zu erziehen und ihr ein konsequentes Streben nach Höherem beizubringen. Dabei verfolgt sie die Grundsätze, das öffentliche Ansehen stünde über den eigenen Leistungen und nur ein kultiviertes und gepflegtes Auftreten, über den eigenen Stand hinaus, könne einen weiterbringen. Lucretia ist ein frühreifes Kind von hoher Intelligenz. Bereits im zarten Alter von vier Jahren kann sie lesen und schreiben. Sie lernt auch früh ihren Willen mit Charme und einem Lächeln durchzusetzen. Mit vierzehn Jahren wird sie als eine der Jüngsten an der Magierakademie in Tremona aufgenommen und entwickelt einen großen Ehrgeiz in der Kampfmagie. Bis sie ihren Abschluss an der Akademie macht, dauert es dann aber doch etwas länger als üblich, da Prüfungsangst ihr einen Strich durch ihre allzu ehrgeizigen Pläne macht. Doch Lucretia lässt sich nicht unterkriegen und macht sich schließlich auf die Suche nach dem besten Lehrmeister, den es in ganz Amalea gibt.

Lucretia L'Incarto, die Frau mit dem Abenteuerhandbuch. Ihr Ehrgeiz und ihre Liebe zu Wissen und Weisheit treiben sie zu dem ungeheuerlichen Vorsatz, eines Tages die Macht zu haben, vor „keinem Gott knien zu müssen.“ Dass eine solche Macht mehr als nur Können voraussetzt, wird ihr erst verdammt spät bewusst.



Nicht von Bedeutung, doch immer hier ...

✧ Chara Pasiphae-Spoulos ✧

alias Chara – Das Sandkorn

Über Chara weiß man nicht viel, abgesehen davon, dass sie eine Assassinin ist, die die Gruppe stets begleitet, und die für die Zwecke ihres Meisters über Leichen geht. Allerdings ahnen Thorn, Telos, Bargh und Lucretia, dass etwas mit der Assassinin nicht stimmt. Da ist ein Geheimnis, das sie mit sich herumschleppt und das sie wie eine seltsam unnatürliche Aura umgibt. Und mehr als einmal stellen sie sich die Frage:
Ist Chara überhaupt ein Mensch?

Der Helm

[...] Charas Körper hatte aufgegeben. Ihr Geist war noch wach, was nicht unbedingt einen Gewinn darstellte. Sie distanzierte sich von ihrem Körper und hoffte darauf, dass ihr Verstand genügte. Doch Chara konnte nur daran denken, dass es vorbei war und sie versagt hatte.

Noch hatte sie sich soweit im Griff, dass sie nicht umkippte. Aber wozu? Besser wäre es ... besser für sie wäre es, einfach tot umzufallen. Nur, da war dieser Zorn, da war dieses Feuer in ihr, da war Telos, der mit seinen Kriegern das Beste aus der Situation zu machen versuchte, da war der Auftrag, da war der Befehl, da war ihr erster Einsatz als Kommandantin und da war Al'Jebal. [...]

Eine glasklare Stimme tänzelte wie aus weiter Ferne an ihre Ohren.

„Chara! Hörst du mich?“

Lucretia.

Das rundliche, rosawangige Gesicht der Akademiemagierin schob sich in den Schein der Fackel. *Rosawangig?* Chara glaubte sich erinnern zu können, dass Lucretia blass, müde und kränklich ausgesehen hatte, als sie noch bei Sinnen gewesen war. Wie lange saß sie schon hier?

„Kannst du mich sehen, meine Liebe?“

„Scheiße ja!“, stieß Chara hervor und spürte, wie Speichel und Blut aus ihrem Mundwinkel spritzten. Lucretia wich zurück. Chara taxierte das frische, geradezu rotbäckige Gesicht ihrer Kampfgefährtin. Wo war die Magierin gewesen?

„Sag mal, sind wir noch in Cair Urd?“, fragte sie.

Das Apfelgesicht nickte. Der Blick aus den großen, glänzenden Augen verdüsterte sich.

„Wir haben das Untergeschoss gestürmt und die restlichen Wachen beseitigt“, erklärte der blassrosa Mund mit den sinnlichen Lippen. „Telos ist noch unten bei den Zellen.“ Sie räusperte sich leise. „*Hrm hrm* ... Ich bin in den Kerker vorausgegangen, während die anderen noch kämpften. Ich weiß jetzt, was die Männer bewachten.“

„Mach's nicht so spannend!“, flüsterte Chara. Es war ein unsägliches Martyrium, überhaupt den Mund aufzumachen.

