

Aventurischer Bote

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

schichtsschreiber und Chronisten; Poststille der zwölfgöttlichen Geweihten, der Ordensbrüder- und Schwesternschaften.

Verteilung am Hof zu Gareth kostenlos, ansonsten nur gegen teuer Geld! Der Bote erscheint regelmäßig nach Ablauf mehrerer Monate und unterliegt der redaktionellen Verantwortung be-

rufener Schriftgelehrter am Hof zu Gareth, nimmt aber dankend Reise- und Erlebnisberichte fahrender Aventurienkundler entgegen.

Im übrigen versteht sich das Journal als Wahrer der Guten Sitten, Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns!

Ansonsten gilt:

*Laesst stehn ein Zwerg Gold
und auch Bier
Befallt den Elfen blanke Gier
Laesst man im Sueden Sklaven frei
Und Borons Priester macht Geschrei
Vergisst selbst Phex fast jede List
Der Bote neu erschienen ist*

2,50 EUR

Ausgabe
Januar/Februar
2002

PRA/RON 32 Hal

93

Der dritte Hungermarsch der Meilersgrunder und das Massaker in Mühlingen

GARETH Die Welt habe ihre Ordnung wieder, lässt der kaiserliche Marschall Ugo von Mühlingen verkünden: Denn er hat den dritten Marsch der Hungernden aus den Gareth Elendsquartieren - diesmal zu dem Ort, da der garetische Adel das Vorhaben eines Siegestempels zu feiern gedachte - mit einer Schwadron Lanzenreiter des Regimentes *Goldene Lanze* und vor allem dem versammelten garetischen Ritterheer blutig beendet.

Dabei hatte alles so schön begonnen: In Mühlingen kamen die prächtig gerüsteten Ritter Garetis zusammen, um dem Turnierauftrag zum Großen Ingerimmturnier zu folgen, das Ugo von Mühlingen gemeinsam mit dem Reichsvogt von Puleth und dem Burggrafen von Bugenhog ausgelobt hatte. Diese drei

Herren verliehen damit dem größten Spektakel der beginnenden Turniersaison im ritterlichen Herzen des Reiches die Bedeutung einer Adelsversammlung unter der Schirmherrschaft jener Idee, zu Puleth einen Siegestempel zu errichten.

Was Rang und Namen hatte, war geladen und erschien auch im Laufe der ersten Ingerimmwochen: Grafen, Barone, Junker und Ritter - ein Heer! Welch prächtiges Bild ergab sich auf dem Raulsfeld vor Schloss Mühlingen: bunte Wimpel und Ständer, herrschaftliche Zelte in allen Farben von Tsas Regenbogen, blitzende Rüstungen, Helme, Kürasse, blinkende Schwerter, Piken, seidenumwundene Turnierlanzen, Damen in bauschigen Kleidern und Herren in buntem Festtagsstaat - und: Wappen! Ein Meer von Wappen füllte das Feld, so viele, dass der königlich garetische Herold so manches Mal verlegen klein beigegeben musste.

Neben den Vornehmsten aus den Grafschaften Garetis begaben sich auch hohe Würdenträger aller Zwölfkirchen zum Fest,

denn sie sollten hier, am Jahrestage der Schlacht an der Trollpforte, nicht nur einen feierlichen Götterdienst abhalten, sondern auch die Devotionen, Spenden und Zusagen der Adligen entgegennehmen, die sich und einen großen Teil ihres Geldbeutels dem Siegesmonument verschrieben haben.

Hoher Mut und ritterliche Gesinnung vereinten sich hier am 20. Tage des Ingerimm zu einem exceptionellen Ereignis, als die Turnierschranken aufgebaut wurden, die Parteien sich bildeten und auf dröhnendem Feld Rösser und Reiter zum Buhurt ritten! Tjoste und Ritterspiele mancher Art verwandelten diesen und die folgenden beiden Tage in jenen freien Raum des Rittertums, in dem weder Zwist noch Hader, weder Alltag noch Sorgen einen Platz haben. Die Abende bestritten die vorzüglichsten Sänger und Spielleute, es wurde gefafelt, getrunken, getanzt, gejauchzt, geminnt und manches Spiel betrieben. (Was für ein Lachen, als Ritter Santos Wiesenhütter einem gewissen Baron die Dame entführte!)

Am 23. Tage des Ingerimm hingegen gedachte man des schicksalhaften Tages im Jahre 28 Hal, da die Schlacht an der Trollpforte geschlagen wurde, die das Reich mit viel Blut, Schmerz und Tränen und nicht zuletzt seinem zukünftigen Kaiser bezahlt



hatte. Die Geweihten der Zwölfe hielten prächtigen Götterdienst ab, und noch der Besinnung voll setzte man sich zum großen Bankett. Doch eingedenk der Idee des Siegesmonumentes beherrschte froher Mut, Zuversicht und Selbstgewißheit die Gemüter der Adligen, selbst als sie - zum Teil nicht unbeträchtliche Summen in purem Golde — ihr Schärfllein zu dem Tempel in Puleth beitrugen. Garetians Erster Königlicher Rat dankte den Gebern an der Königin Statt und für alle Zwölf Kirchen. Am selben Abend wurde als Turniergesellschaft die »Bruderschaft der Trollpfortensieger« gegründet; die »Pfortenritter« verpflichteten sich zu ritterlichem Anstand und Ehre und dazu, jeden Götterlauf am 23. Ingerimm zum Turnier zusammenzukommen. Die Hochritterschaft übernahm Graf Danos von Luring zum Reichsforst. Doch die Feierlichkeiten der Pfortenritter waren kaum beendet, als am späten Nachmittag Geschrei und Lärm von Firun her das Fest störten ...

Vorher in Gareth

In Gareth konnte die Peraine-Geweihtenschaft in ihrer Göttin geweihten Mond frohe Kunde verbreiten: Die Ernte des Jahres werde gut und reichlich ausfallen; die Götter hätten die Zeit der Dürre aus Milde und Liebe zu den Geschöpfen Deres beendet und reiche Frucht versprochen. Doch auch wenn alle Omen, Sterndeutungen und Weissagungen Besserung für den Herbst versprochen, so knurrte doch der Magen der Garether jetzt! Bis zur Erntezeit — wer mochte da nicht noch verhungern, die gedeihende Feldesfrucht vor Augen? Rings um Gareth mussten Ackerwachen aufgestellt werden, damit hungerrige Rübindiebe nicht die Ernte verderben konnten in ihren nächtlichen Überfällen auf die Furchen und Krumen rings um die große Stadt.

Die immer noch drückende Not verstimmte so manchen in den Gassen Gareths, der sowieso unzufrieden war mit dem Ende des letzten Hungermarsches: Der Brand in der Gasse der Grobschmiede hatte verhindert, dass man es »den heuchlerischen Herrschaften mit den satten Wänsten« richtig gezeigt hätte, raunte Zylva die Große bei allen Versammlungen der Meilersgrunder und Rosskuppeier. (Vgl. AB 92) Als dann die Damen und Herren aus Gareth und der Mark abzogen, um dem Feste zu Mühlungen beizuwohnen, standen die Bewohner der Vor-

städte Spalier und schüttelten zornig die Fäuste. Mit Staunen sah man, dass auch Oberst Alrik von Blautann mit den geschmückten Rittern nach Süden zog, dem Schloss des Marschalls zu, das keinen Tagesritt vor den Toren Gareths liegt. »Er wird für uns sprechen«, hofften einige der Hungernden, doch sowohl Zylva die Große als auch Morling Damotil »der Kathenberger« schnaubten verächtlich und riefen ihre Leute zusammen. Sei nicht Mutter Yadewine noch im Turm? Habe Oberst Blautann nicht schon einmal leere Versprechungen gemacht? Habe der Rat der Stadt etwa nicht Pikeniere von außerhalb geholt, um mit blanker Klinge die Vorstädter zu bedrohen? Und vor allem: Halte der Adel nicht ein großes Bankett ab, das er der »Wohltätigkeit« gewidmet habe; aber nicht den hungernden Bürgern und Untertanen zugeacht, sondern jenem wahnwitzigen Monument in Puleth?



Marschall Ugo von Mühlungen

Drei Tage nur nach dem Auszug des Stadtadels hatten die Massen einen Entschluss gefasst: es werde noch einen Hungermarsch geben, aber dieses Mal nicht nach Alt-Gareth, sondern nach Mühlungen! »Wir werden uns mit an den Tisch des Adels setzen!«, rief Damotil und ertete Jubel seiner Tobrier. Es war später Nachmittag am 23. Ingerimm, als die bunte Schar aus Meilersgrundern, Rosskupplern, Exiltobriern und allerlei Ausgemergelten an den Königsweiher keine halbe Meile vor Schloss Mülingen anlangten. Statt ihr Mütchen zu kühlen, hatten die etwa vierhundert Männer und Frauen

ihren Zorn mit jedem beschwerlichen Schritt wachsen lassen. Die Schar war in sicherem Abstand begleitet worden von berittenen Spießbürgern, die nun in weitem Bogen eilten, den Adel zu warnen. Mit den Meilersgrundern war auch Kerrie u Brioghan, deren Bericht wir hier im Wortlaut wiedergeben wollen:

Schlacht am Königsweiher oder: das Massaker in Mühlungen

»Ich hielt mich bei den Schwächsten und Erschöpften am Ende des Zuges, den Zylva die Große und Morling Damotil anführten. An einem Tümpel, der sich aus welchen Gründen auch immer ausgerechnet »Königsweiher« nennt, machten wir Halt. Viele ließen sich ermattet nieder oder labten sich am Wasser, während ich Ausschau hielt über den sanften Hügel und die niedergesunkenen Männer und Frauen aus Meilersgrund. Zwischen den Büschen im Süden konnte ich die Wimpel und Banner des garetischen Adels erkennen, der sein eigensüchtiges Fest abhielt. Dorthin brach ich nun auf, um mehr zu erfahren. Vorher wünschte ich den beiden Menschen, die für viele in den Gassen Gareths zum Symbol geworden waren, Glück und den Segen der Götter: Zylva und der Kathenberger standen mit ihren getreuesten Gefolgsleuten am Rande der kleinen Heerschar und überlegten das weitere Tun.

Ich erreichte das Feld vor Schloss Mülingen und bemühte mich, begleitet von meinen Helfern der vergangenen Monde, mich zu irgendwem Wichtigem durchzufragen. Es herrschte nämlich ein gewisser Tumult im Lager angesichts der ungebetenen Gäste. Doch während ich noch umhereilte, begannen einige der garetischen Lehnsleute, Ordnung in das adlige Chaos zu bringen. Ich sah den eigenwilligen Baron von Pfiffenstock, wie er eine Schar von Rittern anbellte, ihre Schwerter zu gürteten. Ich sah eine Gruppe von Geweihten, die auf Markvogt Berdin von Vierok einredete (es ging wohl um die Verteilung der Reste des Banketts an die Garether). Ich sah den Baron von Uslenned auf seinem Ross, der das Banner des Königreiches in der Hand hielt und seine und des Pferdes Ungeduld zu bändigen versuchte. Ich sah das Zedernkabinett, wie es resigniert in den Schlosshof verschwand. Und dann sah ich eine ganze Schwadron des Regimentes *Golde-ne Lanze*, das kampfbereit im Sattel saß

und sich am nördlichen Rand des Feldes postierte, die blanken Lanzenspitzen mit Wimpelchen verziert. Ihr Anführer war - ich traute meinen Augen kaum - Oberst Alrik von Blautann. Zu ihm eilte ich nun. 'Herr Oberst, was habt Ihr vor?' rief ich laut. Doch jener sah mich an, erkannte mich und meine Begleiter und wendete sich ab. 'Befehl ist Befehl', stöhnte er bitter. Noch ehe wir ihn anflehen konnten, das zu verhindern, was die Situation androhte, sprengten auf das Lager der Meilersgrunder und Tobrier zehn Reiter zu, unter ihnen Marschall Ugo von Mühlingen. Alles, was folgte, beobachteten wir von einer alten Eiche aus, die am Rande des Mühlinger Raulsfeldes stand, kaum vierhundert Schritt vom Königsweiher entfernt. Als die zehn Reiter sich den Lagernden näherten, erhoben sich alle, die so weit marschiert waren, und packten ihre Knüppel und Stecken, einige sogar richtige Waffen: Schwerter aus der tobrischen Heimat und Piken, die beim Brand in der Gasse der Grobschmiede hegen geblieben waren. Sie bildeten eine armselige Armee angesichts der prächtig geschmückten Reiter. Doch sahen wir auch Zylva und den Kathenberger, die stolz und ohne Furcht dem Marschall entgegentraten. Dieser sprach herrisch auf die beiden ein, doch konnte ich kein Wort verstehen. Es waren Drohungen, nichts als Drohungen, wie ich später erfuhr. Eben deutete Mühlingen gebieterisch mit der Hand zu Boden und forderte Unterwerfung auf den Knien, als Morling Damotil lauthals rief: 'Wir sind nicht für unsere Feigheit bekannt, Marschall! Und wir sind nicht vor dem Dämonenmeister geflohen, um uns von unseren Herren aushungern zu lassen! Ihr könnt uns unser Brot nehmen, unsere Heime, aber niemals unseren Stolz als freie Bürger, ob aus Meilersgrund, Rosskuppel oder Tobrien! Ihr könnt uns anbrüllen und verhungern lassen, aber vor solchen Herren, die ihre Knechte verhungern lassen, gehen wir nicht freiwillig in den Staub! Versucht es nur, und Ihr werdet Euer blaublütiges Wunder erleben! Lieber tot als solcher Leut' Knecht!' Mit diesem Schlachtruf setzten sich die Armen in Bewegung, so wild und rasend, so stolz und unbeugsam, dass der Marschall schnellen Reissaus nahm: Lieber tot als solcher Leut' Knecht!

Bei unserer Eiche traf er auf den Oberst von Blautann, die Schwadron Lanzenreiter und gut sechzig aufgesessene Ritter des garetischen Adels. Indem er sein Schwert

aus der Scheide riss, befahl er dem Uslenrieder mit dem Banner, den Baronen und Rittern und vor allem dem Oberst von Blautann: 'Vorwärts, macht das Geschmeiss nieder, das es wagt, seine Hand gegen seine Herren zu erheben!' Im Galopp und mit gesenkten Lanzen folgten die Garetier dem Banner und dem Marschall, und das Dröhnen der Pferdehufe liess mein Herz erzittern und mich mit den Göttern rechten. Nur der Turnierbund der Pfortenritter unter Graf Danos von Luring sowie die Leute der Garether Burggrafen und viele Adlige aus dem Schlund und aus Reichsforst schlossen sich dem Sturm nicht an.

Wie Ingerimms Hammer fuhren die Reiter in ihre Gegner hinein und machten nicht halt, bis sie in der letzten Reihe angekommen waren. Etliche Meilersgrunder und Tobrier lagen todwund am Boden, noch ehe der eigentliche Kampf begann. Wir sahen den Marschall berserkergleich mit dem Schwert auf Männer mit Knüppeln eindreschen, wir sahen den Baron von Brendital, wie er seine Gegner zu Tode hetzte. Wir mussten auch sehen, wie der finstere Baron von Gallstein absaß von seinem Ross und mit wuchtigen Hieben seines Schwertes auf Morling Damotil eindrang, wie das Banner der Garetier und mit ihm der Uslenrieder zwischen die Reihen getragen wurde, eine blutige Spur. Alrik von Blautann, mit tränenüberströmten Wangen, schlug seinen Gegnern die Breitseite seines Schwertes vor die Stirne, um jene nur zu betäuben, bis an eines grossen Tobriers Kopf die Klinge zerbrach! Die Lanzenreiter trieben die Männer und Frauen zusammen, die Ritter wüteten heftig. Bald schon waren es nur noch zwei Dutzend um die Große Zylva, die wirklichen Widerstand leisteten. Hier war es der Marschall selbst, der mit Rittern aus Hartsteen zum kurzen Prozess schritt.

Der letzte Funken Kampfgeist erlosch bei den Meilersgrundern, als der Baron von Gallstein das abgeschlagene Haupt des Kathenbergers zwischen sie schleuderte. Noch war der Abend nicht da, da hatte der garetische Adel unter dem unseligen Befehl des Marschalls den dritten Hungermarsch der Meilersgrunder mit einem Blutbad beendet. Eben noch hatte der Adel im höfischen Spiele seine ritterlichen Ideale gefeiert, um sie im Blute des Schlachtfeldes zu ersäufen. Seit dem Tage, da die Orks das Kloster Marano überrannten, hat es kein solches Gemetzel mehr auf

garetischem Boden gegeben. Hier lagen die tapferen Leute aus den Garether Vorstädten: Fassmacher und Schmiede, Schäfer und Bauern, Bettler und Tagelöhner, Klöppler und Schneider — tot in ihrem Blute. Etwa zehn Dutzend Überlebende, unter ihnen die schwerverwundete Zylva Huisdorn, wurden in Ketten gelegt, doch ihr Schicksal ist besiegelt. Ihren Hunger wollten sie beenden, nichts weiter, doch beendeten sie ihr Leben.

Ich darf dies so schreiben, denn die Geheilten haben es mir erlaubt, von allen Zwölf Kirchen.«

Das Nachspiel

Zu Mühlingen war das Fest beendet. Der Adel hatte seine höfische Stimmung verloren, doch nicht seine Entschlossenheit, dem Unmut der untersten Schichten zum Trotz das Siegesmonument in Puleth zu errichten, nun erst recht. Der Burggraf von Bugenhog und der Reichsvogt von Puleth reisten mit vollen Karren und zahlreichen Verpflichtungen der Adligen ab. Man werde den feinsten Marmor aus dem Raschtulswall besorgen, hatte man beschlossen, man werde das Fundament noch in diesem Sommer fertigstellen, man werde die ersten Altäre noch vor dem Winter weihen. Das Massaker von Mühlingen hatte nichts verändert.

In Gareth veränderte sich allerdings alles: Von nun an kuschten die Leute aus den Vorstädten wie eh und je vor der Obrigkeit.

In dieser Ausgabe	
Massaker von Mühlingen	Seite 1 - 5
Feste Kleinwardstein zerstört	Seiten 5 - 9
Darpatien: Traviazug nach Tobrien	Seite 9
Thalusa: Drama um Fürst Kas Kasan	Seiten 10 - 13
Hl. Drachenorden in Hesindes Gnade	Seiten 12 & 22
Vom Bund des Schwertes: Die derzeitige Lage	Seiten 23 - 26

keit. Vergessen schien aller Wille zum Unmut. Oder fast zumindest: Denn überall kann man den Satz wispern hören: »Lieber tot als solcher Leut' Knecht«, und man meint den garetischen Marschall, Ugo von Mühlingen, der nun »Ugo der Blutige« heisst. Man wartet auf den Herbst und seine reiche Ernte; dann wird alles so sein wie vor dem schlimmen Dürrejahr.

Die Scham des Adels ist allerdings auch zu spüren: Obwohl geschöpft durch den Beitrag zum Siegestempel und obschon vorher kaum noch Lebensmittel in der Stadt gewesen zu sein schienen, tauchen nun ganze Kornlieferungen auf, gestiftet hier vom Raulsmärker Burggrafen, beschafft da vom Reichsforster Grafen, organisiert dort von Markvogt Berdin von Vierok. Und sicherlich noch nie haben sich so viele Bürgen von Stand gefunden, die für die Freilassung fast aller eingestanden sind, die zu Mühlingen gefangen genommen wurden. Es wurden nur elf hingerichtet, als Aufrührer und Mörder und Hämmerer an der göttlichen Ordnung. Zylva die Große allerdings verschwand auf dem Weg nach Gareth. Die einen meinen, Ugo der Blutige habe sie umgebracht und verscharren lassen, die anderen hingegen glauben, dass sie untergetaucht sei, in Pericum vielleicht.

Bei Hofe zeigte man sich erschüttert über die Vorkommnisse in Mühlingen: Zwar war dem Adel ja von Rechts wegen nichts vorzuwerfen, musste doch der Aufstand und die offene Rebellion niedergeschlagen werden. Aber mit einem solchen Gemetzel kann sich niemand gemein machen, der aufrechten und ritterlichen Herzens ist. Königin Rohaja hat den Marschall empfangen, nachdem der Erste Königliche Rat Praiodan von Luring sie ins Bild gesetzt hatte, und sie soll zu ihm gesagt haben: »Ihr habt Eure Arbeit getan, Exzellenz, und nun habt Ihr Blut an Euren Händen. Geht mir aus den Augen.«

Oberst Alrik von Blautann, der durch die Tragik seiner Rolle kaum an Ansehen eingebüßt hat, versieht momentan Dienst nach Vorschrift und verweist darauf, dass die Götter nicht vergesslich sind: Denn das Schwert ist im Kampf zerbrochen, auf das er den Meilersgrundern weiland seine Hilfe geschworen hatte. Mutter Yadewine Gumbertinger ist wieder auf freiem Fuss. Sie ist zurückgekehrt in das Haus der Badilakaner und kümmert sich um die Armen mit noch größerem Eifer. Doch als sie von dem Blutbad vernommen hatte, soll sie gerufen haben: »Warum nur hat

Peraine mich zur Geweihten gemacht und nicht zur Feldhauptfrau!«

Kerrie ui Brioghan / Jagodar von Galothini (bb)

Meisterinformationen

zu *Massaker in Mühlingen*

Mit dem Massaker von Mühlingen sind die Unruhen in Gareth beendet worden, das Rückgrat des Widerstandes gebrochen. In wenigen Wochen, spätestens aber wenn die Ernte eingefahren ist, wird in Gareths Gassen nichts mehr an diese schlimmen Monde erinnern. Der Status quo ante ist wieder hergestellt. Dafür hat der Adel gesorgt, in dessen Wesen zwei Aspekte vereint sind: die höfische Tradition der gerecht Herrschenden genauso wie die Härte der feudalen Ordnung. Das krasse Vorgehen des garetischen Marschalls soll aber weder Sie, lieber Meister, noch Ihre Spieler dazu verführen, einen Adelshass aufzubauen, aber Sie sollen es ruhig als unangenehmes und singuläres Beispiel dafür nehmen, dass auch in Aventurien nicht nur Friede und Freude herrschen. In dem Bericht der Kerrie ui Brioghan sind auch weiterhin ihre geheimnisvollen Begleiter genannt, die vielleicht aus Ihrer Heldengruppe besteht. Auch wenn eine Teilnahme an der Schlacht auf Seiten der Meilersgrunder Ihren Helden nicht zu empfehlen ist, so kann sie dennoch das ihrige leisten. Zum Beispiel können Ihre Helden die Eltern des ermordeten Edo Gerling (Vgl. AB 90) vor dem Tode bewahren, wie auch den ein oder anderen mitziehenden Geweihten. Ganz sicher aber ist Ihre Heldengruppe prädestiniert dazu, der Großen Zylva zur Flucht zu verhelfen. Denn jene lebt tatsächlich noch und ist vorerst in Eslamsgrund untergetaucht.

• • •

Folgende Meisterfigur soll Ihnen, lieber Meister, in allen Szenarien, die Sie in Garetien oder dem zentralen Mittelreich spielen, einen adäquaten Gegenspieler und Bösewicht liefern, dessen Pläne und Intrigen Ihre Helden nach Lust und

Laune durchkreuzen können, was auch geboten ist, denn Mühlingens Handeln richtet sich zumeist gegen Schwache, Vagabunden und Menschen niederen Standes, was echte Helden zu verhindern wissen sollten:

Marschall Ugo von Mühlingen, genannt »der Blutige«

Der Mann, der sich durch das Blutbad auf seinem Lehen so bekannt gemacht hat, ist seit vielen Götterläufen eine feste Größe des garetischen Adels. Vor fast sechzig Götterläufen wurde Ugo von Mühlingen auf dem väterlichen Kittergut geboren und verfolgte seit Kindesbeinen einen ritterlichen Weg voller Standesbewußtsein. Er war Knappe des Grafen Rondger von Luring, Bannerträger im garetischen Ritterheer und schließlich Teilnehmer am Maraskanfeldzug Kaiser Retos.

In Maraskan erkannte Ugo von Mühlingen in Fürst Herdin von Tuzak seinen Mentor und wich über ein Jahrzehnt nicht von der Seite dessen, der ihm zum 'väterlichen Freund' geworden war. Fürst Herdin galt den Maraskanern allerdings stets als Tyrann und Unterdrücker, als grausam und machtbesessenen, und er stellte all dies bei der Niederschlagung des Tuzaker Aufstandes unter Beweis, wie auch Mühlingen.

Seit jener Zeit vermeint Mühlingen zu wissen, wie die Ordnung der Welt beschaffen ist. 12 Hal wurde er Gaugraf des garetischen Retogau und bewegte sich von nun an auf dem Parkett der gehobenen Aristokratie; hier fand er, was er suchte: Männer und Frauen von Macht und Bildung, Kampfeslust und Geld — seinesgleichen. Als Lehnherr war er streng, nie nannte man ihn mildherzig oder gerecht. Vor drei Jahren beauftragte ihn die Krone, ein Kultistenest in der Baronie Waldfang auszuheben (Vgl. AB 73), doch nutzten seine Gegner die Zeit, ihn zugunsten der landlosen tobrischen Markverweserin Argonia Zirkevist von den Drachensteinen aus seinem Gaugrafenamte zu verdrängen.

Mühlingen aber fiel die Treppe hinauf und wurde als Nachfolger Dexter Nemrods kaiserlicher Marschall Garetiens, dessen erstes Kommando die Schlacht an der Trollpforte war. Darum ist er

auch einer der Wortführer für das Siegesmonument (mit dem er nicht zuletzt auch seinen eigenen Sieg an der Trollpforte ehren möchte).

Charakter: Marschall von Mühlingen ist ein strenger, unnachgiebiger Mann, der dennoch auf Hoffesten und Turnieren mit Witz und Verstand Sympathien erntet. Es scheint, als würde er die Menschen in solche einteilen, die ihm nützen, solche, die ihm dienen, und solche, denen er dienen muss. Alle Stände unterhalb des Adels kommen in dieser Einteilung nicht vor... Als Krieger gehört er zu jener Sorte, die aus jeder Schlacht heimkommen, weil sie mit dem festen Wissen, dass ihnen in ihrer selbstbeigemessenen Bedeutung einfach nichts passieren kann, aufrecht dem Pfeilhagel trotzen — und Glück haben.