„Es ist ein magisches Artefakt.“

Chara atmete ein paar Mal tief durch und wurde der Übelkeit Herr, die ihr in Wellen die Magenwand hochschwappte. „Ist dieses Artefakt ... der Grund dafür, dass du aussiehst ...“ Sie brach ab und holte erneut Luft. „... wie frisch aus dem Ei gepellt?“ Die rosigen Wangen wurden schlagartig blass. „Ich wusste es nicht! Mir war nicht klar, was ich da tat!“

Lucretias Gesicht wich noch ein Stück zurück. Die Zauberkundige schämte sich für irgendetwas.

„Die Magie dieses Artefakts ist finster, Chara! Finsterer als alles, was ich über Magie bis heute gehört habe! Ich hätte es nicht benutzt, wenn ich gewusst hätte ...“

Ein tiefer Atemzug und Chara hatte sich soweit im Griff, von ihrem Hintern auf die Füße zu kommen. Hockend sog sie die Luft ein und griff zitternd nach Lucretias Arm.

„Zeig es mir!“, verlangte sie. Dann hangelte sie sich an Lucretia hoch. Lucretia wankte wie ein Mast im Sturm, schaffte es aber, stehen zu bleiben.

„Telos hat gesagt, du darfst auf keinen Fall nach unten, Chara!“

Da ist noch etwas anderes ...“

„Es ist mir egal, was Telos sagt! Cair Urd fällt unter meine Zuständigkeit! Zeig mir, was ihr gefunden habt!“

Als sich Chara umsah, stellte sie fest, dass Kerrim und die Assassinen verschwunden waren.

„Wo ...“, begann sie, doch Lucretia war schneller. „Sie sind den Ordenskriegern im Wohnturm zu Hilfe geeilt, nachdem hier alles erledigt war.“

Auf dem Weg die zwei Geschosse in den Kerker hinab befand sich Chara in einem bizarren Wechselspiel aus qualvollen Schmerzen und dem noch immer lodernden Zorn in sich. Auf Lucretia gestützt schaffte sie den Weg die Stufen hinab, den dunklen, feuchtkalten Korridor entlang bis hin zur letzten Tür, die offenstand. Vor der Tür warteten zwei von Telos' Ordenskriegern.

„Wir müssen Euch den Zutritt verweigern“, sagte einer der beiden entschlossen und hielt Chara seine Hand wie ein warnendes Schild entgegen. „Auf Befehl Oberhohepriester Malakins.“

Chara stierte dem Krieger ins Gesicht. „Tretet zur Seite! Ich hab hier das Kommando!“

„Tut mir leid. Wir unterstehen ...“

„Telos!“, brüllte Chara und zuckte vor Schmerz zusammen. „Sag deinen Wachhunden, sie sollen einen Abgang machen! Ich komme auf jeden Fall rein – mit oder ohne deine Zustimmung!“ Sie wandte sich an Lucretia. „Du kannst mich jetzt loslassen. Würdest du nachsehen, was im Hauptturm vor sich geht?“

Lucretia nickte stumm, bedachte Chara mit einem letzten eindringlichen Blick und kehrte rasanten Schritts und offensichtlich froh darüber, der kommenden Dinge zu entgehen, zur Treppe

zurück.

Chara spähte zwischen den Ordenskriegern hindurch in die fensterlose Zelle. *Nichts zu erkennen!* Das Licht der einzigen Fackel erhellte lediglich den Rücken des Mannes in weißer, blutverschmierter Toga. Chara konnte nicht sehen, was Telos sah.

„Telos! Hast du mich gehört?“

Ein vernarbt Gesicht wandte sich der Tür zu. Telos sah aus, als wäre er während Charas Abwesenheit förmlich in sich zusammengefallen.

„Ich kann dich nicht davon abhalten, richtig?“, sagte er müde.