Auftreten: Der Mann strotzt vor Selbstbewußtsein und Stolz — sein Haupt beugt er nur, wem er muss, dem Alter zumindest noch nicht. Mühlingen bemüht sich um vornehme und teure Kleidung, erlesenen Schmuck und höfisches Benehmen. Sein gealtertes Gesicht steht bei aller Eleganz allerdings in Widerspruch zu dem schwarz gefärbten Bart- und Haupthaar, was nicht selten Anlass und Hauptmotiv der Spottreden ist.

Er ist ein Garetier durch und durch: stolz (bis überheblich), eloquent und praisofürchtig, schätzt den Almadaner Wein und kennt sich in den Gepflogenheiten am Hofe und den Umständen, die die Etikette diktiert, hervorragend aus; kurzum: Eine Mischung aus Hedonist, Glückspilz und Menschen-schinder.

Großmeister als Novize?

Schon lange existieren wilde Gerüchte, dass sich der Großmeister des Ordens vom Zorne Rondras ins Geweihtenoviziat zum Orden der Schwerter zu Gareth begeben haben soll. Vor kurzem erreichte ein Brief des Wächters des Diplomatischen Korps des Ordens die Redaktion des *Boten*, in dem eben genau jene Gerüchte bestätigt wurden.

So heißt es, dass sich Seine Exzellenz Adran von Bredenhag bereits im vergangenen Jahr, kurz nach dem zehnten Konvent der Schwerter zu Gareth, gen Weiden begeben haben soll und auf Burg Aarenstein von Seiner Gnaden Tiro Aarwulfingen von der Seefeste als Novize aufgenommen worden sei.

Den Umgang mit den Waffen oder auch das ehrenvolle Kämpfen muss Seiner Exzellenz, der bereits zu Zeiten als einfacher Krieger und Ritter als außerordentlich roudragefälligt galt, sicherlich nicht mehr beigebracht werden, ganz im Gegenteil. Vielmehr wird es sich hierbei um eine spirituelle Unterweisung handeln. Zur Zeit weilt S.Ex. von Bredenhag auf Burg Osenbrück, da sein Freund und Mentor Aarwulfingen vor kurzem zum Burgherren eben jener genannten Burg ernannt wurde. Wahrscheinlich wird durch die Weihe Seiner Exzellenz der Orden vom Heiligen Zorn, der bekanntlich zwar ein Laienorden der Kirche der Leuin ist, dessen Banner jedoch bereits von Ihrer Erhabenheit dem Schwert der Schwerter persönlich die große Bannerweihe erhalten hat, noch enger an die Kirche gebunden, als es jetzt schon gegeben ist.

Skeptiker innerhalb der Kirche bezweifeln dies jedoch immer noch, und so bleibt uns nichts weiter als abzuwarten.

Während der Abwesenheit des Großmeisters wird der Orden vom Heiligen Zorn von einem seiner Vertreter geführt, der die Sache bisher anscheinend sehr gut bewerkstelligt,

sind doch noch keine gegenteilige Aussagen bekannt geworden.

Wir vom Aventurischen Boten werden die geneigten Leser und Leserinnen darüber aber weiterhin auf dem Laufenden halten.

Alexander Zdralek



Liebe Leserinnen und Leser, wie Sie sicherlich schon bemerkt haben, haben wir die aktuelle Währungsumstellung genutzt, die Preise für den *Aventurischen Boten* leicht anzuheben. Dahinter stecken ausschließlich ökonomische Gründe und keinesfalls finstre xeraanische Gedanken. Aber ich möchte versuchen, euch kurz und knapp zu erläutern was, uns zu diesem Schritt bewogen hat.

Zum einen ist dies die erste Preiserhöhung seit 8 Jahren (die letzte gab es 1994 mit Erscheinen des AB 50), und die Kosten für die Erstellung des *Boten* sind seit der Zeit nicht geringer geworden.

Zum anderen aber wollten wir auch die Chance nutzen und mit Einführung des Euro gleichzeitig die länger geplante Preisangleichung in die Tat umzusetzen. Eine Neuberechnung des Preises war eh unumgänglich, und ehrlich gesagt, machen sich gerade Beträge einfach besser und man kann damit wesentlich besser rechnen.

Natürlich wird die Qualität des *Boten* nicht unter dem neuen - leicht erhöhten - Preis leiden, im Gegenteil. Wir sind bemüht, stets neuen Autoren eine Chance zu geben, aktuelle Geschehnisse schnell aufzugreifen und dabei möglichst allen Lesern (Meistern und Spielern) ein abwechslungsreiches Magazin zu liefern, das man durchaus als echte Spielhilfe ansehen kann.

Festung Kleinwardstein zerstört Sichelstieg im Tobrischen ohne schützende Festung

Nachdem sich Staub und Schatten über eine Szenerie im Osten wieder gelegt haben, ist es uns nunmehr vergönnt, von einer weiteren Schlacht im umkämpften Osten des Reiches Rauls des Großen zu berichten.

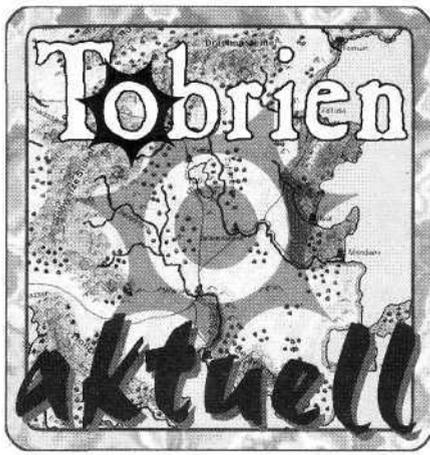
Seine Gnaden Hilbert Fairningsheimer, Diener der Herrin Peraine, soll für diesen Bericht Stimme und Auge sein, welches von ehrenvollem Streite und heldenhafter Schlacht künden mag.

Wie wir bereits in der vergangenen Aus-

gabe kundtaten, wurde der Sichelstieg und die Baronie Eisenrath gründlich und anscheinend dauerhaft vom Feind gesäubert. Sowohl tobrische wie Weidener Soldaten begannen damit, den neuen Brückenkopf Eisenrath zu festigen und vollends unter die Herrschaft des blau-silbernen Banners Tobriens zu bringen.

Während sich die meisten der Streiter Rondras wieder aufmachten, um die errichteten Grenzfeste des Ordens der Hohen Wacht zu besetzen, zog der Groß-

teil der herzoglich-tobrischen und Weidener Recken unter dem Befehl von seiner Hochgeborenen, Oberst Talamar von Wildenfest zu Rauffenberg für die Tobrier und seiner Hochgeborenen Pagol von Löwenhaupt ä.H. für die Weidener weiter ins Herz des unbesetzten Tobriens. Das Ziel sollte die Feste Kleinwardstein sein, ein trutziger Posten in Form einer alten Feste, in welcher Ihre Hochwohlgeborenen, Obristin Yandelind von Spogelsen-Ysilia und das II. kaiserlich-tobrische Regiment *Yslistein* Wacht gegen den verhassten Feind hielt. Begleitet wurde der junge Oberst und der alte Weidener Kämpfer von Seiner Eminenz Rondrasil Löwenbrandt, Seiner



Hochwürden Gunter von Greifenfels, dem Ordensmeister der Hohen Wacht für Tobrien und weiteren 40 Geweihten für die Ordensniederlassung 'Hluthars Wacht' in Ebelried. Das vereinte Heer von Wolf und Bären zog weiter an der Front in Richtung Kleinwardstein, nur selten unterbrochen von Scharmützel mit dem Feind, welcher aber wohl eher die Stärke des Trosses herausfinden wollte.

Grimmig, dem Schritt der Trommler folgend, zog dieses siegreiche Heer nun gen Kleinwardstein, als ein Späher atemlos die Nachricht überbrachte, dass der Kleinwardstein vor einer großen Schlacht stehen würde, denn der Feind würde größere Truppen und jede Menge Kriegsmaterial vor der Feste zusammenziehen. Die unsrigen hätten bereits Verteidigungswälle errichtet, aber es sähe Zahlenmäßig nicht gut aus.

„Bei dem Zwölfen, dass soll ihnen nicht gelingen! Vergeltung für Eslamsbrück!“ Diese Losung gab daraufhin Oberst von Wildenfest zu Rauffenberg aus. Man machte sich kampfbereit, um dem Feind erneut vor sich her zu jagen. Aber es kam alles ganz anders...

Am Morgen des folgenden Tages erreichte das vereinte Heer die Hügelkuppen um den Kleinwardstein. Man konnte ganz genau die Feste und die davor liegende Furt mit der zerstörten Brücke erkennen. Auf der einen Seite hatten sich die Herzöglichen verschanzt, wild entschlossen, den Ring zu halten, und auf der anderen Seite der Haufen des Feindes, bereit, den Verteidigern des freien Tobrien den Gar aus zu machen. Klar zu erkennen waren die zahlreichen Geschütze des Feindes. Dutzende schwere und leichte Torsionsgeschütze, Hornissen und Bombardengerät. Aber auch auf der anderen Seite, bei den Herzöglichen, fand sich das eine oder andere schwere Feldgeschütz.

Die Befehlshaber entschlossen sich, in einem Haken hinter die tobrischen Linien zu reiten, um die Schlacht zahlenmäßig auszugleichen. Erleichtert und freudig wurden sie von den ersten Posten des Kleinwardsteins begrüßt und

sogleich zur kommandierenden Obristin der kaiserlichen Armee, Landgräfin Yandelind von Spogelsen-Ysilia geführt.

Diese erläuterte ihnen die Lage. Man habe schon seit längerem Truppenverschiebungen des Feindes beobachtet, die aber anscheinend eher auf Ebelried zielten als auf den Kleinwardstein. Dies wurde Ebelried auch so gemeldet, die daraufhin die gesamte dortige Garnison in Alarmbereitschaft versetzten. Anscheinend war dem Feind diese Kriegslist gelungen, denn unbemerkt und begünstigt durch unheilige Magie änderten sie ihre Marschrichtung. Erst kurz vor der Feste wurden die wahren Absichten offenbar. Es wurden Meldereiter nach Ebelried geschickt, die aber wohl nicht durchgekommen seien. Nur einem gelang es, ein Feldlager Seiner Wohlgeboren Wenzeslaus von Eisenrath zu erreichen, welcher als Entsatz für Meilersruh in Eisenrath 150 herzogliche Soldaten mit sich führte. Dieser Schloss dann bis zur Feste auf. 450 Kaiserliche und Herzögliche standen 900 feindlichen Söldnern und gedungenen Schergen gegenüber. Angeführt wurden sie vom 'Schlächter von Viereichen', dem Oberst Tafsfarelion von Wildenfest. Diesem eilte der Ruf voraus, keine Gefangenen zu machen und durch seine Grausamkeit selbst den hartgesottesten Kämpfer einzuschüchtern. War er es doch, der weiland nach dem Vormarsch der Schergen des Bethaniers sämtliche Kinder und Greise der Baronie Viereichen denen er habhaft werden konnte, hinrichten ließ und die Männer und Frauen in die Minen von Eslamsbrück schickte.

Dazu kamen noch sehr viele Geschütze des Feindes. Dies in so großer Zahl, dass man seinen Augen kaum trauen mochte. Da hatte sich der wahnsinnige Usurpator in Ysilia einiges einfallen lassen, um dem wichtigen Stützpunkt Kleinwardstein empfindlich zu schaden. Sollte dieser in die Hände des Feindes fallen, nütze die Rückeroberung des Sichelstieges nur wenig, denn mit dem Kleinwardstein würden sie die einzige Straße nach Ebelried und Perainefurten und letzten Endes eine weitere Festung kontrollieren.

Gegen Mittag schritten Oberst von Wildenfest zu Rauffenberg und Oberst von Eisenrath ein letztes Mal die Verteidigungslinien und die eilig ausgehobenen Wälle ab. Hier ein aufmunterndes Wort oder ein anerkennendes Schulterklopfen für die Soldaten, welche dessen bedurften. Teilweise noch Knaben und Mädchen, was dort in den kaiserlichen Farben gewandet war und hoffnungsvoll, teils mit Tränen in den Augen dem nahen Tod ins Antlitz blickte und die sich für den Moment nur ein wenig Tapferkeit herbeisehnte, um als aufrechte und stolze Tobrier entweder zu siegen oder zu fallen. Alte Veteranen hatten die Banner ihrer Kompanie und des Regimentes vor sich aufgepflanzt. Hier stand Herzöglicher neben

ben kaiserlichem Soldaten. Alles war in gespannter Erwartung einer Schlacht, welche zum ersten Male seit Beginn des Krieges überwiegend mit Geschützen geführt und weniger auf dem Felde ausgetragen werden sollte. Am Unterstand der Obristin Yandelind angekommen begrüßte diese uns grimmig und deutete auf die vorrückenden Schiachtreihen der Feinde. „Es hat begonnen.“

Bevor die ersten Schlachtreihen des Feindes auf die unsrigen prallten, piffen schon die ersten Geschosse des Feindes, schwere Steinbrocken und eiserne Lanzen mit Brandkörben an der Spitze, in unsere Reihen und rissen schwere Lücken in unseren Flanken.

Zahlreiche Soldaten wurden von zentnerschweren Geschossen beiseitegefegt oder von der steinernen Last unter sich begraben. Unseren Trommlerjungen erwischte ein schwerer Spieß, der ihn durchbohrte und an den Boden nagelte. So verstummte das letzte Trommeln an unserem Abschnitt. Die Unsrigen konnten dafür mit den vorhandenen Hornissen die voranstürmenden Feinde, allesamt Gardeeinheiten, in Bedrängnis bringen.

Am schwersten aber tobten die Kämpfe im Zentrum der Verteidigungslinie, dort wo der Weg zur Feste am kürzesten war. Hier hatte Obristin Yandelind von Spogelsen-Ysilia ihren Verteidigungsabschnitt. Dort massierte sich auch das Feuer der feindlichen Bombarden. Wacker hielten die kaiserlichen dem Ansturm des Feindes stand. Selbst der schweren Reiterei des Feindes konnte man noch trotzen.

Dann war auf einmal alles still und der Feind zog sich zurück. Geordnet, nicht panisch — sicheres Zeichen dafür, dass er sich sammeln und zum erneuten Schlag ausholen wollte.

Kurze Zeit blieb den Verteidigern, um auch sich zu sammeln. Schlimm war es um die Befestigungsanlagen bestellt. Felsbrocken staken aus den eilig errichteten Wällen hervor. Teils begruben sie menschliche Körper unter sich. Welch schreckliche Vorstellung, was für zerschmetterte Körper sich wohl darunter befinden mochten, von welchen nicht mehr als ein Arm, ein Bein oder Gesicht — grässlich schmerzverzerrt — unter der schweren Last hervorragte. Bizarr und erschreckend, aber doch jung und unschuldig zugleich.

Zeit für die Kaiserlichen und Herzöglichen wieder Stellung zu nehmen. Schwer keuchend standen wiederum die Männer und Frauen an den Wällen und hielten ihre Waffen aufrecht. Manch einer vergoss bittere Tränen über den Verlust eines Freundes. Alles war vom Hauch des Todes umweht, welcher sich einem Leichentuche gleich über das von erschlagenen Körpern und toten Tieren übersäte Schlachtfeld gelegt hatte.

Aber auch die Feste hatte gelitten. Zahlreiche Löcher in den Mauern und im Bergfried waren sicheres Zeichen dafür, dass auch dieses

Bollwerk nicht gänzlich verschont bleiben würde.

Die drei Befehlshaber trafen sich in der noch eben vom Feinde stark bedrängten Mitte der Frontlinie, um sich zu beraten. Die Lage war mehr als schlecht, denn bereits mehr als ein Drittel der Verteidiger lag erschlagen im Schlamm und Dreck. Die Scheiterhaufen würden hell lodern, so jemand diese Schlacht überlebt. Mit welcher Inbrunst sie geführt wurde, war jedem klar, der den Beschuss durch die Steinschleudern und Geschütze erlebt hatte. Nur vereinzelt hörte man rondrianische Choräle, welche verloren unter dem Gekrächze eines Raben über das Schlachtfeld hallten.

Schlamm spritzte auf, als das erste schwere Steingeschoss erneut in den Erdwällen aufschlug. Was danach folgte, war einem wahren Steingewitter gleich. Immer wieder schlugen schwere Felsbrocken in die Reihen der Tobrier. Sichelbolzen fetzten stolze Weidener Reiter vom Pferde. Nur mit Mühe gelang es den tobriischen Geschützbesatzungen, diesem Beschuss etwas entgegenzusetzen, denn kein Feind erklimmte die Wälle. Man hatte es darauf abgesehen, die Verteidiger müde zu schießen.

Erst nach unendlich langer Zeit legte sich das Durcheinander und es begann zu regnen. Der Regen ließ das zahlreich vergossene Blut die Wälle hinunterlaufen und doch standen dort noch immer die tobriischen und Weidener Verteidiger aufrecht. Irgendwo erklang der Choral der heiligen Thalionmel.

Ein Ausfall von kaiserlicher Infanterie war im Steinhagel jämmerlich gescheitert. An den Feind gab es kein Herankommen.

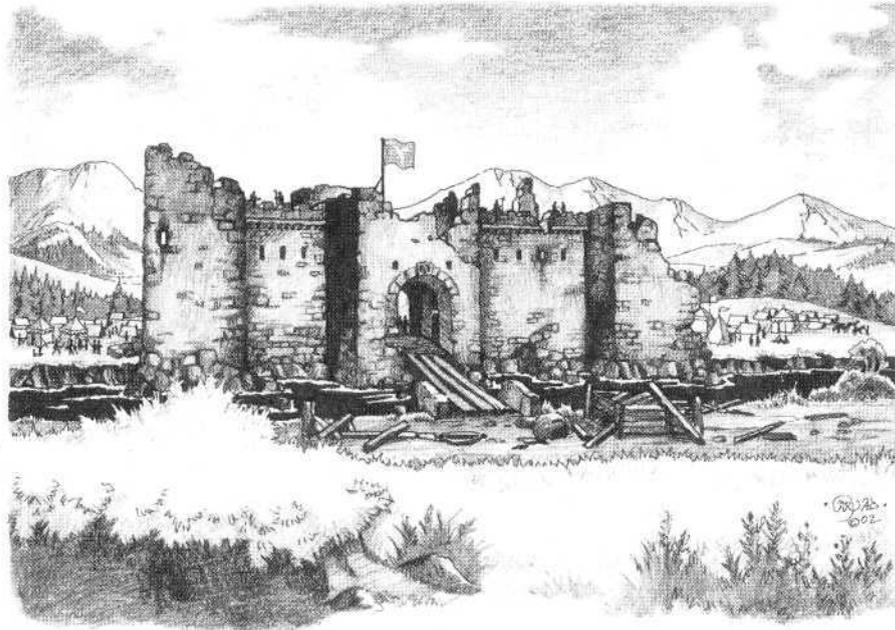
„Nicht klagen, kämpfen! Stolze Tobrier und Weidener! Weit seid ihr mit uns gegangen und habt euch in vielen Schlachten wacker geschlagen. Wir haben nicht den Sichelstiel überquert und den stinkenden Pöbel aus Eisenrath verjagt, um nun hier jämmerlich zu sterben. Aufrecht und stolz werden wir dankbar das Los annehmen, welches uns die Götter zuteil werden lassen, denn eines ist sicher — dem Tapferen wird ein Platz an Rondras Tafel sicher sein!“ Des rondrianischen Heermeisters Stimme hallte über die Stellung, als er sich ganz vorne an die Spitze des zerschmetterten Unterstandes von Obristin Yandelind

stellte und zum Flusse mit seiner Furt blickte, von welchem der Feind abermals heranzog. Still küsste er das Heft seines Rondrakammes und betete laut zur Herrin. Dutzende Kehlen seiner Brüder stimmten in die alten und heiligen Worte ein.

Oberst von Eisenrath übernahm das Kommando über die linke Flanke, Oberst von Wildenfest zu Rauffenberg über die rechte und Obristin Yandelind stellte sich zu seiner Eminenz Löwenbrandt in die Mitte.

„Für Kaiser, Herzog, Tobrien und die Götter!“ hallte es aus vielen Kehlen, als die Heere aufeinander prallten.

Auch der Feind hatte herbe Verluste hinnehmen müssen, war den Verteidigern aber noch immer überlegen. Erbittert wurde um jeden Zoll Boden gestritten und rot färbte sich der schlammige Boden unter den Schritten der Kämpfenden. Verzweifelt feuerten die Hornis-



sen auf den Feind und hielten ihn noch auf Distanz, aber auch die Geschosse des Feindes trafen weiter ihr Ziel, denn immer näher rückte das Sperrfeuer auf den Kleinwardstein.

Mit einem Rumoren und einem Krachen gleich einem Gewitter stürzte ein Turm des Kleinwardsteins in sich zusammen, als abermals ein schwerer Brocken den steinernen Leib dieser Feste traf.

Furcht senkte sich in die Herzen der Verteidiger und immer mehr wichen gerade die Landwehreinheiten zurück.

Zuerst konnte man in dem ganzen Kampfgeschehen nicht die Stimmen derer vernehmen, welche von hinten, im Rücken des Feindes aus einem bewaldeten Hügelgelände heraus auf das Schlachtfeld sprengten.

Einzig der silberne Fisch auf grün-blauem Grund ließ errathen, dass sich hier die Rettung für die schwächer werdenden Tobrier und Weidener anbahnte. Der angekündigte

Freiwilligentross der Nordmärker, durch den Winter in Weiden aufgehalten, war nun angetreten, um sich das zu holen, was den Märkern vor der Trollpforte nicht vergönnt war: ihren Platz im Kampf um Tobrien — um das ganze Reich. Mitten in die linke Flanke des Feindes stieß der Keil der Reiter, während sich ein weiterer aufmachte, sich den bei den Geschützen verbliebenen Feinden zu widmen. Dermaßen eingekeilt zwischen zwei Heeren, war der Bewegungsspielraum sehr eingeschränkt. Zur Rechten befand sich der Kleinwardstein und zu Linken die Nordmärker, welche bereits blutige Ernte hielten. Voraus die Tobrier und Weidener, welche frischen Mut durch diese göttergefällige Hilfe schöpften. Einzig der Weg nach hinten war verblieben. Diesen mochte man aber nicht ergreifen. Zu wütend war der wild kreischende Feind in seinem Irrsinn, als diesen vermeintlich leichten

Sieg kampfflos aufzugeben.

So fochten denn stolze Kämpen aller drei Herzogtümer des Raulschen Reiches gegen den einen Feind. Nun war es der Feind, der mit vereinten Kräften zurückgedrängt wurde und alte Rechnungen von Mendena, Es-lamsbrück, Ysilia und Ilsur wurden beglichen. Immer wieder fiel an der Spitze der Nordmärker ein Zwergin kaiserlicher Uniform auf. Der frisch bestellte Marschall der Nordmarken Turam Sohn des Fanderasch Sohn des Arbolosch hielt mit seiner Axt blutige Ernte.

Wütend hieb er auf die

Feindesbrut ein, als wären es die Nordmarken oder die dort gelegenen Bergkönigreiche, welche von Feindeshand bedroht wären. Schwere Eisenwalder Armbruster waren es schließlich, die der Reiterei des Feindes ein blutiges Ende bereiteten. Gegen die schweren Geschosse aus guter nordmärker Handwerkskunst waren auch die unerbittlichsten Reiter Galottas nicht gewappnet. Einer nach dem anderen stürzte mitsamt seinem Roß zu Boden und wurde sofort von Plänklern und Fußtruppen niedergemacht.

Nach einiger Zeit drangen Jubelrufe vom Fluss her. Anscheinend war es den Nordmärkern gelungen, die Geschützmannschaften und die wenigen Schutztruppen auszuschalten, die dort verblieben waren. In seiner Arroganz hatte der Feind diese leichtsinnig, ohne Schutz zurückgelassen, den sicheren Sieg vor Augen. Nun sollte sich dies als schwerer Fehler erweisen.

Einem mutigen Vorstoß seiner Eminenz Löwenbrandt und einem Dutzend Geweihter gelang es, den Befehlshaber des Feindes, Oberst Tasfarelion von Wildenfest, mitsamt seinen Offizieren zu stellen und den Garaus zu machen. Man berichtete, dass sich der Oberst als es ausweglos wurde kaum gewehrt habe und lediglich mit den Worten „Es lebe der Kaiser!“ sich das Schwert des Ordensmeisters der Hohen Wacht Gunter von Greifenfels durch das schwarze Herz jagen ließ. Ihres Heerführers und der Geschütze beraubt, entschlossen sich die übrig gebliebenen Streiter des purpurhäuptigen Galotta, mehr als 300 mögen es wohl nicht mehr gewesen sein, den überstürzt Rückzug anzutreten. Unter erneuten schweren Verlusten wurden sie von den Unsrigen und den Nordmärker Verbündeten über den Fluss und aus der Baronie heraus getrieben! Wie war es für die geschundenen Kämpfer Tobriens eine Leichtigkeit, diese Brut weit zu treiben, bis Oberst von Eisenrath zum Rückzug blasen ließ. Man wolle sich nicht durch diesen Sieg verblenden lassen und zu weit in noch von Feindeshand kontrolliertes Gebiet reiten.

Zurück zum Kleinwardstein gekehrt, bot dieser ein erschreckendes Bild: Die Türme waren durch das Bombardement restlos zerstört. Einzig der Bergfried hielt einsame Wacht über die Ebene. Auch die Mauern waren größtenteils in sich zusammengefallen und insgesamt mochte man kaum glauben, dass dies noch vor fast einem ganzen Tag eine stolze und trutzige Feste gewesen war. Rauch entquoll ihren Mauern und viele Verwundete hatten bereits den Rückzug in die Feste angetreten. Auch die Nordmärker fassten tatkräftig bei der Beseitigung der Schlachts Spuren an und nahmen in der Feste Quartier.

Das Schlachtfeld vor der Feste bot ein Bild des Grauens. Jeder, der vor Ysilia oder Eslamsbrück gekämpft hatte, wusste was wir meinten. Überall war der Boden mit Leichen oder Teilen von ihnen übersät. Tote Pferde lagen vereinzelt zwischen den Gefallenen. Die Erdwälle schienen nur noch aus toten Körpern zu bestehen. Erde, aufgewühlt von Pferdehufen und den Tritten der Männer vermischte sich im Regen mit Blut. Es schien, als habe der Herr EFFerd ein Einsehen und wolle den Schmutz von Tobriens Boden waschen. Man gab Befehl, die Leichen zu sammeln und zu verbrennen. Nicht wenige waren es, welche die Schlacht überlebt hatten, aber für ihr Leben gezeichnet waren.

Als wir durch die Lazarette schritten, sah man aber keinen Kummer oder Groll in ihren Augen, sondern etwas wie hoffende Freude. "Wir haben es denen doch gezeigt, oder? Jetzt geht es doch bald heim?" Wir vermochten nicht ihnen zu sagen, dass dies zwar ein großer Sieg war, doch noch längst nicht das Ende des Krieges. So nickten wir nur stumm und beließen

Ihnen Hoffnung und Stolz, den sie sich so hart und bitter erkämpfen mussten.

Oberst von Eisenrath stand zusammen mit dem jungen Oberst von Wildenfest zu Rauffenberg und Pagol von Löwenhaupt. Der alte Kämpfer hatte sich auf sein schweres Breitschwert gestützt und blickte vor sich zu Boden. Alle drei befanden sich vor den Überresten des Kommandeursunterstands, auf welchem Eminenz Löwenbrandt und Hochwohlgeboren Yandelind von Spogelsen-Ysilia sich gemeinsam dem Feind entgegengeworfen hatten. Alle blickten auf den leblosen Leichnam der Obristin Yandelind, welche unter einigen Holzbohlen vergraben mit dem Schwert in der Hand und einem schweren Speer in der Brust leblos dalag. Ihre gebrochenen Augen starteten leblos gen Himmel und der fallende Regen vermischte sich mit dem Schweiß in ihrem Haar und dem Blut, das aus den Mundwinkeln hervorgequollen war.

Nachdem Pagol von Löwenhaupt einige Zeilen eines rondrianischen Gebetes zu Ehren der Toten rezitiert hatte, salutierten alle drei vor der Toten. Oberst von Eisenrath ging zum nahestehenden Standartenträger des Regiments der gefallenen Obristin und knüpfte die Regimentsfahne von der Fahnenstange. Sorgsam das Banner in seinen Armen haltend ging er zum Leichnam der Landgräfin und entrollte das blutbefleckte Tuch, um es über den geschundenen Leib der Gefallenen zu legen.

Das Wolfenbanner erhob sich am Ende dieses Tages über einer zerstörten Feste und einer geschlagenen, aber nicht verlorenen Schlacht. Fünf Männer standen oben auf dem Bergfried der Feste Kleinwardstein und blickten über die Länder der gleichnamigen Baronie. Die herzoglich tobriischen Obristen von Eisenrath und von Wildenfest zu Rauffenberg, Marschall Turam Sohn des Fanderasch aus den fernen Nordmarken, der Wehrvogt und herzoglich Weidener Cronrat Pagol von Löwenhaupt und schließlich der rondrianische Heermeister Rondrasil Löwenbrandt. Vereint hatten sie eine große Schlacht zum Guten gewendet, doch hatte sie das Blut vieler tapferer Menschen gekostet, allen voran das der Landgräfin Yandelind von Spogelsen-Ysilia, Oberkanzleirätin für Reichsangelegenheiten a.D. und herzogliche Drachensteinrätin. Ein weiterer schmerzlicher Verlust für die tapferen Verteidiger in Tobrien und an allen anderen Frontlinien.

Aber eines ist gewiss: Mit der Befreiung des Sichelstiegs, der Baronie Eisenrath und jetzt nach der dritten Schlacht um den Kleinwardstein war dies ein weiterer Sieg — der dritte in Folge — für die Zwölfgöttliche Ordnung, die Tobriischen und das Reich. Mögen es die guten Götter fügen, dass es nicht der letzte war!

ChristianHötting

Der Zug der Wildgänse

Wie alles begann

PERAINEFURTEN/ROMMILYS. Anfang Peraine 31

Hal brach der Zug der Wildgänse von Rommilys gen Tobrien auf. Einer von vielen Hilfszügen, die immer wieder durch Weiden geschickt werden, doch fielen seine Größe und die hohe Anzahl Geweihter auf, die ihn begleiteten. Wie war es zu dieser Hilfsaktion gekommen?

Zurück ins Jahr 30 Hal, zum Adelsrat Herzog Bernfrieds von Ehrenstein...

Nachdenklich schritten zwei Frauen über die schlammigen Wege Perainefurtens, im stolzen Weiß und Rot Rondras die eine, die andere, in Travia leuchtenden Flammenfarben, kam nur mühsam mit.

„Nennt mich Ayla“, bot freundlich die Kriegerische an.

„Euer Erhabenheit ehren mich!“ erwiderte, sich verneigend, die andere, „Adaltrud ist mein Name, Adaltrud Branta von Ysselmumen.“ Eine Pfütze versperrte den Weitergang-

Ungerührt schritt Ayla von Schattengrund hindurch, die beleibte Legatin der Travia-Kirche zögerte. Endlich raffte sie ihren Rock und wagte den Sprung. Heftig hustend wandte ein Waffenknecht, der zugesehen hatte, sich ab.

„So schlimm hatte ich es mir hier nicht vorgestellt, Euer Erhab..., Verzeihung, Ayla. Das ist ja furchtbar!“ Halb Tobrien schien sich in dem einstigen Dorf zu drängen, Flüchtlinge oder Waffenvolk, das unterschied hier niemand mehr. „Diese mageren Gesichter und gräßlichen Wunden, die nicht heilen wollen!“ Die Streiterin Rondras hob verwundert die Augenbrauen. Ehrwürden Adaltrud kannte offenbar nicht einmal die Flüchtlingsquartiere von Rommilys.

„Wie oft kommen denn Hilfszüge hierher?“ Die Rondrianerin zuckte die Schultern. „Nicht oft genug. Und was Gareth schickt, habt Ihr ja gesehen.“ Verbittert preßte sie die Lippen zusammen. „Aber es sind nicht nur Waffen, Bohnen oder Decken, die hier benötigt werden. Der Glaube wankt, wo der Mensch nur Verderben um sich sieht, oder geht seltsame Wege. Mutlosigkeit und Zweifel aber sind die Bresche, durch die der Feind eindringen kann. Wir brauchen hier viel mehr Geweihte...“

„Höret!“

... klang es im folgenden Sommer in Tempeln und auf Plätzen, „Im Namen des Erhabenen

Paares der Gütigen Travia und der Kirchen ihrer zwölf göttlichen Geschwister! Gesucht werden tapfere und traviagefällige Frauen und Männer, die nicht Tod noch Dämonen fürchten und willens sind, dem tapferen Tobrien und der Seestadt Ilsur mit Zuspruch, Trost und tatkräftiger Hilfe nach dem Gebote Travias zur Seite zu stehen ..."

Bald trafen die ersten Hilfwilligen im Travia-Tempel und im Peraine-Spital zu Rommily ein, meldeten sich die ersten Matrosen in der *Seegans* zu Dergelmund-ob-dem-Meer.

Einige Monate später ...

... kniete ein Mann mit breiter arangenfarbener Schärpe vor den Erhabenen der Travia-Kirche. Huldvoll reichte ihm Traviata von Rabenmund die Hand: „Erhebt Euch, werter Vetter in Travia!“

Aufmerksam lauschte der Ritter den Berichten und Plänen.

„Fenn Weitenberg von Drölenhorst-Rabenmund“, schlossen die Erhabenen, „Ihr seid Ritter im Bund zum Schutze von Heim und Herdfeuer. Nicht Sühne halber, wie manch anderer, sondern weil Ihr Darpatien einen Dienst erwiesen habt. Wir wollen Euch daher auch keinen Auftrag erteilen, sondern Euch bitten: darum, diesen Zug zu begleiten, zum mindesten jedoch sein Fortkommen zu planen. Selbstverständlich könnt Ihr auf die Hilfe der Travia-Kirche zurückgreifen. Bedenkt es wohl, besprecht Euch mit Eurer Herzogin und lasset Uns wissen, ob Wir mit Euch rechnen können.“

Zwei weitere Travienritter sah man noch bei den Erhabenen: Keven Baron von Grassing und Roderich von Rabenmund j. H., Bruder Ihrer Erhabenheit, offenbar in gleicher Angelegenheit.

Für Travias Gnade ...

Rauer Tsä-Wind trieb graue Wolkenberge über den Himmel, vor dem Friedenskaiser-Yulag-Tempel drängten sich die Pilger enger aneinander. Unbeeindruckt von der Kälte schritt ein Edelmann auf den Tempel zu.

„Travia zum Gruße“, Ehrwürden Ysselmumen blickte von einem Stapel Papiere auf, „Ihr wollt also den Hilfszug begleiten?“ Der

Adlige neigte sein Haupt. „So ist es. Ich habe der Mutter Travia gelobt, ihrem Zug zu Diensten zu sein.“

Die Geweihte musterte ihn. „Warum dies Gelübde?“

„Um einen Frevel wieder gutzumachen, den ich gegenüber meinem eigen Fleisch und Blut tat, und um den Fluch Travias von mir und meinen Untergebenen zu nehmen.“ Unter dem strengen Blick der Geweihten senkte der alte Ritter seine Augen.

„Habt Ihr nicht genug andere Verpflichtungen zu erfüllen, Wohlgeboren?“

Der Mann verneinte. „Familie und Gesinde sind wohlversorgt und werden nicht groß trauern, falls ich nicht wiederkehren sollte.“

Die Geweihte nickte knapp und holte einen Stapel gebundener Blätter aus dem Regal.

„Nun denn. Wie, sagtet Ihr, ist Euer voller Name?“

... und für Sold

Die Kutscherin schüttelte sich die Nässe aus den Haaren. „Tsä könnte mal für 'n neues Wetter sorgen!“ Ihr Begleiter rückte grinsend seine Axt im Gürtel zurecht.

„Travia mit Euch, was ist Euer Anliegen?“

Große Kinderaugen und weinende Flüchtlinge war der Travianovize sichtlich mehr gewohnt als den Anblick von Streitaxt und Fuhrpeitsche.

„Wir ham von dem Aufruf gehört“, die Fuhrfrau verbeugte sich artig, „Ich hab' 'nen Stoerbrandter, un' er“, ihr Daumen wies auf den Axträger, „kam' als Eskorte mit.“

„Ah. Ja.“ Geschäftig wühlte der Novize in Papieren. „Moment. Ja, also ... Name?“

„Nu, nu“, der Bewaffnete hob die Hand, „erstmal: wieviel gibt's für die Tour?“

Erneut nervöses Suchen. „Zwei Taler den Tag plus ...“

„Waas?! Für'n letzten Auftrag, un' das war nur Nordweiden ...“

„Aber ... Travias Segen ...“

Der Regen hatte aufgehört, als die beiden aus dem Haus traten.

„Nich dicke“, murrte die Kutscherin.

„No“, pflichtete ihr Begleiter bei, „aber für Travia zieh' ich mal für weniger wie sons.“

Säuberlich zog Ehrwürden einen Strich un-

ter die Tagesrechnung. „Gut, dass Ihre Durchlaucht die Soldkosten trägt. Stimmt das, dass sie...?“

Ihr Gegenüber nickte gewichtig. „Staatsbesuch mal anders.“

Kopfschüttelnd klappte die Geweihte das Rechnungsbuch zu.

„Travia zum Gruße! ...

... Ihr wollt also mitziehen? Die Gütige möge euch segnen und belohnen!“ Prüfend sah die hagere Geweihte vom einen zur anderen. „Denn das ist ja wohl klar: Reichtümer sind hier nicht zu gewinnen. Vielleicht nicht einmal ein Platz in einem Paradies. Überlegt Euch das wohl!“

Keiner der Anwesenden sagte ein Wort.

„Nun, weder wir noch die Götter werden euch zürnen, wenn ihr euch dagegen entscheidet, Leib und Leben und, wenn es bö's läuft, eure Seele aufs Spiel zu setzen!“

„Erma, bitte!“ fiel ein rundlicher Travia-Geweihter mit weißem Haarkranz ein. „Ach was, Bollkin, reden wir nicht um den Eintopf herum! Bis Baliho werden wir höchstens von einer Kuhherde zertrampelt oder von Flöhen gefressen ...“

„Erma!“ „... spätestens am Sichelstieg bekommen wir's mit mehr zu tun!“

Traurig schaute der Geweihte in die Runde. „Meine Frau hat schon recht. Geht also in euch! Travia mag euch alles verzeihen, doch wird dies auch Firun oder Praios?“ Manch einer sah betreten auf den Boden.

„Außerdem“, fuhr nun Erma fort, „gehen wir davon aus, dass ihr weder Familie noch sonst einen Menschen, der auf euch vertraute, unversorgt zurücklasst!“

„... und ungetröstet!“ fiel Bollkin ein. „Wer fortzieht, um sein Seelenheil zu retten, aber Trauernde zurücklasst, handelt nicht richtig!“

Seine Gattin nickte. „Und wer mitzieht, um sich vor den Pflichten der Treue und Ehe zu drücken, bekommt's mit mir zu tun!“ Ihr finsterner Blick verhieß nichts Gutes.

„Jetzt wißt Ihr bescheid. Geht hin in Frieden, Travia mit Euch.“

Friederike Stein

(Dank an alle, die zu den Szenen beitragen)

Korrespondent verschwunden

Die Redaktion muss bekanntgeben, dass einer ihrer langjährigsten Mitarbeiter verschollen ist: Yangold di Lazaar, seit dem Orkenzug unverzichtbarer Mitarbeiter des Aventurischen Boten, ist von einer gefährvollen Reise, die er im Rahja 30 Hal-

in die düstere Fürst-Komturei Maraskan unternahm, nicht zurückgekehrt.

Di Lazaar gab in den folgenden Monaten über verborgene Nachrichtenwege zweimal kurze Lebenszeichen von sich und informierte die Garether Schreibstube in mysteriösen Andeutungen über »unglaubliche Entwicklungen« im ewigen Krieg um die Giftinsel. Er wollte länger bleiben, um den Fortgang der Geschehnisse protokollieren zu können. Das Schmuggler-

schiff, das den Kriegsberichterstatter am vereinbarten Treffpunkt im Boronmond aufnehmen sollte, fand ihn nicht vor und musste auch zwei Monate später ohne di Lazaar zurückkehren.

Die Redaktion des Aventurischen Boten bangt um das körperliche und seelische Wohl ihres Mitarbeiters und honoriert jede Kunde von seinem Verbleib.

Strellina Liepenberg

Fürst Ras Kasan hingerichtet!

Erdrückender Hunger in Thalusa – Dolguruk herrscht mit Furcht

Der neue Tyrann in Thalusa, Scharfrichter Dolguruk, wollte den früheren Herrscher der Stadt, Fürst Ras Kasan, in die Freiheit entlassen, wenn ihm nur mysteriöse Obsidiantafeln aus der Zeit der Magiermogule gebracht würden (siehe auch AB#91). Großfürstin Shenny von Khunchom erfüllte den sinisternen Wunsch des dunklen Djinnensultans, und doch sprach die Schärfe der Richterwaffe. Ein Bericht aus der Feder des scharfgesichtigen Khalid ai Kherims, Hesinde-Geweihter des „Tempels der magischen Schlange“ zu Khunchom, der die Gesandtschaft Großfürstin Shennys begleitete.

Aufbruch in der Stadt der Diamantenherrscher

11. *Firun 1024BF*: Wir brechen vom Fürstenpalast Khunchoms auf, der im dunstigen Sonnenaufgang erstrahlt, als sei er aus Zwergengold gegossen und mit Echsen gemmen verziert. Prinzessin Shenny im Türkisschmuck sitzt vor uns, von vier Mohasklaven getragen auf ihrer Thronsäufte, die uns ihre ganze Größe zeigt. Sie bittet die Götter um Gelingen des Handels und schärft jedem Mitglied der Gesandtschaft (so vehement wie es die zartfühlende Herrscherin kann) ein, dass das Leben ihres ehrwürdigen Vaters in unseren Händen liege. Die Wesire konnten Shenny nur schwer davon abhalten, selbst die Delegation in der verlorenen Heimat zu leiten: Es wäre närrisch, nach dem Vater auch noch die Tochter [die bereits vor einem Jahr Opfer einer Entführung wurde, siehe AB 84 - Anm. d. Setzers] dem schwarzen Monstrum in die Klauen zu spielen. Großfürst Selo Kulibin selbst war nicht erschienen: Der Blutige Rotz fessle ihn an den Diwan, hieß es.

Die Delegation besteht aus dem ruhigen Wesir Faizal ibn Nareb, fünf Assistenten und Schreibern, einer Medica, meiner Wenigkeit als ortskundigem Derographen und geistlichen Beistand, acht Söldnern sowie zwölf Lakaien und Lastsklaven. Wir reisen mit Shadif und zwei Pferdesänften, die auch die Obsidiantafeln von Samra transportieren. [...]

Während die Hufe unserer Reittiere auf dem Pflaster der Hafenstadt wiederhallen, reichen uns einige Khunchomer Glücksbringer für unsere Reise in das Land des Blutigen Stieres, doch die meisten senken den Blick: Dies ist ein Handel, den nur Herrschende unter sich ausmachen. Unser Weg führt uns südlich durch das lichtgrüne Sumpfwerk des Gadangdeltas zur alten Kanopenstraße an der Küste des Perlenmeeres. Dass der Winter von Norden gekommen ist und die Nächte kühl

macht, sehen wir an den Alligatoren, die selbst zu faul sind, wegen uns vom Weg zu weichen. [...]

Land zwischen Hunger und Furcht

12. *Firun*: Die Kanopenstraße durchstößt einen Höhenzug des Awalakim in einer Höhle mit gemauertem Portal und warnenden Totenschädel. Hier verehren die örtlichen Fellachen die Gebeine des ehrwürdigen Purpur-



wurms Agapyr, den einige dahergelaufene 'Beni Alrik' einst erschlagen haben sollen. Nach Konsultati-

on der Knochen im Fackellicht bin ich mir jedoch sicher, dass es sich um einen Tatzelwurm handelt, der vor 20 Jahren im Tunnel steckengeblieben sein mag. [...] Der Wesir erzählt abends von der Dynastie der Kasans in Thalusa und der von vielen Aufständen, *massaqern* und blutigen Exempeln geprägten Geschichte der Stadt.

13. *Firun*: Das Rudel hungriger Khorambestien der Nacht haben wir vertrieben - auch mit der tatkräftigen Hilfe einiger Diener. Die Ausläufer eines dunklen Sturms über dem Golf von Tuzak lässt die Zypressenbäume rauschen und wirft in einer Böe unsere erste Säufte um. Der

Wesir und ich stürzen sogleich zu den auf die Straße gepolterten Kisten, in denen die Steintafeln liegen. Sie glänzten noch unversehrt und lassen das Licht, das auf den öligen Obsidian fällt, in langgezogenen Symbolen versickern. Gemäß der Warnung der Magister von der Akademie „Drachenei“ verschließe ich den Blick vor den Tafeln schnell und hieve sie blind in ihre Kisten zurück [...] Erreichen abends das Ongalotal, in dem bereits Stiere auf Reisterrassen das Bild prägen. Noch zwei Tage, dann sind wir in Thalusa.

14. *Firun*: Bei Brücken überqueren wir die überdimensionierte Steinbrücke über den braunen Ongalostrom. Ich entsinne mich, dass der *Grosze Aventurische Atlas* von vier Trollen mit den reichlich geringschätzenden Garethi-Namen 'Eberzahn, Krachschwarte, Rußpopel und Rotzblase' berichtet, die Zoll von Reisenden verlangen. Tatsächlich treten vier mächtige Schatten unter dem ersten Brückenbogen hervor und lassen ihre Tributforderung herausrollen. [...] Bei manchen unserer mitreisenden 'Bediensteten' frage ich mich, ob sie tatsächlich das sind, was sie zu sein scheinen: Wie bei den Trollen haben sie sich schon häufiger um die schnelle Überwindung von Hindernissen verdient gemacht. [...] Unser Nachtquartier schlagen wir an den Hängen des Stierbuckels inmitten von Reisfeldern auf, über denen der Faulgestank hängt. Schlechte Ernten lassen die Ongalesen und Thaluser dieses Jahr hungern und darben.

15. *Firun*: Ein in Stein geschlagenes Stiermonument mit sechs Hörnern verkündet: Dies ist Thalusion! Wir schreiten geduckt drunter durch und fühlen uns wie das Volk des Landes, das wenig außer völliger Unterwerfung und totalem Aufstand kennt. Während wir in das breite Tal des Thalusim hinabreiten, erblicken wir immer wieder hungernde Bauern und dürre Kinder. Mancherorts werden Stierkämpfe zu Ehren von Praios, Peraine und alter Stadtgötter abgehalten. Man opfert das Kostbarste für eine fruchtbare Ernte. Auch

Menschenopfer werden hier in Zeiten der Not zu Ehren der strengen Himmels- und Erdmächte dargebracht. [...] Als wir die Stadtmauern und feinen Türme der Stadt erblicken, empfangen uns auch bereits Thaluser Löwen mit der uns gebührenden Ehre. 20 Reiter, die uns bis in das steinerne Refugium des schwarzen Henkers geleiten, ohne dass wir je ihre Gesichter unter den metallenen Helmen erblicken könnten. Hesinde hilf, wir reiten mitten in die Arena des brünstigen Stieres ...

Im Schatten des Tausendjährigen Zweihänders

Hinter uns schließen sich schwer Thalusas Stadttore. Die Straßen sind ausgedünnt, die Menschen gehen stumm ihren Geschäften nach. Wer wohlhabend ist, wie

die Karawansereibesitzer, Teehändler und Stadtpotentaten, blickt kaum auf das Elend, das der Hunger zeitigt: Dürre Tagelöhner, bettelnde Gerippe von Kindern und abgemagerte Kühe. Auf Kreuzungen stehen Pranger und Schandkragen, auf dem großen Marktplatz steht ein feuchtglänzender Richtblock, Geästete hängen in der Abendschwüle, eine Frau wird unter Qualgeschrei gerädert. Es heißt, dass unter dem Henkersultan dreimal so viele Leibstrafen verhängt werden wie zuvor - und alle führe der Herrscher selbst aus! Schweigsam werden wir in den festungsartigen Palast geführt. Niemand empfängt uns, niemand findet Worte des Willkommens: Dolguruks Garde führt uns in enge, hohe Räumlichkeiten wie Gefangene. Die Wände haben allerorten Löcher für die sprichwörtlichen Lauschkanäle.

[...] Als es Nacht wird über Thalusa, empfängt uns ein Palastwesir, bietet Speise und Trank im großen Orgienraum, doch der schwarze Elf ist nirgends zu erblicken. Auf unser Drängen, Fürst Ras Kasan zu sehen, spricht der Mann mit der Ruhe eines Kamels: „Er ist im Loch. Er bleibt im Loch. Bis der Handel vollzogen ist und das Urteil bestätigt.“

16. *Firun*: [...] Man lässt es uns an nichts fehlen, außer dem Gefühl, unter wohlgesonnenen Freunden zu sein. Unsere Bewaffneten weichen nicht von den Kisten mit den Obsidiantafeln. Die Delegation wird hingehalten. Außer unseren Dienern dürfen wir uns im Palast und der ganzen hungernden Stadt nur mit Begleitung von schweigsamen Sultanswachen bewegen, die in ihren abnorm geformten Harnischen schwitzen wie Tropfkerzen.

Dolguruk der Schwarze, Sultan von Thalusa

»Ich verkehre nun schon seit dreißig Jahren mit meinem Schiff an der Küste zwischen Elburum und Port Corrad, doch nie habe ich eine Stadt gesehen, die so sehr ihren Scharfrichter fürchtet wie Thalusa: Selbst seit er Tyrann Thalusas ist, macht Dolguruk noch seinen täglichen Stadtrundgang, während dem ganze Gassen wie leergefegt sind.

Betritt er einen Platz voller Menschen, hat sich dieser im Nu stumm geleert. Es heißt, dass man an einer fürchterlichen Sieche stirbt, wenn man ihn zu lange anstarrt, und wer ihm in die Augen blickt, wird zu einem willenlosen Sklaven. Er verfügt über schwarze Djinnenkunst, die ihn über Dunkelheit, Holzstatuen und seine Opfer vom Richtblock herrschen lässt. Jaja, er hält die Seelen aller Hingerichteten in einer grausigen Karaffe gefangen.

Es heißt, er vermag gar Gold in Blei zu verwandeln! Hm? Nein, nicht umgekehrt.«

—Kapitän Zena, Schiffsführer der *Potte Hammerhai*

»Der dunkle Djinn Dolguruk glaubt nach wie vor, dass er vor allem anderen Scharfrichter Thalusas ist, obwohl er die ganze Macht in den Händen hält. Die — wie es auch heißt - Exekutive im wahrsten Sinne des Wortes. Er selbst bemüht sich, nimmer ein Urteil zu fällen, sondern es nur auszuführen.

O, Wirrung der samtigen Lüfte! Er hat viele Richter eingesetzt, die die berühmten strengen Strafen Thalusas fällen und doch selbst Opfer von Willkür sind: Ist Dolguruk eine Strafe zu hart, erleidet sie der Richter selbst. Ist sie zu mild, wird der Richter entlassen und aus der Stadt gejagt.

O, grausame Vielfalt! Es muss ein barbarisches Djinnenland sein, aus dem Dolguruk verbannt wurde: Er sammelt erfreut Folterinstrumente aller Art und sieht gerne einfallsreiche

Bestrafungen: Krokodilsgruben, Ästen, Vierteilen, Schinden, Rädern, Steinigen, Pfählen, Ersäufen, Erwürgen — häufig mit einer minimalen Möglichkeit für den Delinquenten, die Tortur zu überleben und fortan frei zu sein. Dem alten Brauch, dass der Todesstoß mit dem Tausendjährigen Zweihänder vollführt werden muss, wird oft auch nur schimpflich mit halbem Herzen Genüge getan, indem mit der Klinge der Leichnam geköpft wird. Rastullah vergebe mir, denn ich habe gesündigt.«

—Ukhraban ibn Melahath, Mawdli zu Khunchom



»Seinen Namen als Elf werde ich nicht nennen, denn er hat ihn selbst längst vergessen. Die Kreatur, die man heute bei den Tulamiden nach dem Perlbeißerfisch als Dolguruk bezeichnet, war einst ein Auelf mit großem Verlangen nach magischer Macht. Gier trieb ihn zu

finstersten Untaten und es wunderte mich nicht, wenn das Gerücht wahr ist, Dolguruk habe einst ein Bündnis mit Blakharaz geschlossen und sendet dem Archodaimon mit jedem Hingerichteten einen Seelenzoll.

Die vollkommene Schwärze seines Leibes mag ein Zauberunfall, ein Dämonenmal oder gar gewünschte Furchtgestalt sein. Die finstere Zauberei über die er gebietet, wird sich eines Tages gegen ihn wenden.