„Nein.“

„Versprich mir, dass du nichts Unüberlegtes tust!“

Chara grinste und spürte dabei ein heftiges Ziehen in ihren Mundwinkeln. Alles an ihr war vernarbt, alles tat weh, alles verfiel ... *Alles ist vergänglich.*

„Versprochen.“

Telos seufzte, drehte sich wieder um und rief seinen Kriegern zu: „Lasst sie durch!“

Fünf Schritte, fünf schmerzhaftes Messerstiche direkt in ihre Eingeweide, und Chara stand neben dem Priester. Der warme Schein seiner Fackel warf einen Lichtkegel an die Wand der Zelle. Dort hing ein alter Mann in Ketten – Knie am Boden, Arme über dem Kopf, Schultern ausgekegelt, Kinn auf der Brust. Ein schmutziger, verfilzter Vorhang aus grauen Haaren umrahmte das eingefallene Gesicht. An seinen dürren Hüften hing eine dreckverschmierte Bruche. Auf seinem Haupt saß ein Helm aus Metall und wirkte grotesk, wie ein Trugbild auf dem halbnackten Elend, das dem Tode direkt ins Auge blickte. *Der Helm ...* Er sah nicht aus wie eine Schutzvorkehrung. Da waren Vertiefungen an

jeder Seite, als hätte jemand seine Hände in das noch weiche, warme Metall gedrückt, bevor es im Eiswasser gehärtet worden war.

Telos stöhnte leise. „Chara“, sagte er mit hohler Stimme. „Sieh dir sein Gesicht an.“

Chara lenkte ihren Blick auf das Gesicht des Gefangenen – ließ ihn über die eingefallenen Wangen gleiten, die geschlossenen Augen, die ausgetrockneten Lippen und das kantige Kinn. Der Mann war sicher an die siebzig Jahre alt!

Gerade wollte sie ihrer Ratlosigkeit Ausdruck verleihen, da fiel ihr Blick auf die Brust der bemitleidenswerten Gestalt. Ein Anhänger baumelte an einem abgewetzten Lederband ...

Chara stieß die Luft aus. Sie kannte den Anhänger! Ungläubig wanderten ihre Augen zurück in das Gesicht. Und dann hob sich der Vorhang, der sich über ihren Verstand gelegt hatte, und noch bevor sie wusste, was sie mit der neuen Erkenntnis anstellen sollte, flüsterte sie: „Lass mich mit ihm allein!“

„Weshalb?“, fragte Telos sofort.

Sie drehte sich zu ihm um. „Bitte, Telos! Lass mich allein mit ihm!“ Sie konnte den flehenden Ausdruck auf ihrem Gesicht förmlich spüren und sie wusste sehr gut, dass Telos machtlos dagegen war.

Und tatsächlich, er sah ihr tief in die Augen, nickte dann, wandte sich um und schritt schweigend aus der Zelle.

„Thorn“, sagte Chara leise und trat der erbärmlichen Gestalt in Ketten gegenüber. „Thorn, kannst du mich hören?“ [...]



J.H.Praßl
Chroniken von
Chaos und Ordnung. Band 1:
Thorn Gandir. Aufbruch
 Fantasy
 548 Seiten
 21,0 x 13,8 cm, Paperback
 ISBN: 978-3-86282-210-2
 Preis: 16,90 EUR



J.H.Praßl
Chroniken von
Chaos und Ordnung. Band 2:
Telos Malakin. Prüfung
 Fantasy
 584 Seiten
 21,0 x 13,8 cm, Paperback
 ISBN: 978-3-86282-316-1
 Preis: 16,90 EUR



J.H.Praßl
Chroniken von
Chaos und Ordnung. Band 3:
Bargh Barrowson. Chaos
 Fantasy
 692 Seiten
 21,0 x 13,8 cm, Paperback
 ISBN: 978-3-86282-395-6
 Preis: 18,90 EUR

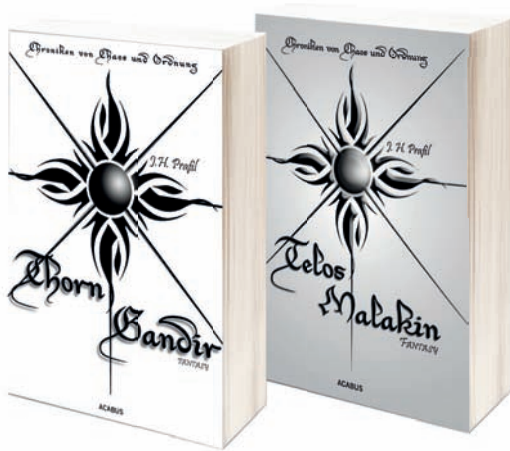


J.H.Praßl
Chroniken von
Chaos und Ordnung. Band 4:
Lucretia L'Incanto. Krieg
 Fantasy
 ca. 700 Seiten
 21,0 x 13,8 cm, Paperback
 ISBN: 978-3-86282-440-3
 Preis: 18,90 EUR



Alle Bände auch als E-Book erhältlich!