Es soll ihm gelungen sein, über ein Dutzend Ulmenknechte, mächtige Holzhomunculi, zu erschaffen. Er ist nun ebenso wenig fey wie ein Scholochai-Söldner. Oder wie heißen diese Orks mit den schrecklichen Frisuren?«

—Salandrion Farnion Finkenfarn, Elfenmagister der Academia der Hohen Magie zu Punin

Nach einiger Mühe können wir Ras Kasan im 'Loch' auf dem Marktplatz erblicken: ein finsterner Schaukerker. Zusammengesackt kauert Seine Durchlaucht in Dreck und Feuchtigkeit. Einer unserer Sklaven wäre von einer Wache fast aufgespießt worden, als er sich Eigenmächtigkeiten am Gitter

herausnahm. Hafan ist gut besucht, doch jede ankommende Fuhre von Essbarem wurde von Darbenden bestürmt. Rastulahtempel ist vernagelt, Häuser von Praios und Efferd dagegen mit bis zur Erschöpfung Betenden angefüllt. Faizal ibn Nareb wird endlich zu einer Audienz gebeten.

Stunden später kehrt er verstört zurück, die Pupillen groß, als haben er in Belladonna-Mus gebadet. Er flüstert: „Alles dunkel. Schwarze Stille. Der ganze Raum ... aber er war da. Ja, er war da!“

Es schien, als wolle Dolguruk am morgigen Tag endlich die Übergabe vollziehen. Bin froh, die Stadt bald wieder zu verlassen. [...] Die stummen Höhlungen der Lauschkanäle bereiten mir und einigen Mitschläfern Alpträume. Hören im Dunkeln Geräusche aus der Stadt, die wir beim besten Willen nicht vorteilhaft auszulegen wissen.

Die kultischen Richtinstrumente Thalusas

Der **Tausendjährige Zweihänder** ist ein neun Spann langes, nicht ganz symmetrisches Schwert aus edlem Stahl unbekannter Herkunft. Eine furchterregend tiefe und breite Blutrinne zieht sich bis zur Fehlschärfe. Das Heft ist vergoldet, der Griff mit Stierleder umwickelt, im Knaufblinkt ein taubeneigroßer Rubin, der Bruchstück eines noch größeren Juwels aus Elem sein soll, einst gefunden zur Zeit des fallenden Sterns.

Die **Güldene Blutschale**, in die der Kopf eines Gerichteten zu fallen hat, misst sechs Spann im Durchmesser und ist am Rand von vielen kleineren Almadinen und Adamanten geschmückt. In der Stadt Thalusa dürfen nach altem Brauch Todesurteile nur mit diesen zeremoniellen Hinrichtungsgegenständen ausgeführt werden, wenn sie auf Hochglanz poliert sind.

Der Tausendjährige Zweihänder ist unter diesem Namen schon seit fünfhundert Jahren in Thalusa als Richtschwert bekannt. Manche glauben, es sei die verfluchte Klinge des Blutkaisers Fran-Horas, der allein mit diesem Stück Metall Hunderte zu Boron sandte.

Das Schwert soll einst auch in Corapia, Al'Anfa, Fasar und Rashdul Henkersinstrument gewesen sein — jeweils zu einer Zeit, als in diesen Städten oft drakonische Strafen vergeben wurden und die Henker über Muskelkater klagten. Ganz als würde sich die Waffe Orte der Grausamkeit suchen oder diese selbst schaffen ...

Das Urteil von Sultan und Volk

17. *Firun, Tag der Entscheidung:* Im alten Thronsaal empfängt er uns endlich, der Elf, der Sultan, der Djinn, der Henker: Dolguruk der Schwarze steht, neben dem Thron mit den aufragenden Stierhörnern, anstatt auf ihm zu sitzen, und stützt sich auf den blitzenden Tausendjährigen Zwei-

Ras Kasan hingerichtet
Fortsetzung auf Seite 22

Der SOD unter Hesindes Schutz

THEGÜN. **Noch am Vorabend der Drucklegung des Boten erreichte uns eine Notiz der Erzprokuratorin des Heiligen Drachenordens und des Erzmagisters de Brigonis, die ein wenig Licht in die Vorgänge um die rätselhaften Erkrankungen des Abtprimas' Eternenwacht und des Erzabtes Tannhauser (siehe AB #92) bringen.**

"Gelobet sei die Alveranische Schlange, groß ist Ihre Gnade; HESinde mit uns allen!

Der geneigten Leserschaft des **Aventurischen Boten** sei für die Anteilnahme gedankt, die uns in diesen schweren Zeiten zuteil wurde.

Daher soll hier in aller gebotenen Kürze — schließlich dauern unsere Ermittlungen noch an — eine Zusammenfassung der Ereignisse und der neusten Erkenntnisse dargelegt werden.

Seine Eminenz Eternenwacht wurde am 13. Firun 1023 BF in den Ausläufern des Mhanadideltas, etwa eine Tagesreise nördlich von Khunchom, ohne Bewusstsein und mit einer stetig blutenden Halswunde

gefunden. Nur ein Mitglied seiner sechsköpfigen Entourage überlebte und wurde ebenfalls in das Keshal Nanduria gebracht. Trotz der eindringlichen Fürsorge der Medica des Erzhortes erlangte Seine Eminenz das Bewusstsein für über einen Mond nicht wieder. Zudem begannen seltsame und unheimliche Vorgänge die Mauern des Keshal Nanduria zu erschüttern, die im Tode von zwei Akoluthen und einem Consor gipfelten.

Schließlich gelang es der Erzäbtissin Kerime al'Kadim jedoch, die Quelle des Übels auszumachen: Offenbar war der überlebende Begleiter seiner Eminenz nicht der, der zu sein er vorgab. Das Individuum konnte enttarnt, gefasst und sein Einfluss unschädlich gemacht werden.

Nur wenig später — *Deagratiä!* — erwachte Seine Eminenz stark geschwächt und seine Umgebung kaum wahrnehmend in der Nacht des Versenkungsfestes. Doch bereits in der darauffolgenden Woche wurde er erneut von einem schweren Fieber niedergedrungen. Eilig ausgeschickte Boten konnten jedoch rechtzeitig die benö-

tigten Kräuter und Ingredienzien für das Heilmittel herbeischaffen, so dass der Abtprimas sich seit Anfang Ingerimm endlich auf dem Wege der Besserung befindet — *laudate Dea*. Die Vorbereitungen für einen großen Dankesgottesdienst zu Ehren der Alveranischen Schlange im Oktagon zu Thegün laufen auf Hochtouren und die Rückkehr Seiner Eminenz wird täglich erwartet.

Über den Zustand Seiner Exzellenz Tannhauser hingegen gibt es bisher wenig erfreuliches zu vermelden. Zwar erlangte der Erzabt der Nordlande kurzfristig Ende Tsa das Bewusstsein wieder, jedoch war er seit der ersten Phexwoche wieder unansprechbar und wurde zudem von heftigen Krämpfen geschüttelt. Die sofort begonnene *interpretatio* seiner Worte und eine erneute gründliche magische *examinatio* des Erkrankten belegten eine daimonide Komponente in seinem Zustand, dessen genaue Zuordnung bisher jedoch

Hl. Drachenorden unter Hesindes Schutz
Fortsetzung auf Seite 22

Der Fürst soll sterben

Ein Abenteuer für 3-5 Helden der Stufen 5-9
von Anton Weste

Bevor Sie Ihren Spielern den Artikel des Aventurischen Boten zu den Ereignissen in Thalusa präsentieren, können Sie die aktuellen Geschehnisse in Ihrer Spielrunde nachspielen und den Helden die Tatsachen in einem anderen Licht präsentieren.

Für das Szenario sollten Sie Helden aussuchen, die sich einerseits bereits eine Reputation als rechtschaffene Recken erworben haben (welche bereits bis zum Großfürstenpalast im märchenhaften Khunchom vorgedrungen sein mag), die aber andererseits nicht nur geradlinige Kämpfer, beherrschende Geweihte und arrogante Zauberer mit großem Ego sind. Geeigneter sind Abenteurer, die sich auch auf List und Tücke, Sprechen mit 'silberner Zunge', Heimlichkeit und dem Überleben in Gossenvierteln verstehen — geradezu tulamidische Tugenden.

Zu Beginn des Abenteuers sollten sich die Helden ab Anfang Firun 31 Hal in Khunchom aufhalten. Sei es, dass sie auf der Durchreise sind, sei es, dass sie die berühmte Magierakademie *Drachenei* oder den Schmugglermarkt für Maraskanwaren aufsuchen, sei es, dass sie von den Geheimnissen der Stadt gelockt werden.

Hintergrund

Meisterinformationen:

Großfürst Selo Kulibin von Khunchom traut dem schwarzen Henker Dolguruk nicht so weit, wie ein Selemferkel hüpfen kann, und vermutet, dass sich der Scharfrichter nicht an den vereinbarten Handel mit den Obsidiantafeln halten wird. Damit sein Schwiegervater nicht dennoch dem Blutgericht von Thalusa zum Opfer fällt, möchte er aus Abenteuerlust und Liebe zu seiner Gattin Shenny Fürst Ras Kasan persönlich aus dem 'Loch' in Thalusa befreien und nach Khunchom bringen.

In Verkleidung wird er sich seiner eigenen Gesandtschaft als Diener anschließen — ohne, dass seine hohen Delegierten etwas davon wussten. Je weniger von

diesem phexgefälligen Abenteuer wissen, desto wahrscheinlicher ein Erfolg. Da er sich jedoch nicht alleine auf dieses Wagnis einlassen will, sucht er nach geeigneten Glücksrittern, die seine Maskierung teilen. Selos Hoffnung auf eine schnelle Befreiung Ras Kasans gründet sich auf einen angeblichen Geheimgang, von dem Shenny zu berichten weiß und der zum streng bewachten 'Loch' führt.

Ein Mordauftrag

Die Helden halten sich eines Abends in *Abu Silimhas Haus der Spiele* auf, wo zu Reiswein und Datteln auf Sandfüchse gewettet wird, die sich in einer kleinen Arena gegenseitig an die Gurgel gehen. Unter dem vielfachen Geschrei und blumigen Tulamidy-Flüchen der Zuschauer versteht man kaum sein eigenes Wort. In der Menge bemerkt der Held mit der höchsten Intuition einen eigentlich unscheinbaren Kerl in braunen, abgerissenen Gewändern, der ständig zu der Gruppe herüberstartet.

Schließlich nähert sich der Unbekannte (ein mittelgroßer Mann um die Vierzig, dessen blaue Augen gar nicht zur dunklen Haut- und Haarfarbe passen) und stellt sich als Stipen Drosch vor. Er habe einen Auftrag für die Helden und bedeutet ihnen, ihm zu folgen.

Meisterinformationen:

Hinter dieser Person steckt niemand anders als Großfürst Selo selbst, der einerseits mit seinem Auftreten die Qualität seiner Tarnung testen will (wer Selo bereits einmal gesehen hat, kann ihn nur mit einer KL-Probe +7 wiedererkennen), andererseits aber mit der Art des vorgeblichen Auftrages die Helden auf die Probe stellen möchte:

Er führt die Gruppe durch einige enge, dunkle Gassen und zwischen zum Lüften aushängende Teppiche in eine ärmliche Bleibe am Ufer des Tiefen Mhanadi. Hier wirft er der Gruppe einen

Beutel mit 100 Dukaten vor die Füße und verlangt: „Tötet den Großfürsten Selo von Khunchom!“

Gründe nennt 'Stipen' nicht, wartet aber gespannt auf die Reaktion der Helden. Sollte die Gruppe — was wir nicht hoffen — das Geld einfach nehmen (und sogar den Auftrag ausführen wollen), wird sie Selo enttäuscht seinen Palastwachen

melden, sie ergreifen lassen und für jedes genommenes Goldstück einen Tag in den Kerker werfen lassen. Wenn sich die Gruppe weigert, den Meuchelmord durchzuführen, wird sich der Streuner Stipen nach den Gründen erkundigen. Lassen diese Rechtschaffenheit erkennen oder versuchen die Helden, den dreisten Mordansteller zu überwältigen und der Khunchomer Garde zu übergeben, offenbart sich der etwas fahrigere Großfürst mittels seines Siegelrings (zeigt zwei gekreuzte Krumsäbel) und erklärt sein Verhalten. Nachdem das Gespräch in einen Seitenflügel des Großfürstenpalastes verlegt wurde, bespricht er bei Zimtgebäck und Tee die Einzelheiten der echten Aufgabe.

- Eine Gesandtschaft wird nach Thalusa geschickt, die die Obsidiantafeln mit sich führt und Ras Kasan sicher nach Khunchom bringen soll. Selo reist als Bediensteter mit, um in Thalusa Ras Kasan nötigenfalls auf eigene Faust zu befreien. Die Leiter der Delegation sollen hiervon nichts erfahren, für den Fall, dass man sie unter Folter oder Zauberei befrage (der sonst so gutgläubige Großfürst scheint Dolguruk jedes Machtmittel zuzutrauen).

- Die Helden sollen ihn in ähnlicher Tarnung begleiten: Offensichtlich kämpferische Charaktere können als einfache Wachen in die Begleitergarde integriert werden, andere Helden fungieren als Leibdiener, Wegkundige, Lakaien oder Sportsklaven. Entsprechende Kleidung erhalten sie von Selo, neue Identitäten und Namen müssen abgesprochen werden. Für diese Maskerade unbrauchbare Ausrüstung kann bis zur Rückkehr im Palast zurückgelas-

- Es existiert ein Geheimgang zum 'Loch', wo Ras Kasan in Thalusa öffentlich gefangengehalten wird. Der Gang wurde von dessen Vater und vorhergehendem Stadtfürsten Kasib Kasan angelegt, einem weichherzigen Schöngeist, der gefällte Todesurteile häufig noch einmal überdachte und die unschuldigen Delinquenten lieber heimlich über den Geheimgang aus dem 'Loch' verschwinden ließ, anstatt zuzugeben, ein Fehlurteil gefällt zu haben. Selo weiß durch seine Frau Shenny von diesem Geheimnis.

- Leider gibt es nur noch einen Menschen, der den Zugang zum Geheimgang kennt: Der einstige Haushofmeister Thalusas Vitus vom Tann, der schon vor Jahren vom paranoiden Ras Kasan aus seinen Diensten entlassen wurde. Er haust nun irgendwo in der Stadt. Er darf keinesfalls erfahren, dass die Befreiungsaktion von Selo ausgeht, da er seit Jahrzehnten einen Hass gegen den Khunchomer Großfürsten hegt (siehe auch das alte Abenteuer Der Streuner soll sterben).

- Als Belohnung dürfen die Helden einer Schatzkammer der Diamant-herrscher von Khunchom ansichtig werden und sich ein Kleinod aussuchen. Zudem sei den Helden ständiges Gastrecht im Palast zu Khunchom gewährt, vom Dank Shennys und Ras Kasans ganz zu schweigen.

- Da Prinzessin Shenny, die in Selos Plan eingeweiht ist, die Gesandtschaft

nach Thalusa zusammenstellt, ist es kein Problem, die Helden in den nächsten Tagen entsprechend ihrer Eignung unterzubringen. Lassen Sie die Helden in der ungewohnten Rolle bisweilen ein wenig anecken, wenn sie ihre Aufgaben als Vorkoster, Mundschenk, Ankleider, Kanopen- oder Sänfenträger ausüben. Vor allem tulamidische *Etikette*, aber auch *Überreden*, *Kochen* und *Selbstbeherrschung* können gefragt sein.

Die Gesandtschaft

Die Delegation besteht aus folgenden Personen, Tieren und Material:

Faizal ibn Nareb: 3. Wesir und Khedive von Khunchom, Anfang Sechzig, kahlhäutig und langbärtig, vernarbte Knoll-nase, gelb-rote Seidenkleidung und mächtiger Turban. Ruhig, generös, nasale Stimme. Ständig einen zahmen Khomfinken (Ruban) auf der Schulter.

Delegationsmitglieder: Karawanenmeister *Muqtah* (gewaltiger Schnurrbart, laute Stimme), Schreiber *Halel ai Manila* (mit Hang zur Poesie), Schlüsselmeister *Kasim* (trägt Schlüssel zu den Obsidiantafeln und die Parlamentärsflagge), Mundschenk *Talmudibn Tulef*, Vorkoster *Aslam* (vollschlank, ständig Zungenschutz eingesetzt), Medica *Ismahan saba Shalid* (nur traditionelle tulamidische Heilkunst, die viel Geduld erfordert).

Geistlicher Beistand: Hesindegeweihter

und Derograph *Khalid ai Kherim*, Mitte Fünfzig, wettergegerbtes Gesicht, graues Filzhaar, profunder Landes- und Bücherkenner.

8 Söldner: mit Lederpanzer und Helm, Khunchomer und Schild Rezzan, Achmed, Amir, Jamilha, Yelmiz, Hadjin, [Held]. Über die zusammengewürfelte Truppe gebietet die harte Veteranin *Shulibeth*.

Bedienstete: 6 Transportsklaven, 4 Leibdiener, 2 Tiertreiber in einfacher Gewandung: Oymira, Han-Hepe, Yasine, Stipen (der verkleidete Großfürst Selo), Omar, Chadim, Ilif, Azila, Demeya (Ankleiderin, als einzige außer den Helden in den Plan eingeweiht), Shenny, Khalid, [Held]

Tiere & Gefährte: Sieben Shadifpferde für die Gesandten, vier Aranierpferde (tragen zwei geräumige Sänften mit den fünf Kisten), drei Kamele (vollgepackt mit Reiseutensilien)

Meisterinformationen:

Die Helden können Rollen bei den Bewaffneten und Lakaien, aber auch - in passenden Fällen - bei den Delegationsmitgliedern übernehmen.

Selo taucht in die Rolle des dunkelhäutigen Leibdieners Stipen, der sein Äußeres mit einem novadischen Silham meist bis auf die Augen verhüllt. Er hält sich meist in der Nähe von Delegationsmitgliedern auf und lauscht ihren Gesprächen. Bis auf die Helden weiß nur die mütterliche Leibdienerin Demeya, eine langjährige Vertraute des Großfürsten, von der Maskerade und kann Entdeckungen verhindern.

Szenen während der Reise:

- Abends speisen und lagern die Bediensteten abseits der hohen Herren und lassen billigen Reiswein kreisen. Der griesgrämige Lastsklave Khalid lästert über den Großfürsten Selo und seine Gutmütigkeit und spricht ihm jede Härte ab „wie sie einen Herrscher zu zieren hat“. Stipen sitzt dem Großmaul gegenüber und scheint drauf und dran zu sein, diese Härte nun doch mit einem Handgemenge zu beweisen.

- Ein Versehrter Bettler („Seht her, ich bin hier, doch mein rechtes Bein blieb am Szinto, wo die Rabenköpfigen über uns herfielen.“) rührt das Herz Stipens so sehr, dass er aus seinem geheimen Geldbeutel eine Zechine hervorkramt. Dies bemerkt ein Delegationsmitglied und wundert sich zu Recht, weshalb diesem Sklaven das Mitführen von Besitz erlaubt ist.

DIE OBSIDIANTAFELN VON SAMRA

Die Delegation transportiert 25 pechschwarze Schrifttafeln aus Obsidian, die zwischen 22 Hal und 24 Hal bei Samra gefunden wurden. Zwei weitere Tafeln wurden bei den Ausgrabungen zerstört, die Bruchstücke verloren. Die fünfeckigen Tafeln haben einen ungefähren Durchmesser von zwei Spann, sind zwei Finger dick und wiegen jeweils drei Stein. Aus den eher groben Yash'hualay-Glyphen, die die Tafeln beiderseits bedecken, konnte nur ein zentraler Satz entschlüsselt werden: „Blicke dorthin, wo du nichts sehen kannst und sieh die Schwärze.“ Ehe Großfürstin Shenny die Tafeln für den Handel mit Dolguruk gesammelt hat, untersuchten Gelehrte aus Rashdul, Khunchom und Fasar die Petrofakte und kamen zu dem Schluss, dass sie aus der Zeit der Skorpionkriege stammen müssen und dass der Obsidian vermutlich von den Waldinseln oder dem Vulkan Visra bei Al'Anfa stammt.

Anwender von Analysemagie oder dem XENOGRAPHUS müssen feststellen, dass eine enthaltene Zauberstruktur, die dem HELLSICHT TRÜBEN ähnelt, ihre Zauberei stört. Was immer diese Tafeln verraten könnten, jemand hat sich große Mühe gegeben, das zu verschleiern.

Gegen die Mittagssonne gehalten, erkennt man schwach, dass es auch im Innern (!) des leicht transparenten Steins Schriftzeichen gibt. Laut einem Märchen lassen sie sich jedoch nur erkennen, wenn hinter den Tafeln eine der magischen *Frostkerzen des Tubalkalin* brennt, deren letztes (?) Exemplar Kalif Abu Dhelrumun verbrauchte, um sein Schlafgemach zu kühlen.

• Als Stipen zu auffällig einer Unterredung des Wesirs und seinen Assistenten lauscht, greift ihn dabei ein Söldner auf und herrscht ihn an: „Was hast Du hier zu suchen, hä?“

Die Söldnerführerin

Shulibeth konnte sich in Diensten Selos und in der tulamidischen Männerwelt nur mit großer Härte vorwärtsarbeiten, die sie auch gerne Untergebene durch Quälereien spüren lässt. Die vierzigjährige Veteranin trägt ihr braunes Haar in vielen Zöpfen und schreitet der Gesandtschaft häufig im maßangefertigten Kettenhemd voran. Leider hat sie sich gerade Stipen als ihr bevorzugtes Opfer während der Reise ausgesucht und schikaniert ihn, wo sie kann: Holt er Wasser aus einem entfernten Bergbach, nippt sie kurz dran, ruft „Ungenießbar! Willst du uns vergiften, rädiger Schakal?“ und schickt ihn erneut los. Ist sie schlecht gelaunt, fordert sie, dass Stipen ihre Stiefel mit seinem Silham säubern soll, um ihm kurz darauf eine Ohrfeige zu geben, warum sein Gewand so verdeckt sei. Aus nichtigem Grund will sie schließlich vor allen Sklaven ein Exempel statuieren, lässt Stipen entkleiden und straft ihn mit 20 Rutenhieben.

Stipen erträgt all diese Pein mit knirschenden Zähnen. Die Helden werden jedoch früher oder später versuchen, auf Seite des Großfürsten einzugreifen, ohne seine Verkleidung auffliegen zu lassen. Verlangen Sie gelegentlich Proben auf *Jähzorn*, damit ein Held nicht durch eine vorschnelle Tat den Fürsten erlösen will.

Sei es, dass irgendwer die Fassung verliert, sei es, dass Shulibeth irgendwann ein Gespräch zwischen Stipen und den Helden mit anhört: Letztlich erfährt sie, wen sie hier unterdrückt hat, sieht ihr Leben verwirrt und erkennt nur einen einzigen Ausweg: Sie muss den Großfürsten und seine Helfer töten, damit nie jemand hier von erföhre! Zusammen mit zwei loyalen Söldnern lauert sie den Herbeigelockten abseits der Gesandtschaft auf.

Shulibeth

INI 9 AT 15 PA 13

LE 36 RS/BE 3/2 (Kettenwerk)

AU 38 MR 6 TP 1W+6 (Tuzakmesser)

Zwei Söldner

INI 7 AT 11 PA 12 (Holzschild)

LE 33 RS/BE 4/3 (Kurbul+Helm)

AU 34 MR 2 TP 1W+4 (Khunchomer)

Die Kanopenstrasse

Meisterinformationen:

Über die alte Kanopenstraßen, die sich durch die Khunchomer Berge und das Ongalotal schlängelt, benötigt die Gesandtschaft fünf Tage nach Thalusa. Für die Ausgestaltung der Reise können Sie sich vom Bericht des Hesinde-Geweihten inspirieren lassen. Begegnungen mit Kreaturen können zur Auflockerung nach den Angaben zum Geländetyp *Immergrüne Wälder* und *Südländische Gebirge* aus **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** S. 100f. ausgewählt werden. Eine Detailkarte der Region finden Sie in der Box **Die Wüste Khom und die Echsenstümpfe**.

Nur zwei Ereignisse seien hier ausführlich beschrieben:

Der Drachenaltar

Der Weg führt durch einen Tunnel mit gemauerten Portal und warnendem Totenschädel. Fellachen haben der Gesandtschaft erzählt, dass hier ein mächtiger Purpurnorm erschlagen wurde. An seinem Altar im Tunnel muss ein großzügiges Opfer dargebracht werden, damit Reisende nicht vom Fluch des Untiers getroffen würden.

Der Altar besteht aus grob behauenen Steinen, auf denen im Zwielflicht Amulette, geopferte Kragenhühner und Kupfermünzen zu erkennen sind. Daneben liegen Knochen einer großen Kreatur, mit samt einem vier Spann langen Schädel, in dem ein rostiges Schwert steckt.

Meisterinformationen:

Abergläubische Delegationsmitglieder opfern Weinkrüge, einen Schmuckstein oder entzündende Räucherschale. Eine *Tierkunde*-Probe + 6 zeigt, dass es sich bei den Knochen um die Überreste eines Tatzelwurms handelt. Der Geweihte Khalid al Kherim schlägt die Warnungen der Dörfler in den Wind und nimmt den Schädel des Wesens mit, um ihm dem Hort des Khunchomer Schlangentempels hinzuzufügen. In der nächsten Nacht zeigt sich jedoch die Folge dieses Raubs: Der Geist des damals leichtfertig dahingemordeten Tatzelwurms, der im Tunnel steckengeblieben war, erscheint im Lager der Gesandtschaft und attackiert mit hohlem Pfeifgeräusch alle, die nicht fliehen. (Eineventuell vorhandener *Totenangst-*

Wert muss gleichmäßig von AT/PA abgezogen werden.)

Die Wurm-Erscheinung greift abwechselnd W3 KR an und versucht anschließend W3 KR vergeblich, das auch in Geistergestalt erscheinende Schwert aus ihrem Schädel zu ziehen. Die Waffe scheint der Kreatur keine Ruhe zu geben. Erst wenn die Helden aus dem geraubten Schädel das echte Schwert ziehen, ist der Geist endgültig erlöst, andernfalls kehrt er jede Nacht mit seiner ursprünglichen LE wieder.

Wurmgeist

INI-Bas 12 AT 10/6/8* (2 AT/KR) PA 5

LE 50 RS 4 TP 1W/2W/1W+3*

GS 5 AU 90 MR 12 GW 13

*) jeweils Klauen/Gebiss/Schwanz. Bei der Kombination Klauen- und Gebissattacke Doppelanriff gegen einen Gegner möglich.

Als halbmaterielle Erscheinung kann der Wurm auch mit blanken Waffen attackiert werden.

An der Ongalo-Brücke

Meisterinformationen:

Der lehmige Ongalo gilt allgemein als von Flussfetzern beherrscht, so dass selbst die wenigen Furten unsicher sind. Darum will die Gesandtschaft bei Brücken die mächtige Steinbrücke über den Fluss benutzen.

Gerade als sich die Reisegesellschaft der langen Brücke nähert, an deren Ende sich die Lehmhäuser des Dorfes erheben, erscheinen vier zerzauste, aber ehrfurchtgebietende Trolle vor der Gruppe: zwei mit Äxten, zwei mit Keulen. Sie versperren den weiteren Weg, während ein gelbhaariger Schrat auf Tulamidya brummt: „Drei Silberstücke für jeden Fuß, mit dem ihr auf unsere Brücke tretet. Und einen von euren Sklaven, der für uns kocht. Unseren letzten haben wir versehentlich zerquetscht ...“

Meisterinformationen:

Angesichts dieser Forderungen lässt der Wesir die Gesandtschaft zunächst zurücktreiben, um sich in Ruhe beraten zu lassen. Er ist nicht bereit, diesen horrenden Zoll zu zahlen. Ein Kampf gegen die Ungetüme wäre jedoch auch sehr risikoreich.

Hier können auch die Helden Vorschläge bringen: Es mag aussichtsreich sein, die Trolle mit Halwa (flockige Süßig-

keit aus Sesam und Honig) von der Brücke fortzulocken, während die Gesandtschaft hinübereilt. Bei ausreichender Dreistigkeit und Wortgewalt mag man die Trolle auch davon überzeugen, dass der Wesir der eigentliche Besitzer der Brücke sei, nun zurückgekehrt ist, um sein Eigentum in Besitz zu nehmen und den verwirrten Trollen für jahrelange Dienste dankt, indem er ihnen eine Wasserpfeife schenkt ... Nächtliches Hinüberschleichen wird wohl nur mit magischer Unterstützung gelingen. Seien Sie wohlwollend: Sobald den Helden eine einigermaßen plausible List präsentieren, sollte das Unternehmen Aussicht auf Erfolg haben.

Sollten Werte der Trolle nötig sein, finden Sie diese in **Das Schwarze Auge** S. 147 oder **Bestiarium Aventuricum** S. 37.

In der Höhle des Stiers

Direkt vor Thalusa werden die Helden von gepanzerten Reitern des Sultans in Empfang genommen, die die Gesandtschaft in einem Stahlkordon einschließen, dass einem schnell mulmig wird. Durch unfruchtbare Reisfelder und Bracksumpf führt das letzte Stück Weg zum Nordtor der von Zwiebel- und Lehmziegeltürmen beherrschten Stadt. Während die akkreditierten Delegationsmitglieder mit wenigen Leibsklaven und -Wächtern stumm im festungsartigen Palast untergebracht werden, teilen die anderen Bediensteten mit den Transport-Tieren einen muffigen Stall östlich des Prunkbaus.

Meisterinformationen:

Falls die Helden für ihre Maskerade sowohl Rollen in der Delegation als auch unter den einfachen Lakaien eingenommen haben, bemerken Sie nun die unterschiedlichen Möglichkeiten und Hindernisse, die ihnen die jeweilige Situation bietet. Nur durch gut koordinierte Zusammenarbeit können sie weiterhin mit Stipen ihrem Auftrag folgen. Die **Delegationsmitglieder** erhalten Zwei- bis Vierbettzimmer im Zweiten Stock des Palastes, der sich durch simple, geradlinige Architektur, sich schnell wiederholende Almadesken, relativ enge Gänge und verwechselbare Türen auszeichnet. An Bediensteten, die ständig Annehmlichkeiten vom opulenten Mahl bis zum Lotosbad anbieten, fehlt es nicht. Schon zu Ras Kasans Zeiten wurden Gäste fast wie Gefangene untergebracht (an einem Bettpfosten kann ein Held ein geschnitztes „Kasparbald war hier“ lesen): In jedem Gang stehen zwei Wachen. Die mitgebrachten Söldner aus Khunchom gruppieren sich fast vollständig um die Obsidiantafeln, die in einem düsteren Kellerraum untergebracht werden. Der Großteil des Palastes kann frei betreten werden, doch außerhalb der Mauern begleitet stets eine Wache die Gesandten. Um sich frei bewegen zu können, müssen die Helden einige Hindernisse überwinden:

- Treppen, Gänge und Türen sind so verwirrend, dass es schon einer *Orientierungs-Probe* bedarf, um nicht plötzlich den Harem anstatt des Vorratsraums zu betreten.

- Ständig beobachten einen kleine, dunkle Öffnungen: Lauschanäle.
- Abseilen aus dem engen Fenster erfordert zunächst eine (je nach Größe modifizierte) *GH-Probe*, anschließend eine *Klettern-Probe +4*.
- Wachen stehen entweder wie eine Unauer Salzsäule an einem festen Punkt oder marschieren mit schweren Schritt um das Gebäude. Gesandte ohne thalusische Begleitung werden freundlich aber direkt aufgegriffen und wieder in den Palast gebracht.

Dolguruks Palastwachen

INI 5 AT 12 PA 10

LE 35 RS/BE 6/6 (Eisenwehr)

AU 36 MR 5 TP 1W+6 (Doppelkhunchomer)

Die Lakaien, unter denen sich auch Großfürst Selo befindet, können sich zwar frei in der Stadt bewegen, haben dafür Probleme, an Informationsquellen im Palast oder auch bei anderen wohlhabenderen Thalusern zu gelangen.

- Bei den Armen (und wer in Thalusa nicht reich ist, der *ist arm*) dagegen erregt die offensichtliche Wohlgenährtheit der Helden Neid und Misstrauen, die so weit gehen mögen, dass sie als „Hamsterer“ beschimpft und mit Unrat beworfen werden.
- Als Sklaven genießen die Helden keinerlei 'diplomatische Immunität', sondern sind der vollen Härte der thalusischen Rechtsprechung ausgesetzt. Allein bei den Strafen wird man eine wählen, die den 'Besitz' der Khunchomer Gesandtschaft nicht dauerhaft beschädigt: etwa fünf Schläge mit der Neunschwänzigen Katze

Thalusa unter Dolguruk

Eine allgemeine Beschreibung der 3.700-Einwohner-Stadt finden Sie in **Wüste Khomund die Echsensümpfe**, S. 104 und **Die Welt des Schwarzen Auges**, S. 81.

Dolguruks Herrschaft und der Hunger haben der Stadt ihren Stempel aufgedrückt: Als der örtliche Mawdli dem neuen, ungläubigen Herrscher voller Hass die 99 Gesetze entgegenschleuderte, ließ Dolguruk alle neunmalklugen Novadis der Stadt in das kleine *Rastullah-Bethaus* treiben, das daraufhin vernagelt wurde. Dennoch ruft der Mawdli mehrmals täglich von seinem Minarett aus zum Gebet gen Keft.

Im urtümlichen *Praios-Tempel*, der die drakonischen Strafen sanktioniert, jaulen Büßer und Opfernde um Vergebung. Der hagerer Hohepriester Praiodan lässt sich trotz

seiner Größe von zwei Schritt (er hat sich in seiner Jugend eine tägliche Streckbankbuße auferlegt) im von Sandelholzrauch vernebelten Holzbau kaum ausmachen.

Der von vielen blau-weißen Zwiebeltürmchen geschmückte *Effert-Tempel* am Hafen, eines der schönsten Gebäude der Stadt, ist von Bettenden überfüllt, die Fischreichtum und das Ende des Hungers erleben.

Obwohl die maraskanischen Flüchtlinge der früheren Jahre allesamt nach der Plünderung von Thalusas Waffenarsenal verschwunden sind, liegen im Brackwasser des Thalusim immer noch zahllose Hausboote und Barken, oft nicht mehr als Wracks, in denen Abschaum haust. Ankommende oder selbst nur vor der Stadt ankernde Schiffe werden von Hungern auf der Suche nach Nahrung bestürmt.

Die nun menschenleere *Perlenbastion* der Stadt

war früher von der verbündeten Khunchomer Garde besetzt, die nach Dolguruks Machtergreifung Thalusa verließ. Im gehobeneren Nordteil der Stadt zeigen sich die Paläste der Reichen mitleidlos und unbeeindruckt von Elend und Verurteilungen und feiern bunte Feste: *Yaszumur* (Reeder, Handelsherr), *Jaliban* (Großgrundbesitzer) und *Almossad* (Bewaffnete).

In der großen *Arena* im Westen der Stadt wirbeln Kampftiere Sand auf unter der mächtigen Statue des sechsgehörnten Bullen *Ras'Ragh* und seinem goldenen Kalb *Adschaja*—urtulamidischen Blutgottheiten, die andernorts als vergessen gelten.

Im Südteil teilen sich die Ärmsten mit Selemferkeln das Lager, Darbende vegetieren vor sich hin. Fremde werden nicht gern gesehen, da sie als Bringer von Übel gelten.

oder eintägiges Ästen, das in der Tageshitze ohne Wasser schwer erträglich ist.

• In ihren Unterkünften, beim Essen und auf der Straße müssen sich die Helden auch mit der seit längerer Zeit in Thalusa herrschenden Rattenplage auseinandersetzen (ein bis 2W6 Tiere), die manchen als namenloser Fluch und Ursache der verdorbenen Reisernte gilt. Die Werte einer Ratte finden Sie in **Das Schwarze Auge** S. 149 oder im **Bestiarium** S. 94.

Das Loch

Inmitten des Marktplatzes Thalusas liegt das 'Loch', der berühmte Schaukerker: Unter einem ein Schritt durchmessenden Gitter öffnet sich ein vier Schritt tiefer und anderthalb Schritt breiter Schacht. In der Tiefe hockt der bibbernde Fürst Ras Kasan - immer noch in verschmutzter Amtstracht — zwischen Unrat. Drei aufmerksame Wachen hüten ständig den Kerker, lassen aber einzelne Beschimpfungen des Inhaftierten zu.

Meisterinformationen:

Das Gitter ist mit einem magischen Schloss versehen, zu dem nur Dolguruk den Schlüssel besitzt. Es verhindert Bewegungsmagie wie den TRANSVERSALIS und könnte allenfalls mit einem aufwendigen DESTRUCTIBO entzaubert werden. Wenn die Helden planen, den Fürsten offen zu befreien, machen Sie deutlich, dass den drei Wachen selbst nachts schnell 2W6 weitere Gardisten zur Seite stehen: Der belebte Platz ist unter ständiger Beobachtung.

Eine Entwendung der kultischen Richtinstrumente Thalusas scheint ebenso ausgeschlossen, da sie stets in der Nähe des unerreichbaren Dolguruk oder in der Schatzkammer zu finden sind.

Es bleibt also nur, Selos Plan in die Tat umzusetzen und sich mit der Hilfe des Vitus vom Tann zum geheimen Gang Kasib Kasans führen zu lassen.

Durch Gassen und Gerüch(t)e

Stipen zerkaut eine weitere Ch'hlar-Wurzel während er verschwörerisch zu euch spricht: »Vitus ist schon lange nicht mehr Haushofmeister des Palastes und wir können nur hoffen, dass er sich noch innerhalb der Stadtmauern aufhält. Teilt euch auf und macht euch kundig über den Mann. Er ist mit seiner ... hm ... halben

Nase kaum zu übersehen. Und bloß kein Wort über mich zu ihm!«

Meisterinformationen:

Im Folgenden sind mögliche Antworten aufgelistet, die die Helden ernten könnten, wie üblich als wahr (4-) oder falsch (-) klassifiziert.

• Ein eiliger Palastbediensteter: "Effen-di Vitus vom Tann wurde vor sechs Jahren von Ras Kasan entlassen, da der um sein Wohl besorgte Fürst ein Attentat befürchtete. Der Haushofmeister ist daraufhin nach Khunchom gefahren, um sich an Fürst Selo für sein verwirktes Leben zu rächen. (+/-)"

• Ein thalasischer Wesir / eine Palastwache: "Ich wüsste nicht, welche Wichtigkeit diese Person für Eure Anwesenheit haben könnte. Er ist fort, das muss genügen." (+)

• Eine Tomatenverkäuferin auf dem Basar: "Vitus ohne Nase? Der ist zu seinem Bruder, dem Bhalik von der Olivenpresse gegangen, nachdem er aus dem Palast geworfen wurde. Das ist im Südviertel. Seid ihr sicher, dass ihr dorthin wollt?" (4-)

• Eine düstere Gestalt im Südviertel: "Er ist längst tot, hat sich selbst erhängt. Und wer nach ihm fragt, verliert ebenfalls die Nase — oder den Kopf." (-)

Nach vielem Fragen und einigen Kupferstücken können sich die Helden im verkommenen Südviertel bis zur Olivenpresse vorarbeiten. Schmutzstarrende Kinder, grunzende Selemferkel, zittrige Kranke und Halsabschneider beherrschen das Bild. In dem einfachen Lehmziegelhaus werden die Helden von der dürren Mhelibeth, einstige Frau des kürzlich verhungerten Bhalik, empfangen. Sie weiß zu berichten, dass ihr Mann Vitus vor einem Jahr aus dem Haus gejagt hat, da er zu nichts nutze war und nur Reis wegfraß. Er soll jetzt in einem Verschlag an der südöstlichen Stadtmauer betteln.

Um von Beutelschneidern, Hungerleidern und Räufern möglichst unbehelligt zu bleiben, können die Helden entweder als sichtlich gut Bewaffnete die thalasische Unterstadt betreten (und Fragen der Stadtgarde riskieren) oder aber verhüllt als armes Volk auftreten (*Sich verkleiden*). Ein-, zweimal bedeutet ihnen jemand eine Losungsgeste: eine hochgestreckte Faust mit ausge-

strecktem kleinem Finger. Wer richtig mit einer einfachen Faust antwortet (*Atak*-Kenntnisse oder *Gassenwissen*-Probe) kann als Gleichrangiger akzeptiert werden.

Vitus ohne Nase finden die Helden nachts an der Stadtmauer, wo er in einer löchrigen Kamelhaardecke schläft, oder tagsüber an der großen Thaluslimbrücke, wo er bettelt und von Gossenkindern verspottet wird.

Zunächst sehr misstrauisch, gibt er erste Informationen für einige Silberstücke preis und ist dann bereit, den Helden den Gang zu zeigen. Jedoch nur unter der Bedingung, dass er bei der Befreiung des Fürsten dabei sein darf, denn er sieht die letzte Möglichkeit, sich Ras Kasan als treuen Diener darstellen zu können, der ihn aus der Gefahr rettet: "Nein, ich kann euch den Weg nicht beschreiben. Ich muss es euch zeigen."

Schlammlöcher und Schlangengruben

Meisterinformationen:

Sie sollten den Verlauf des Abenteuers derart gestalten, dass die Helden am Abend des 16. Firun mit Stipen und Vitus den Einstieg zu den geheimen Gängen erreichen: Er liegt in der Fürstensuite des *Bordells Pulimantan*, ein luxuriöses Lusthaus, in dem einen die Lustsklavinnen und -sklaven alle Wünsche von den Augen ablesen.

Die Suite für eine ganze Nacht zu mieten (mitsamt einigen Männern und Frauen, versteht sich) sprengt selbst Stipens Geldbeutel: 55 Maravedi und ein betuchtes Auftreten sind nötig. Sind die Helden erst in dem großen Kellerraum mit Badebecken, Gebratenem und Gesottenem und reichhaltig Wein, müssen sie nur noch die eifrig an ihren Gewändern nestelnden Liebesdiener loswerden

"Die haben hier umgeräumt. Dahinter muss es sein." Vitus deutet auf einen großen Kleiderschrank. Nachdem er weggerückt wurde, erblickt ihr lose Lehmziegel, die einen Durchgang in einem fast zwei Schritt hohen und ebenso breiten Gang verbergen. Aus der Dunkelheit weht euch der Geruch von Sumpf und Erde entgegen.

Meisterinformationen:

Die feuchten Gänge (siehe nebenstehender Plan) knapp oberhalb des Meeresspiegels wurden teilweise schon vor Jahrhunderten ausgehoben — zu welchem Zweck auch immer. Während der Weg Kasib Kasans noch einigermaßen gangbar ist, sind die später zu erkundenden Tunnel oft knietief im Wasser versunken, von Ungeziefer bevölkert und Endpunkte einer Potentatlatrine.

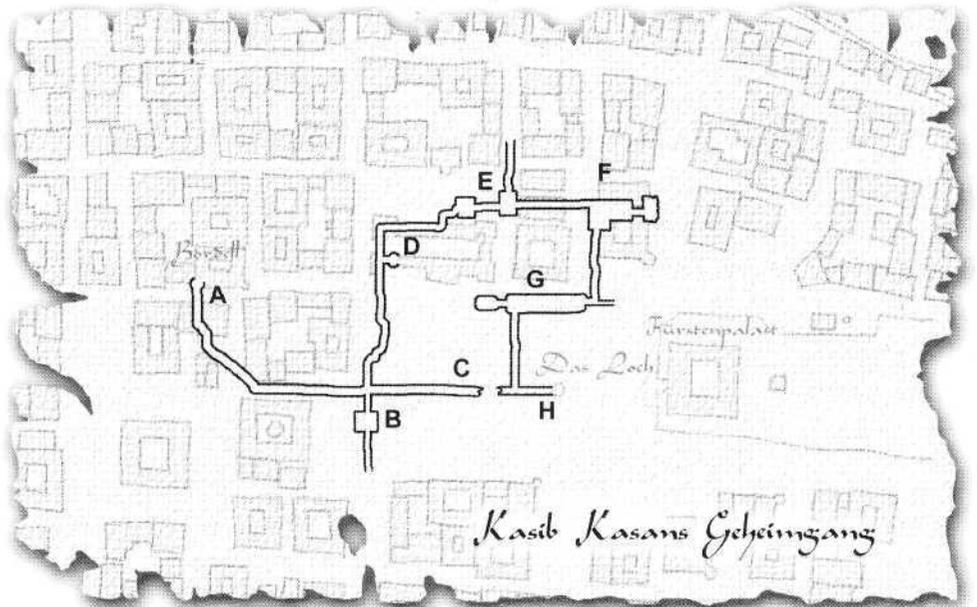
Es sollte bis zum Morgen dauern, bis die Helden endlich das Loch erreichen, wo bereits Ras Kasans Ende eingeleitet wird. Auf dem Weg dorthin droht Stipen/Selo immer wieder die Gruppe durch etwas Unbedachtes in Gefahr zu bringen (und wer traut sich schon, einen Großfürst zu rügen ...), während Vitus immer mehr argwöhnt, dass er diesen Dunkelhäutigen schon einmal gesehen hat...

A) Der Einstieg führt über eine kurze, feuchte Treppe nach unten. *Körperbeherrschungs*-Probe, um nicht zu stürzen. Wer Raumangst hat, muss auf alle Proben seinen halben Raumangst-Wert aufschlagen.

B) Bei einer Kreuzung besteht Vitus darauf, weiter geradeaus zu gehen. Auf dem Boden finden sich zwei aus Steinchen gebildete 'Zinken' der Gainersprache *Füchsisch*, die in den rechten Gang weisen. Wer sie beherrscht, liest hier 'Geheimversteck' und 'Gefahr'. An den Gang schließt sich bald ein Raum mit Diebesgut (Kisten mit Lodenstoff und Goldgeschirr) an, bei dem jedoch die Metallgriffe mit dem Gift Goldleim geschützt sind. Weiter südwärts geht es in ein labyrinthartiges Gangsystem einer der örtlichen Diebesbanden.

C) Der Gang ist hier vor einiger Zeit zusammengesackt und bietet kein Durchkommen. Vitus ist zunächst ratlos, erinnert sich dann aber an die Möglichkeit eines längeren Umweges durch modrige Tunnel. Dazu muss zur Kreuzung zurückgekehrt und nordwärts gegangen werden.

D) Der Tunnel wird schmaler und führt unter der Kaserne der Stadtgarde durch. Teilweise hört man Schritte und Ge-



lächter über den Köpfen, vom Speiseraum der Gardisten ist man stellenweise nur durch einen schmalen Rost getrennt. Verlangen Sie *Schleichen-Proben* von der Gruppe, die jedoch nur bei deutlichem Mislingen eine Reaktion hervorrufen. Ein verriegelter Ausstieg endet in einer besetzten Zelle: Hier verbringt eine verzweifelte Ehebrecherin ihre letzten Stunden, bevor sie morgen gesteinigt wird.

E) In diesen überfluteten Räumen kommt man nur schwer über den schlammigen Grund vorwärts. Gen Norden senkt sich der Tunnel komplett unter den Wasserspiegel ab. Eine Riesenamöbe treibt aus der Tiefe heran und fällt über die Gruppe her.

Riesenamöbe

INI-Bas 3 AT 12* PA 0

LE 40 RS 0 TP 1W+3

GS 0,25 AU 100 MR 18 GW 6

*) Fällt eine 1, hat die Amöbe den Gegner vollständig umschlungen. Er kann sich mit einer *KK-Probe+Anzahl KR* befreien, erleidet aber jede *KR 1W6+KRSP*.

F) In einem sich verbreiternden Gangstück hört man nieselnde Flötentöne und sieht Lampenschein. Auf ihrem eigenen weißen Haar sitzend lässt hier die greise Schlangenbeschwörerin Yiyila eine Kobra aus einem Korb tanzen. Sie hat sich von der Welt zurückgezogen und haust hier inmitten von Schlangen. Sie ist fast taub, riecht jedoch dafür an Besuchern, die ihren Rat möchten. Gegen einen schmucken (leider recht

wichtigen) Ausrüstungsgegenstand, den sie bei einem Helden erblickt, gibt sie der Gruppe eine Salbe Vipernfett, das die Gruppe vor den Angriffen der Schlangen in G) schützt.

G) Wiederum wird der Gang breiter und offenbart einige mumifizierter Menschenleichen in kleinen Gruben. Zischeln und Rasseln lässt die Helden auffahren: auf und zwischen den Knochen winden sich zahllose Kobras, Mysobvipern und gar einige Borsonottern. Hier gibt es kein Durchkommen ohne Dutzende giftiger Bisse. Nur mit Yiyilas Vipernfett kann sich die Gruppe mittels GE-Proben hindurchwagen. Ein Patzer bedeutet eine unparierbare Attacke einer Schlange.

H) Kurz vor dem 'Loch' stoßen die Helden auf das letzte Stück von Kasib Kasans Gang. Sollte die Gruppe bislang schnell vorangekommen sein, versperrt ihnen Geröll den weiteren Weg, das erst in langwieriger Arbeit beiseite geschafft werden will (KO-Proben). Schließlich endet der Weg in einer kreisrunden Steintür von einem Schritt Durchmesser, die bereits konvex gebogen ist: Zweifellos die Außenseite des 'Lochs'. Zu erkennen sind ein Knauf aus Bronze und ein feines Schlüsselloch. Vitus weiß von keinem Schlüssel, und doch steckt er direkt vor den Helden: Drückt man den Knauf fest hinein, werden im Innern Klemmen gelöst.

Der Knauf ist herausziehbar und trägt am anderen Ende den passenden Schlüsselbart.

Flucht

Von oben hört ihr bereits eine tobende Menge. Irgend etwas geht dort vor. Die Steintür schwingt fast geräuschlos in den Gang und ihr seid von Tageslicht geblendet. Gegenüber macht eine hakennasige Figur in verschlissenenem Gewand vor Schreck einen Satz: "Wer seid ihr? Ein Attentat!", keift Ras Kasan mit Wahn in den Augen. Auch als Vitus hinzueilt und immerzu murmelt "Mein Fürst! Mein Fürst! Jetzt wird alles wieder gut.", bessert sich die Lage nicht. Plötzlich fällt von oben ein Sack Reis ins 'Loch' und platzt auf. Das Gitter ist geöffnet. Oben wanken weitere Säcke, ein Stapel, nein, eine ganze Pyramide!

Meisterinformationen:

Während die Thaluser die Reispypamide bestürmen, können die Helden versuchen, Ras Kasan, der sich mit Händen und Füßen gegen die 'Meuchler' wehrt, zu befreien. Mit GE-Proben+ 5 kann man fallenden Reissäcken entgegen, die ansonsten W6 SP verursachen. Ist die Gruppe endlich wieder im Gang, schwappt ihr eine ganze Reisflut hinterher, die die drei Letzten von den Beinen zu holen droht (GE-Probe, bei Misslingen um mehr als fünf Punkte wird der Held unter dem weißen Gold begraben).

Zurück aus dem Gangsystem können sich die Helden tagsüber verbergen und Thalusa nachts über die Stadtmauer

verlassen oder versuchen, durch die Stadttore zu gelangen. Vitus vom Tann folgt seinem Fürsten auf dem Fuß.

Auch nachdem Ras Kasan wieder bei Sinnen ist, wendet er niemandem freiwillig den Rücken zu, erklärt sich jedoch mit dem Khunchomer Exil bei seiner Tochter einverstanden. Erwünscht, dass die Welt glaubt, er sei tot und hofft so, seiner Todesprophezeiung entkommen zu sein.

Mit der Ankunft in Khunchom klingt das Abenteuer aus: die Helden erhalten ihre großzügige Belohnung und haben in Großfürst Selo einen ihnen wohlgesonnenen Herrscher gefunden. Jeder in der Gruppe erhält je nach Einsatz und erlebten Details 150 bis 200 AP.

Anhang: Personen

Stipen Drosh / Selo Kulibin von Khunchom

Der mittlerweile 39-jährige Großfürst von Khunchom ist zwar etwas reifer geworden, jedoch weiterhin ein recht nichtssagender Mensch mit unauffälligem Äußeren. Um als der Diener Stipen Drosh auftreten zu können, hat er das blonde Haar schwarz gefärbt und gekürzt, die Hautfarbe durch längere Einnahme von Ch'hlär-Wurzeln verdunkelt. Nur seine blauen Augen verraten ihn noch.

Da sich bei ihm ständig Unternehmungslust mit Unbeholfenheit in kritischen Situationen paart, kann er sich selbst und die Helden schnell in Schwierigkeiten bringen. Penetrant wird es jedoch, wenn der gutmütige Großfürst selbst zu überwundenen Gegnern nicht wirklich hart sein kann und sie am liebsten wieder laufen lassen möchte - notfalls pocht er mit seiner Autorität darauf.