Amalea im Doppelpack



Band 1 und 2 der „Chroniken von Chaos und Ordnung“ des österreichischen Autorenehepaars J.H. Praßl erzählen vom Beginn der fantastischen Welt Amalea, in der Waldläufer, Assassinen, Priester, Magier und Barbaren für eine neue Welt kämpfen.

J.H.Praßl

Chroniken von Chaos und Ordnung. Band 1 & 2:
Thorn Gandir. Aufbruch & Telos Malakin. Prüfung
Fantasy

548 Seiten (Band 1)

584 Seiten (Band 2)

21,0 x 13,8 cm, Paperback

ISBN: 978-3-86282-452-6

Preis: 26,90 EUR



Die Autoren

Hinter dem Namen **J.H. Praßl** verbirgt sich das österreichische Autorenehepaar Judith und Heinz Praßl. Zusammen schreiben sie bereits seit Jahren an dem Fantasy-Epos „Chroniken von Chaos und Ordnung“.



Judith Praßl, geboren 1979, studierte Philosophie an der Grazer Universität und nebenher Publizistik und Kunstgeschichte. Zusammen mit ihrem Ehemann arbeitet sie an der Fantasy-Reihe. Heinz Praßl wurde 1970 geboren.

Er ist diplomierter Umweltsystemwissenschaftler und arbeitet als Teamleiter im Bereich Erneuerbare Energien. Mit 16 Jahren entwickelte er eine besondere Faszination für das Fantasy-Genre, was ihn dazu veranlasste, seine erste Pen & Paper-Rollenspielgruppe ins Leben zu rufen. Diese Leidenschaft gab ihm wenige Jahre später den Impuls, das Fantasy-Epos „Chroniken von Chaos und Ordnung“ zu entwickeln. J.H. Praßl leben in Graz.

E-Book gewinnen! Unter allen neuen Newsletteranmeldungen oder Facebook-Likes wird jeden Monat ein E-Book nach Wahl verlost! Teilnahmebedingungen unter www.acabus-verlag.de

Mehr Infos hier:



www.acabus-verlag.de

<http://de-de.facebook.com/acabusverlag>

Amalea im Jahre 346 nach Gründung Fiorinde.

Die Zeit der Dunkelheit ist vorüber. Die Völker Amaleas sind im Begriff, die Welt von den letzten Chaosanhängern zu befreien und den Göttern der Ordnung zu neuer Macht zu verhelfen ...

Die Welt hat sich verändert. Aus der längst erkalteten Asche der in Vergessenheit geratenen Chaoskriege erhebt sich ein neues Dunkles Zeitalter. Die Mächte des Chaos treten den Mächten der Ordnung abermals gegenüber. Chaosbündnis und Allianz ziehen in die Schlacht um die Herrschaft über Amalea. Der letzte große Krieg beginnt.

Telos' Leben steht auf Messers Schneide. Während sich Lucretia in die Liga der außerordentlichen Zauberkundigen Al'Jebals spielt, steht der Hohepriester in Mon Asul vor Gericht. Unterdessen lernt Chara unter der weisen Führung Meister Fengs über ihre physischen Grenzen hinauszugehen. Aber schon bald muss sie begreifen, dass jede Grenzüberschreitung auch den Fall einer Mauer zur Folge hat. Ihre harte Fassade bröckelt. Etwas, das tief in ihr verborgen liegt, beginnt auszutreiben und die steinerne Barriere niederzureißen. Genau darauf hat Marduk Lomond MacDragul gewartet.

Indes arbeitet ein Mann namens Agadur Konwin Aun'Isahara an der Wiederbelebung seines ältesten Bruders, der einst der mächtigste Nekromant Amaleas gewesen sein soll. Doch am Höhepunkt seines Schaffens stellt sich ihm ein gigantisches Heer unbekannter Herkunft entgegen, an dessen Spitze eine schwarze Frau für die wildesten Gerüchte sorgt ...

EUR 18,90

ISBN 978-3-86282-440-3



9 783862 824403

www.acabus-verlag.de