Tief verwurzelt ist seine Angst vor dem Meer (durch die dämonischen Einflüsse der Blutigen See nur bestätigt), aufgrund derer weder auf der Hin- noch auf der Rückreise ein Schiff als Gefährt in Frage käme.

Gegen Ende des Szenarios können Sie Selo jedoch auch eine Szene gönnen, in der er überraschend über seinen Schatten springt und ganzen Einsatz zeigt, um das

gefährliche Abenteuer erfolgreich beenden zu können.

MU 14 KL 12 IN 11 CH 13
GE 12 FF 14 KO 14 KK 12
Meeresangst 11, Totenangst 5, Aberglaube 5
LE 31 AU 30 MR 4 INI 8

AT/PA 13/12 (Kurzschwert) RS/BE 1/1

Charakteristik: erfahrener Herrscher, kompetenter Höfling, unerfahrener Abenteurer

Ras Kasan, einstiger Fürst Thalusas

Der berühmte Fürst ist von Angesicht zu Angesicht nur ein kleiner, drahtiger Mann mit schmalen Vogelgesicht und scharfer, weit vorspringender Nase. Die grauen Haare trägt der rüstige Mittsiebziger in einem dünnen Zopf auf dem Rücken. Er ist übernervös, schreckt beim kleinsten unerwarteten Geräusch zusammen, und sein Blick huscht unet von einem Punkt zum andern, ohne jemals zur Ruhe zu kommen.

Die Prophezeiung aus seiner Jugendzeit, er werde bei einem Attentat ums Leben kommen, hat seine Persönlichkeit geprägt und ihn zu einem Opfer von Verfolgungswahn gemacht. Die Machtübernahme Dolguruks und die Zeit in den Kerkern haben ihn fast gänzlich irrsinnig werden lassen.

Erst in Khunchom erholt er sich bald wieder und zieht es vor, fortan ruhig, abge-

schieden und unerkannt auf seinem Anteil in der großen Mhanadistadt zu leben.

Charakteristik: brillanter Paranoiker, kompetenter Herrscher, kompetenter Kunstmäzen

Vitus ohne Nase

Ein über sechzigjähriger, nasenloser Lumpenträger mit Eierkopf, schmierigem Backenbart, Geschwüren an den Beinen und einem Blick, der von gebrochenem Stolz spricht.

Vitus vom Tann, einst Haushofmeister von Thalusa, war in seiner Jugend ein beliebter Höfling, bis er in den Khunchomer Wäldern eines Tages zu Unrecht der Wilderei bezichtigt wurde und ihm der kindliche Prinz Selo die Nasenspitze abschlagen ließ.

Seitdem verfolgt der eigentlich rechtschaffene Mann den Khunchomer Großfürsten mit Hass. Mittlerweile glaubt er auch, dass Selo hinter seinem Hinauswurf aus dem Palast steht und wird ihm am liebsten erwürgen, wenn er vor ihm steht.

MU 12 KL 16 IN 14 CH 11
GE 10 FF 15 KO 13 KK 10
Raumangst 6, Jähzorn 8, Unansehnlich
LE 28 AU 28 MR 5 INI 7

AT/PA 11/9 (Dolch) RS/BE 1/1

Charakteristik: meisterlicher Palastwesir, erfahrener Bettler

Aventurische Kleinanzeigen

Anmerkung der Redaktion: Für alle Fan-zine- und sonstige Verkaufsanzeigen gilt, dass Lieferung nur gegen Vorkasseerfolg. Bei Überweisung bitte deutlich den Absender auf dem Vordruck angeben.

An alle, die den TB um die Krönungsfeier in Port Oreal nun endlich bekommen haben: Danke für Euer Aussharen und wir hoffen, dass er Euch wenigstens gut über die Feiertage und ins neue Jahr gebracht hat. Sollte es einen nächsten geben, werden wir uns bemühen, schneller daran zu arbeiten. Danke noch mal für Eure Geduld! STEFFI und MARCO

An die Werte Otta aus Orkin und den Junker von Pau-Kja, ich vernahm kürzlich die erfreuliche Kunde von freundschaftlichen Beziehungen, welche Ihr miteinander knüpfet. So will ich hier den Junker Esindian von Pau-Kja ob dieser Tat in höchstem Maße loben. Dieses Ereignis gilt es zu feiern und deshalb lade ich Euch nach Port Oreal ein. Ergibt Euch *Eugenius Bochsbanen*

Geheimnisvoll und verborgen scheinen die Wege durch die Wälder und an verbotene Orte. ERD-ZAUBER ist die Magie, die einen jungen Ritter zu seinem Schicksal führt und eine Schmiedin dazu veranlasst die Waffe zu fertigen, die das Schicksal ihrer Heimat entscheidet. Diese und andere Geschichten aus einer mittelalterlichen Welt bekommt ihr für nur 3 Euro bei: Christel Scheja, Lenbachstraße 8, 42719 Solingen.

Die Fürstenmark Oldenport sucht Zeichner & Künstler!
Da wir unsere Amtspersonen nicht gesichtslos lassen wollen, bitten wir euch, uns mit Bildern von Personen, Gebäuden, Landschaften usw. zu unterstützen, damit wir unsere Homepage (ja, auch die wird bald geben) hübsch ausgestalten können. Bitte schickt uns eure - ganz bestimmt wunderschönen - Bilder an folgende Email-Adresse: support@Oldenport.de. Tausend Dank im Voraus!



Fantholi ist der Name der Gazette für das Herzogtum Weiden, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, über Politik, Kultur, seltsame Vorkommnisse, Neuigkeiten aus den einzelnen Lehnen u.v.a.m. aus dem mittnächtlichen Herzogtum zu berichten.

Fantholi erscheint alle drei Monate und ein Einzelheft kostet 1,60 EUR incl. Porto, aber auch die Einrichtung eines Abos ist möglich.

Jedes Heft hat ca. 20 Seiten auf denen ausschließlich aventurische Nachrichten zu finden sind. Redaktionelles und Iridisches zu Weiden ist auf den Redaktionsseiten zu finden, ein Extrablatt, welches dem Heft beigelegt ist.

Für weitere Informationen sowie Bestellungen wende man sich an: **Jens Arne Klingsöhr, Nelkenstr. 20, 30167 Hannover, eMail: jarne@htp-tel.de**

Der ABENTEUER-TAUSCHRING!
Ihr schickt mir euer selbstgeschriebenes Abenteuer - in wettbewerbsfähiger Qualität und Ausführung - und erhaltet postwendend (sobald genug Leute mitmachen) ein anderes dafür. Bedenket: Ich habe das auch noch nicht ausprobiert, aber mit eurer Hilfe wird es schon klappen! (Timo Michael, Kreienmoor 64 A, 28790 Schwanebude, Tel. 04209/693029)

An den Magus Antaran Dairmon.
Ich fordere Euch hiemit auf, im Namen Borons, Euch der zwölfgöttlichen Gerichtsbarkeit auszuliefern. Ihr sollt wissen, ich kann es nicht gut heißen, dass Ihr Euch mittels Zauberey von Bord meiner Birreme stahlh. Gez. Almira Honak von Almiraabade Lange habe ich geschwiegen und geschworen, auf meine Aufgabe zu warten. Doch nun möchte ich aufrufen

manch tapferen Gesellen, sich im Rondratempel zu Donnerbach einzufinden. Ich möchte von hier mit wackeren Streitem ausziehen in die dunklen Lande, Rondra zum Ruhm und Travia zur Ehr, zu suchen Ihre Prinzessin Perianine Bregelsaum von Warunk und sie zurückzubringen zu Markgraf Trondwig von Bregelsaum, ihrem Vater.

Die Belohnung aber soll nicht mir gehören. Vielmehr möchte ich sie der Traviakirche spenden, um damit eine Obhut für die Armen auf den Straßen zu errichten. Mir reicht die Ehre Rondras als Belohnung aus. Nun bitte ich im Namen von Travia und Rondra, dass sich schon bald eifrige Helfer finden werden. Hochachtungsvoll,
Eltan von den Felsensteinen, Rondrageweihter

Die Fürstenmark Oldenport vergibt Ämter!
Odenport, das ist ein Stadtprojekt dreier engagierter Spieler, die die DSA-Szene um ein weiteres Juwel bereichern wollen. Um die Stadt und Fürstenmark jedoch lebhafter zu gestalten, verteilen wir die vielen Ämter (es sind noch über 30 Stück!), um Oldenport zu einem riesigen Gemeinschaftsprojekt zu machen, mit Intrigen, Gesetzen und "lebendigen" Mitbewohnern. So kann man eigene Ideen einbringen und die Stadt um wertvoller und facettenreicher machen!

Engagierte und interessierte Spieler sind herzlich eingeladen, eine Liste der zu vergebenden Ämter (die mit einer kleinen "Bewährungsprobe" als Eignungstest verbunden sind) unter folgender Adresse anzufordern: Florian Liedtke, Am Kreuzfeld 5, 59909 Ostwig. Über eure zahlreichen Einsendungen würden wir uns sehr freuen!

- Mirakel #5 bringt auf 72 Seiten DIN A5 das
- Universal-Abenteuer "Wissen ist Macht", die
- "Problemzone Shadowrun" (SL-Hilfe), "Chulhu im Internet", Sphinx ,9 (das Infazine jetzt als Rezensionsteil von Mirakel) sowie Geschichten,
- Spaß und vieles mehr.
- Jetzt für nur 2 EUR inkl. Porto (in bar, Briefmarken oder per Überweisung) zu bestellen bei: Martin Becker, Reventlowstr. 1, 25335 Elmshorn, Tel. 04121/21826 (Fr-So), Bankverbindung: Kto. 100431912; SPK Elmshorn, BLZ 221 500 00.

"Das muss noch weg!"
Aufgrund eines personellen Wechsels in der Abonnementverwaltung der Provinzgazette "Nordmärker Nachrichten" (NN) müssen einige "Restposten" raus. Es sind noch ein paar wenige Exemplare der Ausgaben #11 und #12 erhältlich - zum konkurrenzlos günstigen Preis von lediglich 2 EUR* (inklusive Porto und Versand). Interesse?
Dann schnell eine Mail an: Wolf-Ulrich Schnurr (trappenfurten@nordmarken.de) geschickt! (Abonnement- und sonstige Nachbestellungen sind bei mir leider nicht mehr möglich.)
Für die Zwölfe, den Herzog und die Nordmarken!



Die erste Ausgabe der Provinzgazette des freien Herzogtums Tobrien ist erschienen! Darinnen ist zu lesen von der Befreiung des Sichelstieges, der Herrin im Nebel und vielem anderem, was sich im streitendem Herzogtum unter dem Wolfenbanner zutrug. Zu beziehen gegen 1,77 Euro (inkl. P&V) pro Ausgabe, oder im Abo über 4 Ausgaben gegen 7,00 Euro bei:

Markus Krumm, Reischer Talweg 18, 6899 Landsberg am Lech, eMail: wolfshorn@herzogtum-tobrien.de

DSA-Material zu verkaufen

Kemspieler aufgepaßt!
Einmalige und vermutlich letzte Chance, Einblick zu nehmen in vergangene Jahre des Königreiches der Kemi! Schweren Herzens trenne ich mich von meiner Sammlung des kemischen Regional-Fanzines Die Rabenschwinge und biete diese hiermit zum Verkauf an. Die Sammlung umfaßt alle regulären Nummern der gedruckten Ausgabe von *Ra-benschwinge No. 1* (Boron 17 S.G.) bis *No. 12* (Hesinde 25 S.G.), außerdem mehrere Rabenschwingen Extra.

Das sind mehrere hundert Seiten mit historisch wertvollen Informationen, stimmungsvollen Regionalbeschreibungen und unterhaltsamen Berichten aus der Feder zahlloser, einst in Kemi aktiver Spielerinnen und Spieler.

Dies alles kann ein glücklicher und nisstreuer Käufer für 20 EUR (inklusive Porto und Versand) demnächst in Händen halten. Interesse? Dann schnell eine Mail an: Wolf-Ulrich Schnurr (trappenfurten@nordmarken.de) geschickt! Lang lebe die Nisut!

Alle DSA-Publikationen in gutem Zustand für **laul!** Ich gebe SH *Die Götter des Schwarzen Auges* (1989), *Box Das Land des Schwarzen Auges* (1990), *Box Mit Mantel, Schwert und Zauberstab* (1992) sowie *Box Götter, Magier und Geweihte* (1994) einzeln oder zusammen ohne Kaufpreis, lediglich gegen Erstattung der P & V-Kosten ab. Wer Interesse hat, schreibt an: Marco Schräge: schrage@gmx.de.

Philipp Schmiemann, postfrosch@web.de; *Magiebox* (1989, ohne Karton): EUR 10.-; *Liskas Fänge*, Wolf v. Winhall: je EUR 6.-, *Pirote des Grauens* (neu): EUR 10.-; *AB 69-71* (je EUR 1,50). Alle Preise VB; inkl. P&V

Terje Beißner, Stenhusenstr. 14, 30625 Hannover, Tel. 0511/5511536:
Biete div. DSA-Romane (3-5 EUR) und Abenteuer (5-9 EUR, *Phileasson-Saga* 18 EUR), größtenteils sehr guter Zustand (teilweise unbenutzt), ansonsten günstiger, Mengenrabatt (z.B. alle drei Bände der *Simjala-Trilogie* 25 EUR); zzgl. Porto. Liste gegen Rückporto oder, telefonisch erfragen!

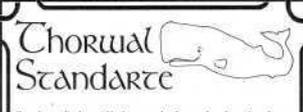
Michael Dietz, Elsterweg 10, 25899 Niebüllj. Tel. 0174/7756526, 04661/942578:
Boxen (alle FanPro-Logo): Basis (DM 15.-), MSZ (DM 20.-), Welt, Thorwal, Orkland, Drachen... (je DM 25.-), Götter, Magier..., Al'Anfa, Khom, Albemia (je DM 30.-), *Dunkle Städte*, *Borbarad* (je DM 40.-); SH: *Kaiser Reto*, *Armorium*, *Meisterschirm* (je DM 20.-), *Lexikon* (DM 50.-); *Abenteurer: Netz d. Mörder*, *Über d. Greifenpaß* (je DM 15.-), *Rückkehr zum Schwarzen Keller* (DM 20.-), *Shafirs Schwur* (DM 10.-)

Verkaufe MageKnight-Uniques und Normalfiguren.
Liste auf Anfrage. Verkaufe außerdem alte aventurische Boten 1-60 (ca. 35 DM) und alte DSA-Abenteuer (10-20 DM), sowie die Shadowrun-Konzept-Musik-CD (ca. 15,- DM) und DSA Tools de luxe (15,-DM).
Christoph Baumann, Tel.: 0160/2940395, Mail: FantasyOffice@gmx.de

DSA-Material gesucht

Die alten Brettspiele des Schwarzen Auges *Burg des Schreckens*, *Dorf des Grauens*, *Tal des Drachens* und *Schlacht der Dinosaurier*. Marco de Fazio, Schönbornring 3, 63263 Gravenbruch, Tel. 0173/3063723

Suche folgende Dark-Force Karten: 023,051,186,191,211,215,271,346.
Biete zwischen 1-2 * pro Karte. Auch tauschen ist möglich, ebenso suche ich den Aventurischen Boten Nr. 74 (nur Originale) biete 2,50 *. Bei Interesse bitte melden an: matth.wagner@gmx.de



Sechswöchentlich erscheinende, kostenlose eMail-Postille als regelmäßige Ergänzung zum Thorwal-Standard, frei Haus zu den aktuellen Ereignissen rund um die Region Thorwal und das Thorwal-Briefspiel.

Jetzt abonnieren unter:
<http://www.thorwal-standard.de>

ALCHIMIA, oder die hohe Kunst der Alchemie lassen einen Fürsten den größten Frevel begehen, um das ewige Leben zu erlangen, und eine Frau einen ungewöhnlichen Weg zu gehen. „Gold und Liebeszauber“ verführen drei Freunde zu seltsamen Taten ... und hintergründige Artikel entföhren in die Welt der Mystik und Magie, die auch der „Wächter der Dämmerpfade“ beschreibt.
PATHICUS hingegen entführt in die Welt der Liebe, die einen Stadtherrscher mit einem Wüstenbeduinen verbindet, oder zwei junge Magierschüler ein faszinierendes Kopfkissen-Buch entdecken läßt. Und das sind nur zwei derprickelnden Geschichten um Liebe und Leidenschaft. Jedes Heft kostet 3 EUR, zusammen bekommt ihr sie für nur 5 EUR bei: Christel Scheja, Lenbachstraße 8, 42719 Solingen.



Ein Fischer auf Pailos:plötzlich kam da so ein, äh Wölkchen und hat da so mit letzter Kraft was von Odania ich Liebe Dich Deine Orchidee blüht auch noch so fern in meinem Herzen oder so ähnlich gefaselt, tja und dann ist er irgendwie verpufft! Dachte mir es interessiert jemanden..."

Seine hochgeborene Exzellenz Delo von Bernotsborn, Kanzler der tobriischen Lande, Baron zu Bergenhus, und Gemahlin, Wohlgeborene Idane Fay von Gorbingen-Bernotsborn, geben erneut voller Stolz und Freude bekannt, dass durch die Gnade der Herrin Isa am 22. Praioslaufe des Mondes Unserer Herrin Rahja im 31. Götterlaufe seit der Inthronisation Seiner Allergöttlichsten Magnifizenz Dal T. von Sareth, der Knabe

Sidian Leon von Bernotsborn

zu Pervainefurten das Licht der Welt erblickte. Die Götter mögen ihre schützenden Hände über die Mutter und den jüngsten Spross der Familie von Bernotsborn halten.

Aventurische Kleinanzeigen

Der Hafenmeister von Dergelmund-ob-dem-Perlen-meer startete düstergen Rahja. Schwerrötte die Dünung herein. Soging das nicht weiter! Anfang 31 der unnatürliche Sturm, jetzt der Kinderraub. Wiesollten brave Fischer daihrem Tagwerk nachgehen? - „Hochwürden Efferdias, wassagt Ihr?“ - „Frischer Wind muss rein!“ kamprompt die Antwort.

Frische Spieler gesucht! Mit Spaß am Schreiben und Sehnsucht nach dem Meer! Kontakt: **Friederike Stein, Käsenbachstr. 19, 72076 Tübingen; friederike_stein@tue.maus.de**

I Orden des Heiligen Zorns der Göttin Rondra i

„Wackere Heldeninnen und Helden von aufrichter Gesinnung sind geladen, um in unseren Reihen wider die Finsternis zutreten. Ob Ihr nun von einfacher Herkunft, oder eine erfahrene Kriegerin von Adel seid; dies mag uns einerlei sein. Im nie endenden Kampf gegen das Böse sind wir alle gleich, denn dabei gilt: Einer für alle, alle für einen! Heiliger Zorn! Gerechter Zorn! Innominae Rondrae!“

irisch: Um unser Briefspiel zu erweitern, suchen wir schreibwütige Mitspieler, die mit ihren Helden unserem Orden zunächst als Novize beitreten wollen. Lasst uns gemeinsam gegen die Schergen der Heptarchen, Orks und andere finstere Mächte auf unseren Wachten in Tobrien, Darpatien, Garetien, Greifenfurt und Albemia ziehen.

Seid also herzlich willkommen und besucht auch unsere Homepage auf www.rondraszorn.de

Für weitere Informationen. Meldet euch bei Interesse mit einer trefflichen Charakterbeschreibung bei: **Alexander Zdralek, Niederdorfstraße 1, 65824 Schwalbach, oder via Limbus unter: Adran.vonBredenhag@Rondraszorn.de**



Die Fürstenmark Oldenport bald im Internet! Bald werden wir unter <http://www.Oldenport.de> zu erreichen sein. Die Homepage ist noch im Bau, wir hoffen jedoch, dass sie nach Neujahr fertig sein wird ... Vielleicht könnt ihr uns ja unterstützen? Wir freuen uns auf euch: support@Oldenport.de

Fantasy-RPG.de: Die Rollenspiel-Domäne - In unserem DSA-Bereich findest Du z.B. eine Beschreibung der Stadt Al'Anfa, oder den Tempelrufer, Blatt der hiesigen Boronkirche, eine umfangreiche Linkliste, Meistertipps und News, die große Piraten-Kampagne Denurio.de und einiges mehr. Wir freuen uns, Dich einmal begrüßen zu dürfen unter: <http://fantasy-rpg.de>

Mitstreifer gesucht

Ich (20 J.) suche Anschluß an eine DSA-Gruppe im Bereich Aurich, Norden oder Emden. Ich bin seit ca. fünf Jahren Spieler und für den Notfall auch bereit zu meistern. Wenn eure Gruppe also noch einen Recken braucht, um den finsternen Mächten entgegenzutreten, ihr etwa mein Alter besitzt und bei euch Stimmung und Spaß am DSA-Spielen im Vordergrund stehen, dann meldet euch doch mal bei: **Jens Erdmann, Thünerweg 55, 26532 Großheide, Tel. 0173/8478537 oder Mo-Fr (18-19 h): 04936/6562.**

Ich (m, 24 J.) suche nach sechsjähriger Erfahrung mit dem Schwarzen Auge eine DSA-Runde in Hannover (oder näherer Umgebung), bei der ich

Darpatischer Landbote

Die freie Stimme eines freien Darpatiens

Wer mehr erfahren möchte über das Land zwischen Garetien und den Schwarzen Horden, über die Intrigen seiner Barone und das Leben im Lande am Darpat, der lese den **Darpatischen Landboten!**

24 Seiten Nachrichten und Geschichten aus den Baronien; aktuell in DL 21: rund um die Rommilyser Handelsmesse.

2.40 • pro Heft, Abo (3 Ausgaben) 7.20 • (Ausland: auf Nachfrage), je incl. Porto. Noch erhältlich: ab DL 16. Zahlbar in bar und/oder kleinwertigen Briefmarken, bei:

Friederike Stein, Käsenbachstr. 19, 72076 Tübingen; E-Mail: friederike_stein@tue.maus.de; Web: www.maus-tuebingen.de

gelegentlich Mitspielen kann. Viel Material vorhanden, Alter sollte ungefähr passen. **Terje Beißner, Tel. 0511/5511536**

Auf zum Turniere

Zusammenschluß der 2. Turnierwoche zu Enqui und der Festspiele Tjolmars:

Boxen, Hruduzat, Ringen, Beidhändiger Kampf, Äxte, Stichwaffen, Scharfe Hieb Waffen, Speere/Stäbe, Messer/Dolche, Lanzenreiten, Wurfbeil, Bogen- und Armbrustschießen, Schwerter und Zweihänder. Als Besonderheiten außerdem: Kartenspiel, Vielseitigkeitsprüfung, Triathlon, Versteckspiel, Saufgelage, Kochwettbewerb, Murrenspiel und eine Artefakterschaffung für magiebegabte Helden. Als Gewinne winken AP, Dukaten, magische Waffen, Vieh und für jeden Helden Auszeichnungen und wertvolle Preise. Teilnahme gegen Einsetzung von 2,5 EUR und frankiertem A4-Rückumschlag (bis 4 Wo. n. Erhalt d. AB) an: **Thomas Völkel, Elisabethstr. 19, 49201 Dissen.**

Horcht auf ihr Leute, denn wir Laden Euch ein dem rauhen Norden zu entfliehen und die grimme Zeit bei uns im milden Süden zu verbringen. Kommt ihr Ritter und Magi, ihr Spielmannsleut und Gauckler und nehmt teil an einem ungewöhnlichen Turnier zu einer ungewöhnlichen Gelegenheit. Ihr seid hiermit geladen auf den Rumstag . Vom 13.18. Firun findet er in der Baronie Gekowitungien im schönen Königreich Port Orea! statt. Bei diesem alljährlichen Wettkampf erwarten Euch die Disziplinen Waffenloser Kampf, Freie Waffenwahl, Bogenschiessen, Armbrustschiessen, Messer-/Axtwerfen, Wettlaufen, Tortenwettersen, Wettschwimmen, Reiten, auf schwimmendem Holzstamm balancieren, Fische mit der Hand fangen und Baumstammwurf. Erstmals bieten wir dieses Jahr auch die Tjoste sowie den Spectaculumpreis (Musizieren, Tanzen, Sagenkunst, Zauberey und Gaukelei/bitte Liedtexte, Geschichten, genaue Beschreibungen der erbrachten Darbietung) an. Und natürlich die große Abschlußschlacht, bei der das nächste Immanteam der Baronie Gekowitungien bestimmt wird. Ausserdem bieten wir inner und ausser Port Orealsche kulinarische Spezialitäten, echte zwergische, thorwalsche und port orealsche Handwerkskunst und Waffen. Es findet ebenfalls das Abschlußspiel des Immantteams Brech Sie Entzwei Gekowitungien statt.

Schickt Eure Helden bitte bis vier Wochen nach Erscheinen des Boten an: Marcus Baldau, Kolpingstr. 1a, 64807 Dieburg. Gebt bitte genaue Beschreibungen Eurer Charaktere und deren Verhalten ab, damit ich eine genauere Vorstellung von ihnen bekomme. Legt doch bitte einen frankierten Rückumschlag und 2 Euro pro Turnierbericht bei. Ich versuche Euch den Bericht entsprechend der Aventurischen Zeitrechnung im Tsa zurück zu senden.

2. Turney zu Donnereck: Messt Euch in den folgenden Disziplinen: Schwertkampf, Dolche, Fernkampf mit Schuss- und Wurf Waffen, Zweihänder sowie ein Reitwettbewerb, ein Bardenwettbewerb (Liedvortrag) und Wettschwimmen. Meldet euch bis ca. 3 Wochen nach Erhalt des AB entweder via Email bei Westermesse@gmx.de (dann kostenlos) oder per Post bei **Julia Knöll, Tassilostraße 2a, 55218 Ingelheim** zusammen mit 1,80 EUR für beliebig

viele Helden an; benötigte Unterlagen: Heldenbogen + möglichst gute Charakterisierung. Es winkt Euch ein Pokal, Gold und ein Kuss der Gräfin sowie ein ausführlicher Turnierbericht. Präzisere Infos unter: <http://home.eplus-online.de/brauerknoll/Westermesse/>

Ihre Eminenz Almira Honak von Almirabad lädt zur Turney ein.

Die Streiter sollen sich in folgenden Disziplinen messen: Waffenloser Kampf, Bihänder, Waffe nach Wahl, Lanzenreiten, Bogen- und Armbrustschießen, Kontest der schönen Künste (Singen, Tanzen, Gaukeleien etc.) und Dreikampf (reiten, schwimmen, laufen).

Anlässlich der Einweihung eines zwölfgöttlichen Schreins soll ein gemeinsamer Gottesdienst stattfinden, zu dem wir alle rechtgläubigen Geweihten herzlich einladen. Zur Unterhaltung wird es ein großes Fest mit Speiß und Trank, einen Markt und einen Maskenball geben.

Spenden für den Schrein sind gern gesehen, sowie ausführliche Charakterbeschreibung, Geschichten, Liedtexte etc. und Verhaltensweisen bei den Festivitäten. Schickt Bitte einen frankierten Rückumschlag mit EUR 2.50 pro gewünschten TB an: Sabrina Feuchter, Obere Grenzstr. 58, 63071 Offenbach

Macht kräftigen Wuchs und starke Schäfte:
Engasal-Wein -
Man sagt, er habe magische Kräfte!

Höret! Höret! Höret!

Eine jede Frau und ein jeder Mann der Feder sei aufgerufen, sich zu beteiligen am hochrühmlichen

Abenteuerwettbewerb Der Goldene Becher 2002

anlässlich der neunten Wiederkehr der hochwohlhüblichen Konvention

Über die Krone der Schreiberrunft entscheidet ein Gremium aus Mitgliedern der DSA-Redaktion und Organisatoren von Hannover Spielt!

Hesinde gesegneten Schreibern, sich zu versuchen an einem Abenteuer, wechselbeliges auf Maßgaben fußt, die für einen jeden Combatanten gleich seien.

Aufgabenstellung und Wettbewerbsbedingungen sind ab Mitte Dezember bei

Ragnar Schwefel, Bastianstr. 24, 13357 Berlin (bitte Rückporto belegen), email: abenteuerwettbewerb@hspielt.de

anzufordern oder auf der Homepage www.hspielt.de nachzulesen.

Dem Gewinner winken DM 400.- in bar sowie die Veröffentlichung seines Werkes, dem 2. und 3. Sieger Warengutscheine der Fa. FanPro.

Der Gewinner wird dem geeigneten Publikum kundgetan auf der Konvention Hannover Spielt! 9, welschelbige am 27. und 28. April im Jahre 2002 nach irdischer Zeitrechnung zu Hannover stattfindet.

Nähere Informationen über Ort, (DSA-)Programm et cetera erfahrt Ihr im nächsten Aventurischen Boten oder ab sofort bei:

Daniel Stanke, c/o Der Spielereien, Gretchenstr. 6, 30161 Hannover und unter www.hspielt.de

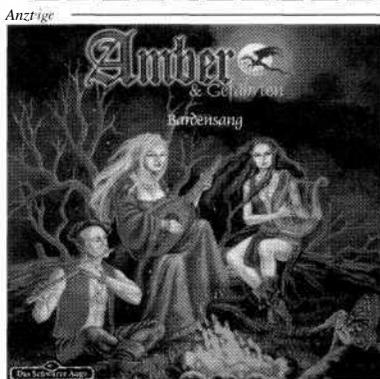


Liebe Leserinnen und Leser, wie schon in der letzten Ausgabe erwähnt, möchten wir das traditionelle Botenmotto sehr gern fortführen. Wir hatten dazu aufgerufen, ~~was~~ möglichst viele Beiträge zuzusenden und tatsächlich bekamen wir auch einige wenige Vorschläge. unterhi eitet. Leider entsprächen diese kleinen Werke nicht ganz unseren Vorstellungen oder waren von der Ausdrucksweise her nicht für eine Veröffentlichung geeignet.

Wie auch immer, wir lassni uns deshalb nicht entmutigen und rufen emh alle daher erneut auf uns eure Vorschläge zuzusenden. Nach wie vor wird der Gastautor namentlich im Impressum genannt, sofern wir sehen Beitrag denn veröffentlichen (können).

Ach ja, es ist natürlich unumgänglich, (hass wir euren Namen erfahren. Unter den letzten Einsendungen waren tatsächlich Beiträge, die nur mit einer Mailadresse oder einem natürlichen Pseudonym imterzeichnet waren. Wann immer ihr uns etwas schicken möchtet, achtet bitte auf den Absender. Vielen Dank und auf ans Werk! Seid kreativ!

an die Redaktionsadresse oder via eMail an avbote@fanpro.com



Düstere Balladen, Heldenepen und Trinklieder...

Amber & Gefährten »Bardensang«

Jetzt erhältlich! Im Fachhandel, direkt bei

www.bardensang.de oder bei www.f-shop.de

Ras Kasan hingerichtet

Fortsetzung von Seite 12

händer. Beim heiligen Argelion: Schwarz ist seine Kleidung, schwarz seine Haut und seine Augen. Nur die Henkershaube in seiner Hand ist blutrot. Hinter ihm stehen wie Leibwachen zwei seltsame Kreaturen: ein verharzter Baummensch — wohl ein Holzgolem — und ein über zwei Schritt großer Schwarzogger. Das wortreiche Begrüßungszeremoniell seitens unserer Gesandtschaft beachtet er nicht, sondern schnarrt bald in eigenartigem Tulamidyä: „Die Obsidiantafeln! Jetzt!“

Anstatt auf die verzweifelten Forderungen unseres Wesirs einzugehen, endlich Fürst Ras Kasan vorzuführen, werfen uns die geharnischten Wachen nieder und reißen die Kisten mit unserer unheimlichen Fracht auf. Dolguruk wirft einen kurzen Blick auf die Tafeln. Dann verbreitert sich sein durch und durch finsternes Gesicht. Erst nach einiger Zeit begreife ich, dass er grinst. Drohend schreitet er auf uns zu, das Richtschwert in der Hand. Ich gebe zu, dass mein Herz voll von Furcht ist, obwohl ich um meiner doppelten Sicherheit als Mann des Glaubens und Mitglied einer fürstlichen Gesandtschaft weiß: Ich schrecke zurück, als Dolguruk eine Bewegung auf uns zu macht. Doch es ist eine Verbeugung!

„Habt Dank für dieses seit langem erhoffte Geschenk, Khunchomer.“ flüstert er.

„Folgt mir nun! Ihr sollt den einstigen Fürsten Ras Kasan sehen. Doch sein Schicksal hegt nicht mehr in meiner Hand.“

Ob dieser seltsamen Worte ins Grübeln geraten, eilen wir vielfach gewundene Treppen hinauf, bis wir das Dach des Fürstenpalastes betreten. Unter uns bereitet sich Thalusa aus. Als wir zur Brüstung schreiten, vor die sich der schattenhafte Sultan mit ausgebreiteten Armen stellt, stockt mir der Atem: Auf dem

Marktplatz ist das ganze hungernde Volk Thalusas zusammengelassen. Wir erblicken ein Meer von kreisrunden Strohhütten, die von etlichen Gardisten davon abgehalten werden, sich dem Zentrum des Platzes zu nähern. Dort, rund um das 'Loch', ist ein gewaltiger Berg von Reissäcken aufgeschichtet. Nahrung für ein ganzes Volk, wertvoll wie Gold. Die Säcke sind so steil aufgetürmt, dass es scheint, ein leichter Wind würde reichen, um den Berg umstürzen zu lassen und den Kerker mit dem Fürsten unter sich zu zermalmen. Trotz des Raunens der Menge und einzelner Rufe wie „Hunger! Gebt uns Essen, o ihr Götter, o schwarzer Djinn der Stadt!“ glaube ich das Winseln Ras Kasans aus dem dunklen Loch hören zu können.

Der Elf spricht zu uns, als verkünde er unleugbare Wahrheiten: „Das Schicksal Ras Kasans ist nicht mehr in meiner Hand. Ich bin der Henker, nicht der Richter. Lasst uns sehen, was schwerer wiegt: die Unschuld des einstigen Fürsten oder der Hunger Thalusas.“

Er wendet sich ab, setzt die Henkershaube auf und gellt vom Palast herab: „Thalusa! Dies ist euer Urteil: Nehmt euch die letzten Schätze dieser Ernte, den lange ersehnten Reis. Labt euch und stillt euren Hunger. Doch gebt acht! Eure Gier nach Essen mag die Pyramide zum Einsturz bringen und euren einstigen Fürsten Ras Kasan den Ängstlichen unter sich begraben. Verschont ihr ihn jedoch, so leidet ihr weiterhin Hungers. Sprich Gesetz, Volk Thalusa und triff deine Wahl!“ Dolguruk macht eine Handbewegung und die Gardisten lösen ihren Schutzwall auf.

Meine Begleiter schlagen die Hände über den Köpfen zusammen und klagen laut, doch ich muss das nun grausame Geschehen getreulich aufzeichnen: Das Volk strömt begeistert zum Berg von Reis. Einige sind vorsichtig, und versuchen, langsam und behutsam Säcke aus der Pyramide zu ziehen. Doch viele Hungernde stürmen voran, stoßen Schwächere beiseite und treten auf sie, reißen die erhoffte Nahrung aus dem Berg und streiten sich um jeden erbeuteten Schatz. Es kommt, wie es kom-

men muss. Ein Sack Reis fällt um! Der Berg gerät ins Rutschen. Säcke fallen übereinander, plätzen auf und lassen weißen Inhalt frei. Das 'Loch' wird binnen weniger Lidschläge verschüttet. Wenn Ras Kasan nicht von einem Sack erschlagen wird, so erstickt er in etlichen Raumschritt Reis. Die hungernde Meute kümmert es nicht und sammelt weiterhin das weiße Gold ein, das ihnen Herrin Peraine lange vorenthalten hat. Wer möchte es ihnen verdenken?

„Die Entscheidung ist gefallen.“ Auf Dolguruks Gesicht zeigt sich weder Bedauern noch garstige Schadenfreude — oder wir sehen es nicht in der Schwärze. „Nun ist es Zeit, euch zu richten. Merket, dass es meine Klinge ist, die euch tötet, nicht ich!“ Bevor wir uns rühren können, hat der Scharfrichter bereits das Schwert elegant und kraftvoll herumgewirbelt und in den Nacken eines unserer Leibsklaven sausen lassen. Die Klinge durchtrennt den Hals nicht und bleibt im Leib stecken, der sich in letzten Zuckungen windet. „Der Tausendjährige Zweihänder ist stumpf. Er lässt Gnade walten. Nun geht! Ich werde das Schwert schärfen, bis es Stein und Papier schneidet. Jeder eurer Köpfe, der dann noch in den Mauern weilt wird von seinem Leib getrennt werden.“

Ich habe eine Khunchomer Gesandtschaft noch nie so rennen gesehen. Die Hälfte unseres Hab und Guts und einige Bedienstete haben wir zurückgelassen, als wir Thalusa laufend verlassen. Wie vom Herrn der Ruhelosigkeit besessen, machen wir erst wieder Halt, als uns die Pferde zusammenbrechen, die Stadt mit seinem grausamen Hcnkersultan hinter dem Horizont verschwunden ist und es bereits zur Nacht dunkelt. Noch auf der Rückreise gelobt Wesir Faizal all seine Ämter niederzulegen, denn er hat versagt. Wir müssen Großfürstin Shenny die schlimmste aller Botschaften überbringen und wissen noch nicht einmal, welche Kenntnisse wir Dolguruk mit den Obsidiantafeln in die Hände gespielt haben.

Hesinde sei uns und dem geknechteten Volk von Thalusa gnädig.«

Anton Weste

Hl Drachenorden in Hesinde Gnade

Fortsetzung von Seite 12

noch aussteht. Allerdings konnten aus den wenigen Sätzen Seiner Exzellenz auch Rückschlüsse auf die vermeintlichen Urheber seiner Krankheit gezogen werden. Den instantan ausgesandten Investigatoren gelang es drei

magisch begabte Individuen zu lokalisieren und unschädlich zu machen. Seitdem haben die Krämpfe Seiner Exzellenz aufgehört, jedoch ist er nicht wieder erwacht.

Es soll hier angefügt sein, dass der Sacer Ordo Draconis einen derartigen Angriff auf seinen Abtprimas und seine Erzäbte nicht ungestraft hinnimmt. Die Präsenz des Ordens in Khunchom und Festum wurde verstärkt und die detaillierte und intensive Suche nach den Übeltätern dauert an. Möge Nacladors strafende Klaue sie hinweg fegen!

Hoher Drache Naclador, mächt'ger Meister, schirme uns im Streite, gegen Bosheit und Verfolgung. Den Segen der gnädigen Herrin HESinde erbitten wir für uns alle!

Zeichen der Desideria von den Schlangen, Erzprokuratorin SOD Zeichen des Erzmagisters de Brigonis«

Daniel Simon Richter

Meisterinformationen und Szenariovorschläge zu 'HL. Drachenorden':

Der Abtprimas des SOD wurde von einem mächtigen Diener des Namenlosen und seinen Schergen überwältigt. Die Gelegenheit nutzend, versuchten die Verruchten nun auch, den ganzen Erzhort Khunchom unter ihre Kontrolle zu bringen und so ihren unheiligen Einfluss effektiv auszudehnen. Dazu schleusen sie in der Maske des Hesindegeweihten Uocco, den Priester Zahir (2. Weihegrad) in den Erzhort ein, der durch zwei weitere Schergen in Khunchom unterstützt wird.

Hier können nun auch die Spielerhelden die Bühne betreten, da der SOD (vor allem auf Grund der Eile) auch auf die Hilfe von sehr hesinde-gläubigen Helden zurückgreifen wird. Da sich die Diener des Namenlosen als kalte Logiker und perfide Taktiker erweisen, beginnt nun eine sehr diffizile Suche nach kleinen Hinweisen, quasi ein Intrigenspiel innerhalb des Hortes, um das unheilige Wirken aufzudecken. Natürlich ist es auch denkbar, dass die Helden zum Ziel der draconitischen Ermittlungen werden und sich, nachdem ihre Unschuld bewiesen ist, an den Nachforschungen beteiligen.

Die Ereignisse, die das Keshal Nanduria erschütterten, sollen hier nicht explizit ausgeführt werden, damit Ihnen als Meister alle Register offenstehen, darzustellen, wie die Namenlose Verführung in einem Haus Hesindes von statten gehen könnte, und so auch Ihre Helden ins Spiel zu bringen; es sei nur gesagt, dass das Namenlose Wirken gute zwei Wochen andauert.

Wie genau Sie als Meister die Enttarnung des Priesters des Namenlosen bewerkstelligen, sei ebenfalls Ihnen überlassen; Zahir versucht durch lästerliche Einflüsterungen, seltsame Offerten gerade gegenüber den unerfahrenen Mitgliedern des Hortes und kleinere Blasphemien den Fall der Draconiter zu provozieren. Dazu setzt er allerlei Blendwerk ein, das Zweifel im Geist der Hesinde-Geweihten säen soll. Er versucht die Spezialgebiete des Hortes, die Mythologie und die hohe Medizin, gegen die Draconiter einzusetzen, so könnte er z.B. der Medica Vivisektionen vorschlagen oder Traum- und Wahnbilder einer verdrehten — namenlosen — Welt in die Geister der Bewohner projizieren.

Im Verlaufe der Ermittlungen stellt sich dann heraus, dass der überlebende Begleiter Eternenwachts der Angelpunkt ist. Ob und wann aufgedeckt wird, dass er ein Diener des Rattenkinds ist, ist an sich unerheblich; Sie können allerdings dafür sorgen, dass die Helden Zahir gerade noch daran hindern, die unheiligste aller Liturgien, die *Seelenbannung* (s. **KKO**, S. 116), über einen der gerade getöteten Akoluthen zu sprechen; damit sollte dann eigentlich schon fast alles gesagt sein.

Im Nachklang der Überwältigung Zahir's wird Eternenwacht schließlich mit den Zorganpocken infiziert, und nur dem schnellen Eingreifen der Medica ist es zu verdanken, dass sich die Seuche nicht ausbreitet. Es darf getrost angenommen werden, dass Zahir versuchte, den Abtprimas mit dem *Namenlosen Zweifel* (s. **KKO**, S. 116) zu belegen. Es können bei ihm

auch *Rattenpilze* (s. **DGSL**, S. 116) sowie ein schwarz-ölig glänzendes Opfermesser gefunden werden, welche dann Eternenwachts Wunde und auch die Infektion erklären.

Um den Abtprimas zu retten, muss nun in größter Eile Xordai herbeigeschafft werden. Gerade dazu sind die Helden natürlich hervorragend geeignet. Unter der Führung des Kräuterkundlers des Erhortes, Drachwill, soll eine kleine Gruppe nach Maraskan aufbrechen und dort die benötigte Rinde des Axordabaumes beschaffen. Dass sich dies in den gegenwärtigen Zeiten nicht einfach bewerkstelligen lässt, ist auch der Grund, warum man das begehrte Heilmittel zur Zeit nirgends in der Gegend bekommen kann. Hier lässt sich ein schönes kleines Abenteuer auf Maraskan improvisieren (s. **Blutrosen und Marasken**), das allerdings nicht länger als eine Woche Zeit beanspruchen sollte.

Damit wird dann die Genesung Eternenwachts eingeleitet, der Ende Ingerimm nach Thegün aufbrechen wird, um zum Reinigungsfest dort die große Dankesmesse zu halten.

Welche größere Macht allerdings genau hinter diesem Angriff stecken mag und welches seine letzte Konsequenz sein sollte, bleibt an dieser Stelle noch verborgen und wird erst später geklärt werden.

Auch in die Vorkommnisse um den Erzhort Festum lassen sich Spielerhelden integrieren. So ist es möglich, den Spielern die wirren Sätze Wulfhelms zugänglich zu machen oder sie an der hochkomplizierten magischen Analyse zu beteiligen, Machen Sie ihnen die Spurensuche aber nicht zu leicht.

Festzustellen ist, dass es sich wahrscheinlich um ein uraltes und komplexes Beschwörungsritual handelt. Dieses Ritual ist von solch großer Macht, dass nur mehr Magiewirker es durchführen können. Im Verlaufe der Ermittlungen können derer drei enttarnt werden, die sich an

verschiedenen, im Dreieck angeordneten Orten in Festum niedergelassen haben (ein kleines Haus am Großen Markt, ein Boot, das vor dem *Seeufer* vertäut liegt, und eine Hütte oberhalb der Norbardenwiese). Es handelt sich dabei um zwei Schwarzmagier und einen Druiden. Die außerordentliche Gegenwehr der drei und die gefundenen Paraphernalien, Opfergaben, Aufzeichnungen und die Sternkonstellation lassen vermuten, dass sie mittels ihres Rituals dem Erzabt unaufhörlich einen Strom von Bha'Levekim (**Mysteria**, S. 151) schickten. Alle drei stellen sich zudem als Amazeroth-Paktierer im ersten Kreis heraus und ihre Beseitigung sorgt dafür, dass die unkontrollierten Krämpfe des Erzabtes aufhören.

Dass Wulfhelm dennoch nicht erwacht ist, legt nahe, dass es noch eine andere Komponente im Ritual gibt, die bisher nicht entschlüsselt worden ist. Und Fakt ist, dass der Erzabt einer Versuchung des erzdämonischen Widersachers Hesindes Widerstand zu leisten versucht. Wie genau sich die Situation jedoch darstellt, wird ebenfalls erst zu einem späteren Zeitpunkt geklärt werden können.

Als Belohnung für die Helden winkt neben der Dankbarkeit der Draconiter, die z.B. einen Blick in die Bibliotheken des SOD, einen kleinen Artefakt oder ähnliches bedeuten kann, wenig. Schließlich sollte ihre Hilfe eine Selbstverständlichkeit für den Gläubigen gewesen sein.

Allerdings erstatten die Draconiter den Helden sämtliche Auslagen, und die Dankbarkeit des SOD mag sich zu späterer Zeit für die Helden noch als unbezahlbar erweisen und wird ersichtlich durch einen kleinen goldenen Ouroboros, der an einer feinen Goldkette hängt.

D.S.R.



Gespräch mit Seiner Exzellenz Thorgrim Sohn des Tuwar, dem Erzkanzler der Rondrakirche

PERRICUM/LÖWENBURG

Seine Exzellenz Thorgrim, Sohn des Tuwar, der Erzkanzler der Rondra-Kirche gewährte unserer Perricumer Berichtstatterin Süßke Meilerbrecher ein Gespräch über die aktuelle Situation der Rondra-Kirche.

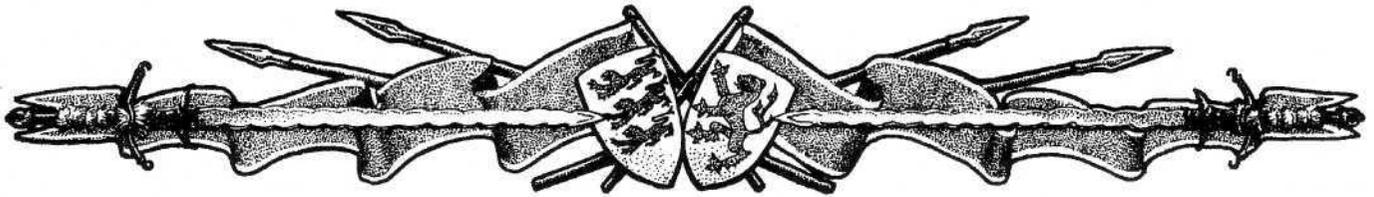
S. M.: Euer Exzellenz, darf ich fragen, wo sich Ihre Erhabenheit Ayla von Schattengrund derzeit aufhält?

S. **Exzellenz Thorgrim**: Das Schwert der Schwerter ist dort, wo es hingehört: im Kriegsgbiet.

S. M.: Aber ist für die Angelegenheiten an der

Front nicht eigentlich der Heermeister zuständig?

S. **Exzellenz Thorgrim**: Der Heermeister koordiniert die kirchlichen Truppen und Kampfhandlungen. Außerdem unterstehen ihm Führung und Logistik der Hohen Wacht. Das sind in erster Linie weltliche Belange. Das



wiederum ermöglicht es dem Schwert der Schwerter, sich allein auf die religiösen Belange zu konzentrieren: höchster sakraler Beistand zu sein für die weltlichen Truppen und Vorbild im Verhalten entsprechend dem Willen der Göttin.

S. M.: Dann geschieht es also, dass Ihre Erhabenheit auch selbst mitkämpft?

S. Exzellenz Thorgrim: Natürlich. Was für eine Frage!

S. M.: An welchem Frontabschnitt befindet sich Ihre Erhabenheit derzeit?

S. Exzellenz Thorgrim: Das kann ich nicht sagen. Zu ihrer eigenen Sicherheit verweilt sie nie länger als ein, zwei Wochen in einem Heerlager oder einer Befestigung.

S. Exzellenz Thorgrim: Es ist richtig, dass die Herrin große Opfer von uns gefordert hat — und noch fordert. Wenn Rondra von uns Blut verlangt, dann will sie nicht nur das Blut der Feinde sehen.

Seit der Zeit der Priesterkaiser dienten dem Schwertbund nicht mehr so wenige Geweihte wie heute. Doch ein Bund von Wenigen stellt sich stets als inniger und in der Gemeinschaft stärker heraus, als ein Bund von Vielen es je sein kann. So soll sich ein jeder davor hüten von einer Schwächung des Bundes zu reden! Ich diene nun unter dem fünften Schwert der Schwerter und ich sage euch, dass in dieser Zeit der Bund nie fester und kraftvoller war als am heutigen Tage.

chen Gesprächen mit den beiden eben genannten.

Derzeit sorgen die Exzellenzen Rondred Donnerklinge und Jaakon von Turjeleff für den reibungslosen Kontakt mit Gareth und den vom Krieg direkt betroffenen Provinzen. S. M.: Dann stimmen auch die Berichte von einer gemeinsamen Reise des Lichtboten mit dem Schwert der Schwerter entlang der Frontlinie?

S. Exzellenz Thorgrim: Eine Reise im weitesten Sinne, ja. Tatsächlich machten sich Seine Erhabene Weisheit und Ihre Erhabenheit auf, um die neuen Ordenssitze der Hohen Wacht sowie wichtige Befestigungen entlang der umkämpften Gebiete zweifach erhaben einzusegnen.

S. M.: Und warum wurde das derart im Geheimen getan? Hätte eine offizielle Reise der beiden höchsten Geweihten der Zwölfe nicht vielmehr ein für alle sichtbares Zeichen der Unterstützung und Hoffnung gesetzt?

S. Exzellenz Thorgrim: Tatsächlich war dies der umstrittenste Punkt der gesamten Unternehmung. Jedoch entschied man sich letztlich dazu, ohne Tross und nur mit wenigen Leibwachen zu reisen. Nicht auf das Unerkannbleiben setzte man, sondern auf das rasche Vorkommen und die Gewandtheit einer kleinen Gruppe wurde vertraut.

Die Erhabenen reisten keineswegs inkognito, es wurden vielmehr die größeren Ortschaften gemieden. Die vielen Heerlager entlang der Front suchte man jedoch so oft auf, wie es die Reiseroute zuließ.

Haltet ein, Frau Meilerbrecher, ich weiß, was ihr einwenden wollt. Dass dies ein ungemein gefährvolles Unterfangen war und dass wir im schlimmsten Fall gleich zwei Erhabene auf einen Schlag hätten verlieren können. Wohl wahr. Aber Ihr bedenkt nicht, welch ein Aufblühen und Hoffnungschöpfen durch die Reihen der Kriegerleute ging, die in ihren trostlosen Heerlagern der beiden Erhabenen ansichtig wurden!

Und Ihr bedenkt weiterhin nicht, wie wenig die Dämonen gegen ein Ort ausrichten können, der vom Lichtboten und dem Schwert der Schwerter in geschwisterlicher Eintracht eingeseignet und dem Schutz der Götter überstellt wurde. Bislang stand unser weltliches Kriegsvolk selbst niederen Dämonen fast wehrlos gegenüber — und Dämonen setzt der Feind in diesen Tagen reichlich ein. Wie wichtig sind da die wenigen geweihten Befestigungen entlang der umkämpften Gebiete!

Und wie treu und unverzagt hat unser Kriegsvolk die Reise der beiden Erhabenen verschwiegen und sie so nicht noch mehr der Niedertracht des Feindes ausgesetzt. Darpa-



S. M.: Zu ihrer eigenen Sicherheit? Hat es denn einen Attentatsversuch gegeben?

S. Exzellenz Thorgrim: Ja.

S. M.: Und hat man den Attentäter gefasst?

S. Exzellenz Thorgrim: Nicht alle.

S. M.: Es geht die Rede, dass sowohl das Schwert der Schwerter als auch der Heermeister an mindestens zwei Einsätzen jenseits der Frontlinie in den Schwarzen Landen beteiligt waren. Stimmt das?

S. Exzellenz Thorgrim: Darüber gibt es keine bestätigten Aussagen. Aber zuzutrauen ist es beiden.

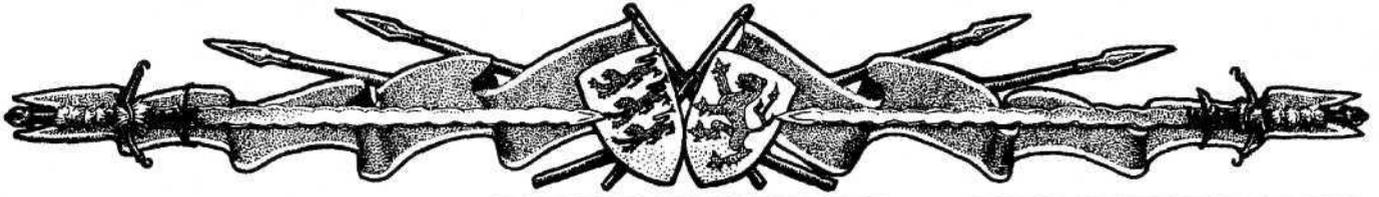
S. M.: Zu einem ganz anderen Thema: Die Rondra-Kirche hat seit Beginn des Krieges enorme Verluste zu beklagen gehabt. Zeitweise war die Rede, dass nach der Schlacht an der Trollpfote insgesamt weit mehr als die Hälfte aller Rondrageweihten gefallen waren. Wie ist die derzeitige Situation?

Zudem steigt in den Zeiten von Krieg und Not stets die Zahl der Novizen sprunghaft an, ist doch der Schwertbund stets Inbegriff für Tapferkeit und Opferbereitschaft und damit Vorbild für die jungen Leute.

Aber auch und besonders der Orden der Hohen Wacht hat in diesen Tagen einen regen Zulauf: Sein ausschließlicher Einsatzbereich an der Front und die beständigen Feindkontakte machen ihn besonders jetzt ganz offensichtlich zum erstrebenswertesten Kirchenorden für junge Geweihte wie auch alte Veteranen.

S. M.: Aus Gareth heißt es, dass Ihre Erhabenheit in den Kriegsbelangen engen Kontakt mit dem Boten des Lichts und der Reichsregentin halte.

S. Exzellenz Thorgrim: Auch das ist richtig. Bevor die Erhabene nach Tobrien aufbrach, reiste sie mehrmals nach Gareth zu persönli-



tien, Weiden und Tobrien schwiegen still, als wären sie Eingeschworene des Herrn Boron. Und in mündlich überbrachten Depeschen wünschten die Fürsten den Erhabenen gutes Gelingen und versprachen augenblickliches und uneingeschränktes Eingreifen, sollte den Reisenden Schlimmes widerfahren.

S. M.: Dann stimmt es wohl auch, dass die beiden Erhabenen etliche Tage lang im Weidener umkämpften Land verschollen waren?

S. Exzellenz **Thorgrim**: Frau Meilerbrecher, Euer Informationsstand ließe selbst den Reichs-Geheimrat erbleichen. Doch ja, es ist wahr. Einige bange Tage waren die Erhabenen von ihren Leibwachen getrennt und man hatte keine Nachricht von ihnen. Wie sich aber zeigte, sind diese Erhabenen in ihrem Leben durch eine gute, harte Schule gegangen, und so konnten sie die niederträchtige Attacke des Feindes erfolgreich abwehren.

S. M.: Eine abschließende Frage noch, Euer Exzellenz. Solange das Schwert der Schwerter im Felde weilt, habt Ihr die Befehlsgewalt über die Löwenburg. Wann werdet Ihr diese Pflicht wieder an die Erhabene zurückgeben? S. Exzellenz **Thorgrim**: In diesem Punkt hat sich die Erhabene klar und unmissverständlich ausgedrückt, bevor sie ging. Sie wird erst wieder die Löwenburg übernehmen, wenn alles niederhöllische Gezücht aus Tobrien vertrieben wurde. Wenn das Land wieder rein und die Tempel geweiht sind und über jeder Stadt die rechte Flagge weht, dann erst will sie heim kehren.

Abenteuer-Vorschlag

(wohl eher: Abenteuer-Herausforderung)

Wenn Ihre Helden das Schwert der Schwerter oder den Lichtboten bereits aus einem früheren Abenteuer kennen (z.B. Siebenstreich), dann könnte sich hier eine nette Gelegenheit ergeben, die beiden Erhabenen auf ihrem Ritt entlang der umkämpften Gebiete zu begleiten. Zudem bietet sich diese Möglichkeit aber auch für ortskundige und/oder besonders wildniserfahrene Helden, die vertrauenswürdig genug sind, um von seiner Exzellenz Ucurian Quellensprung, dem Leibmeister des Schwerts der Schwerter, dafür engagiert zu werden.

Das Schwert der Schwerter wird von acht Leibwachen begleitet, darunter der Leibmeister Ucurian Quellensprung. Der Lichtbote wird von acht Sonnenlegionären geschützt, darunter ein Greifenreiter namens Anjun Feuerlohe, der die Legionäre kommandiert.

Die große Herausforderung für den Meister wird bei dieser Art von Szenario freilich sein, sowohl die beiden Erhabenen, als auch

die sechzehn Leibwachen so auftreten zu lassen, dass die Helden nicht zu bloßen Mitläufern im Tross der Kirchenoberhäupter degradiert werden.

Weisen Sie den Helden genau definierte Aufgaben zu, in deren Ausführung ihnen auch die Leibwachen nicht hineinreden. Dafür bietet sich sehr gut das Pfadfinden, Auskundschaften und überhaupt alle Aufgaben an, die mit dem *Wildnisleben*-Talent einhergehen. Auch wenn Ihre Helden erstklassige Kämpfer sind, so machen Sie ihnen von vornherein klar, dass der Schutz der Erhabenen das eindeutige Privileg der Leibwachen ist, die zudem langjährige Erfahrung mit dieser Aufgabe haben.

Eine weitere Herausforderung beim Leiten eines derartigen Plots ist sicherlich auch die Darstellung der beiden Erhabenen. Bedenken Sie dabei, dass sowohl der Lichtbote als auch das Schwert der Schwerter eine bewegte und abenteuerreiche Laufbahn hinter sich haben. Auch wenn beiden in den letzten Jahren kaum Gelegenheit hatten, unter freiem Himmel zu kampieren, so sind sie bei weitem keine Anfänger oder gar hilflose Höflinge. Beide sind robuste Kämpfernaturen, die Härte zu sich selbst als eine Tugend betrachten. (Auch wenn man ihnen ab und an anmerken darf, dass sie die letzten Jahre in weicheren Betten als der gewöhnliche Abenteurer schliefen.) Stellen Sie die beiden Erhabenen ruhig mit warmerzigem Humor und einer gesunden Portion Selbstironie unter der harten Schale dar, besonders wenn sie in Situationen geraten, die so gar nicht ihren Ämtern und Würden entsprechen.

Lassen Sie die Erhabenen und die Leibwachen zu Anfang ruhig noch etwas distanziert erscheinen. Es ist immerhin ein sehr riskantes Unterfangen und bedarf größter Umsicht, um nicht die beiden höchsten Kirchenoberhäupter an den Feind zu verlieren. Da liegen leicht die Nerven blank. Im Verlauf des Abenteuers werden die Erhabenen umgänglicher, wobei gerade das Schwert der Schwerter sehr rasch zu einem kameradschaftlichen Umgangston wie unter Gleichgestellten findet.

Oberstes Ziel des Ritts der beiden Erhabenen ist die zweifache Einsegnung der Ordenssitze der Hohen Wacht, aber auch anderer wichtiger Befestigungen und Fluchtburgen entlang der Frontlinie, um sie vor Angriffen dämonischer Wesenheiten zu schützen und so als Rückzugsmöglichkeit oder Operationsbasis für die Ritter der Hohen Wacht nutzbar zu machen. Die Hohe Wacht besitzt neun Ordenssitze im Abstand von etwa 50 Meilen. Es handelt sich dabei um bestehende Anlagen wie Ruinen und Wehrgehöfte, aber auch die eine oder ande-

re Höhle im Gebirge. Jeder der neun Ordenssitze untersteht einem Schwertbruder und beherbergt eine Garnison von zwei Lanzen (24 Geweihte). Häufig liegen Posten mit weltlichen Truppen in unmittelbarer Nähe, so dass sich die Ordenskrieger in regem Austausch mit der regulären Frontwacht befinden.

Ogleich der Erzkanzler der Berichterstatlerin bestätigt, dass die beiden Erhabenen für mehrere Tage verschollen waren, muss das nicht zwangsläufig geschehen. Der Erzkanzler wiegt die Schreiberlinge des Boten gerne mal mit ihren Behauptungen in Sicherheit, auch wenn es sich tatsächlich um bloße Übertreibungen handelt. Es fällt enorm schwer, eine Situation zu konstruieren, in der die Erhabenen von ihren Leibwachen getrennt werden können, ohne dass die Aktion völlig unglaubwürdig wird — erzwingen Sie so etwas also nicht auf Biegen und Brechen.

Sehr viel wahrscheinlicher sind Situationen wie diese:

- natürliche Hindernisse, die zum Einschlagen eines beschwerlichen Umweges zwingen, mit allen Fähnissen, die ein lange unbeschränkter Pfad so mit sich bringen kann.
- unbeabsichtigtes Hineingeraten in einen Kampf zwischen weltlichen Truppen und schwarzen Horden.
- unvorhergesehene Belagerung eines Ordenssitzes, der noch geweiht werden muss oder der gerade geweiht wurde.
- Ein Ordenssitz ist von den Feinden eingenommen worden und muss erst freigekämpft werden.
- Während die beiden Erhabenen gerade einen Ordenssitz einsegnen, wird dieser von einem wirklich großen Dämon angegriffen. Leibwache und Helden müssen den Ort solange halten, bis die Erhabenen fertig sind, woraufhin der Dämon im letzten Moment fluchend und heulend in die Niederhöhlen zurückgetrieben wird.

Viele weitere Anregungen finden Sie auch in der DSA-Publikation **Borbarads Erben** im Band **Unter der Dämonenkrone**.

S.M.

Literatur:

Charakterbeschreibungen des Lichtboten und Schwertes der Schwerter: Box Stolz Schlösser, dunkle Gassen; Band Land der stolzen Schlösser, S.132F.

Charakterbeschreibung Ucurian Quellensprung: Spielhilfe **Kirchen, Kulte, Ordenskrieger**, S. 31

Praioskirche und Rondrakirche: KKO, S. 22ff
Der Orden der Hohen Wacht: Aventurischer Bote - No. 88, S. 20f.

ERRATA, ÄNDERUNGEN UND ERGÄNZUNGEN

zur DSA4-Basis-Box Stand 13.12.01

Bei den folgenden Einträgen handelt es sich um eine Sammlung von Fehlerkorrekturen, Regelergänzungen und -erläuterungen zu den in der Basisbox enthaltenen Texten. Diese dienen in erster Linie dazu, einige noch vorhandene Ecken und Kanten zu glätten und sind häufig miteinander verknüpft. Wenn Sie die Errata übernehmen wollen, dann also am Besten vollständig.

Wenn Ihnen diese Liste sehr lang erscheint, bedenken Sie bitte, dass der geringere Teil hiervon wirkliche Errata sind - der Großteil entfällt auf Umformulierungen, Klärungen von Begriffen und auf Änderungen, die massiv von Spielerseite gewünscht wurden.

Wir danken hiermit allen Beteiligten auf unseren Mailinglisten sowie allen Einsenderinnen und Einsendern von Korrekturvorschlägen und Änderungswünschen, insbesondere auch Norman Mauder für seine ausführliche Rezension/Kritik.

ZUM HEFT: DSA - DIE VIERTE

- Bei Schritt 3 in der *Heidenkonvertierung* steht irrtümlicherweise bei der LeP-Berechnung: $KO + KK + KK/2$, richtig ist $KO + KO + KK/2$.

- Wenn Sie als Konvertierungsmethode *Komplette Neu-Generierung* wählen, gelten für die Steigerungen die in der SKT genannten Kosten, entsprechend dem gegenseitigen Lehren und Lernen bzw. dem Besuch bei einem Lehrmeister.

ZUM HEFT: ARCHETYPEN

- Auf dem *Heldenbogen des Kriegen* sind fürs Schwert falsche Werte angegeben. Statt *Attacke 12/Parade 8* muss dort *Attacke 14/Parade 10* stehen.

- Im Farbteil hat der *Krieger* Rüstungsgewöhnung I und Schildkampf II, richtig ist Rüstungsgewöhnung II und Schildkampf I — wie es auch auf dem Dokument steht.

- Beim *Zwergensöldner* sind sowohl im Farbteil als auch auf dem Bogen zwei Nachteile verloren gegangen: *Jähzorn 6* und *Angst vor Spinnen 8*. Außerdem beträgt seine GE 11, was in einem PA-Basiswert von 7 (und damit allgemein um 1 reduzierten PA-Werten) resultiert. Seine MR beträgt 4.

ZUM HEFT: DER WEG INS ABENTEUER

- auf Seite 14 wird in der Rede des Geistes zweimal auf einen 'Efferd-Tempel' hingewiesen. Dies sollte durch generelle Hinweise auf einen 'Tempel' ersetzt werden.

- Auf Seite 46 wird den Orks eine Mutprobe abverlangt; ihr MU-Wert beträgt 11.

ZUM REGELBUCH

- Eine Konvention zu *Rundungen*: Wenn nicht ausdrücklich anders erwähnt, wird bei allen Rechnungen *echt gerundet*, d.h. Werte bis ...,49 werden ab-, Werte ab ...,50 werden aufgerundet.

- Eine Neuregelung zum Thema *Generierungspunkte aus Schlechten Eigenschaften*: Es



dürfen maximal 30 GP aus schlechten Eigenschaften stammen; die Gesamtgrenze der Generierungspunkte, die aus Nachteilen stammen, beträgt weiterhin 50 GP. Dies betrifft die Seiten 27, 36 und 63.

- Im *Berechnungsbeispiel* für Lisas Einbrecherin auf Seite 28 muss es im letzten Satz heißen: »Neugier 8 und Goldgier 5 bringen genau die benötigten 13 GP«

- In der *Tabelle der Talentkosten* auf Seite 30 hat sich ein Punkt eingeschlichen: In Spalte E kostet der achte Punkt 48 Talent-GP (entsprechend der Liste auf S. 161), nicht 49.

- Die *Rasse: Zwerg* bringt einen Gewandheits-Malus von einem Punkt mit sich; außerdem beträgt ihr MR-Modifikator -4 (S. 42). [dies dient dem Ausgleich der verbilligten *Unfähigkeit: Schwimmen* (s.u.)]

- Auf Seite 54 haben wir bei der Beschreibung der *Profession Magierin* hinzugefügt, dass Magier üblicherweise nur Stäbe und Dolche verwenden dürfen.

- Eine Erläuterung zu den *Professionen* (S. 51—56): Die unter 'Ausrüstung' aufgeführten Gegenstände sind automatisch mit der Profession verbunden und stehen einem Helden zu Spielbeginn zur Verfügung; die unter 'Besonderer Besitz' genannten Reittiere, Handwerkzeug etc. besitzt der Held nur dann, wenn er den Vorteil *Besonderer Besitz* (S. 59) gewählt hat.

- Der Vorteil *Adlige Abstammung* (S. 58) verbilligt die GP-Kosten von *Besonderem Besitz* auf 3 GP

- Der Vorteil *Akademische Ausbildung Krieger* auf S. 58 verbilligt die Steigerungskosten von Kampftalenten nur bis zu einem TaW von 10.

- Der Vorteil *Akademische Ausbildung Magier* (S. 58) halbiert nicht die Kosten der Startzauber und verbilligt die Steigerung von Wis-sensalenten nur bis zu einem TaW von 10. (Dieser Startzauber-Vorteil ist schon darin ein-

gerechnet, dass die Zauber nach Spalte A gestei-gert werden.)

- Die Steigerungsboni für *Akademische Ausbildungen* (S. 58) und *Begabungen* (S. 59) sind nicht kumulativ; ein Held kann also vor seinem Start ins Heldenleben Vorteile aus einer *Akademischen Ausbildung* in einem bestimmten Talentbereich ziehen, nach dem Spielbeginn dagegen aus einer *Begabung*. Der 1-Punkte-Bonus bei der *Begabung* für ein einzelnes Talent bleibt jedoch bestehen.

- Der Vorteil *Ausrüstungsvorteil* auf Seite 59 bringt 10 Dukaten pro GP (anstatt 1 Dukaten/GP). Es dürfen maximal 50 GP für Ausrüstungsvorteil verwendet werden.

- Der Vorteil *Besonderer Besitz* (S. 59) kostet nur 7 GP

- Der Vorteil *Glück*, (S. 59) kostet nur 20 GP; bringt aber auch nur 1W3—1 mal pro Tag die Chance, misslungene Würfe zu wiederholen.

- Bei Vorteil *Glück im Spiel* auf S. 59 muss es natürlich heißen: »... (und ob der Held seine Zeichen deuten konnte) ...«

- Es sei noch einmal darauf hingewiesen (S. 58—61), dass die Vor-/Nachteile *Akademische Ausbildung (Magier)*, *Astrale Regeneration*, *Astralmacht* und *Astraler Block* nur von Helden gewählt werden können, die bereits den Vorteil *Zauberer* gewählt haben.

- Der Vorteil *Hohe Magieresistenz* (S. 60) und der Nachteil *Niedrige Magieresistenz* (S. 62) sind jeweils 3 GP pro Punkt MR-Veränderung wert.

- Die Vorteile *Immunität gegen Gifte* bzw. *Resistenz gegen Gifte/... gegen Krankheiten* (Seite 60) sind wirksamer: Resistenz bringt 7 Bonuspunkte auf die erforderlichen KO-Proben, Immunität sogar deren 15.

- Der Nachteil *Unfähigkeit für [Talent]* (S. 63) bringt nur 8 GP für körperliche Basistalente und 4 GP für andere Basistalente (anstatt 12 bzw. 6); *Schwimmen* und *Sich Verstecken* werden wie die in den Basisregeln bereits genannten Ausnahmen bei 'andere Basistalente' eingeordnet.

- Insgesamt widersprüchlich sind die Aussa-

gen über die *Steigerungskosten von Zaubern*. Es gilt: Magier steigern Gildenzauber nach A und bekannte Elfenzauber nach C; Elfen steigern Elfenzauber nach Spalte A und können vorerst keine Gildenzauber lernen oder steigern. Für die Aktivierung gilt jeweils die Formel $5 \cdot \text{Stufe} \cdot \text{Aktivierungsfaktor}$, wobei bei der Heldenerschaffung von Stufe 1 ausgegangen wird. Richtig sind also die Einträge auf S. 31/32 (Heldenerschaffung), S. 54 (Magierin) und S. 131 (Startwerte), falsch jedoch die Einträge auf den Seiten 58 (Vorteil Akademische Ausbildung Magier), 130 (Erfahrung für Zauberer) und U3 (innerer Rückumschlag; SKT).

• Beim *Beispiel zur Verrechnung von Negativen Talentwerten* auf S. 70 muss es heißen: »... die KO-Probe+3 misslingt ($15+3=18$) ...«

• Beim *Ableiten auf verwandte Fertigkeit* (S. 73) entfällt der letzte Halbsatz im ersten Abschnitt: »[...] sinkt dadurch der TaW unter 0, so kann der Held auch aus diesem Talent keinen Nutzen ziehen.« Der TaW der Ableitfertigkeit ist also egal.

• Die Dauer der Herstellung eines Geschosses beim Talent *Bogenbau* (S. 82) beträgt 1/2 Stunde; die Tabelle muss wie folgt lauten:

	Herstellen	Geschoss
Kurzbogen	4 Proben	Probe +/-0
Langbogen	6 Proben	Probe +1
Kriegsbogen	7 Proben	2 Proben +3
Leichte Armbrust	4 Proben	2 Proben -1
Schwere Armbrust	12 Proben	2 Proben +1

• Bei der *Ersten Hilfe (Talent Heilkunde Wunden)* auf Seite 84 muss es heißen: »... Diese Probe dauert doppelt so viele KR, wie die LeP des Patienten unter Null liegen ...«

• Eine Klärung zum Thema *Speere* (S. 90 und 108-110): Alle einhändig führbaren Speere (S. 90; es sind *Dreizack*, *Dschadra*, *Holzspeer*, *Jagdspieß* und *Speer*) verlieren ihr z in der Waffentabelle auf Seite 108; bei zweihändiger Führung gilt der in der Waffentabelle genannte WM, bei einhändiger Führung erleiden all diese Speere jedoch einen zusätzlichen PA-Abzug von 3 Punkten und einen Abzug von 1 TP auf die Schadenswirkung; Schwellenwert und Schadensschritte bei erhöhter TP-Zahl aus hoher Körperkraft steigen je um 1. Außerdem sinkt ihre DK bei einhändiger Führung auf N. Bei prinzipiell zweihändig geführten Speeren ergibt sich keine Veränderung.

• Eine Klärung zu den möglichen *Aktionen*, die eine Kämpferin in einer Kampfrunde ausführen kann (S. 92): Die Aktion *Rennen* entfällt. Es ist nicht möglich, in einer Initiativphase zwei Freie Aktionen durchzuführen. *Sprinten* verbraucht zwei (gewöhnliche) Aktionen und erlaubt eine Bewegungsweite von 3 GS; es ist nicht möglich zu parieren oder auszuweichen, während man sprintet. Beim *Bewegen* und beim *Sprinten* gilt, dass eine

Drehung um 90 Grad je einen Schritt Bewegungsweite kostet. Um sich zu einem Gegner hinzubewegen und diesen anzugreifen, sind eine Aktion *Bewegen* und eine *zu einer Angriffsaktion umgewandelte Verteidigungsaktion* nötig (womit die Attacke um 4 Punkte erschwert ist). Um einen Gegner anzugreifen und dann wegzulaufen, sind eine *Angriffsaktion* und eine *zu einer Bewegung-Aktion umgewandelte Verteidigungsaktion* nötig, die eine Drehung um 180 Grad beinhaltet.

• Zu den *Auswirkungen niedriger LE und AU* (auf S. 98) kommt noch hinzu, dass bei weniger als 1/2, 1/3, 1/4 der LE die GS um 1, 2 bzw. 3 Punkte sinkt, jedoch nicht unter GS 1.

• Auf Seite 99 haben wir hinzugefügt, dass man einem Schlag auch *ausweichen* kann (incl. dem Verweis auf S&H).

• Bei den *Aventurischen Rüstungen* (S. 96/97) gilt, dass Kettenhemden (lang, kurz, Kettenmantel, Kettenweste) mit so wenig Aufwand 'umzustricken' und auch ansonsten so flexibel sind, dass man beim Kauf von der Stange' bei 1-4 auf W6 eine passende (nicht behindernde) Größe findet, beim 'Finden am Wegrand' bei 1-3 auf W6.

• Bei den Regeln zur *Auswirkung schwerer Treffer* (S. 97) haben wir gestrichen, dass ein Treffer von 15+ TP die Kampfwerte senkt. Stattdessen gilt folgendes: »Jeder Hieb, der 20 oder mehr *Trefferpunkte* verursacht, beschädigt eine steife Rüstung (*Bronzeharnisch*, *Eisencap*, *Fünflagenharnisch*, *Garethr Platte*, *Gladiatorenschulter*, *Horasischer Reiterharnisch*, *Komplette Gestehrrüstung*, *Kürass*, *Kusliker Lamellar*, *Lederharnisch*, *Leichte Platte*, *Mammutonpanzer*, *Maraskanischer Hartholzarnisch*, *Schuppenpanzer*, *Leder- oder Plattenzeug* so sehr, dass ihre BE um 1 Punkt steigt. Dieser BE-Anstieg kann nur durch die Anwendung des passenden Rüstungsbau-Talents (*Grob-schmied*, *Lederarbeiten*) rückgängig gemacht werden.«

• Auf Seite 98 wurde bei *Wunden* eingefügt, dass selbige auch einen GS-Verlust von 1 Punkt mit sich bringen (um es mit den Ausführungen auf S. 117/118 konform zu halten).

• Zum Komplex *Schild* (zu finden auf S. 99/100): Die *Sonderfertigkeit: Linkhand I* bringt nur einen Punkt PA-Verbesserung für Schildträger; die *Sonderfertigkeit: Schildkampf II* kostet 500 AP und ist auch für Piraten in voller Höhe zu bezahlen. Schilde, die in der Hand oder auf dem Rücken getragen werden, bewirken bei allen Talentproben auf Körperliche Talente eine BE in Höhe ihres AT-Malus (sie sind einfach schwer und sperrig).

• Beim *Beispiel* auf Seite 100 muss es in der vorletzten Zeile heißen: »..., was bei einer 9 auch noch dazu führt, ...«

• Die Erklärung des *Zurückspringens* bei den *Distanzklassen* (S. 102) muss lauten: »Um sich

von einer Gegnerin zu entfernen, ist eine gelungene AT nötig; diese AT zählt als Angriffsaktion (wird also anstatt eines regulären Angriffs während der eigenen INI-Phase ausgeführt), richtet jedoch bei Gelingen keinen Treffer an, sondern ist nur nötig, um zu überprüfen, ob die Distanzklassen-Veränderung gelingt.«

• Der Kampf gegen einen Unsichtbaren (Tabelle auf S. 102) ist um +6/+6 erschwert, nicht um +8/+8.

• Bei der Betrachtung der *Ladezeiten* auf S. 106 steht, dass man 10 Aktionen benötigt, um eine entspannte Sehne einzuhaken; korrekt sind 6 Aktionen.

• In der *Tabelle der Schuss- und Wurfaffen* auf S. 107 steht, dass ein Wurfmesser, ein Wurfbeil oder ein Schneidzahn jeweils eine Wunde verursachen, sobald sie SP verursachen — diese Aussage ist falsch; der Stern muss jeweils weg.

• auch elfische Waldläufer können die *Sonderfertigkeit: Schnellladen* (S. 107) zu den halben AP-Kosten erlernen.

• In den Bemerkungen zu den *Waffenmodifikatoren (WM)* auf Seite 108 wird klargestellt, dass im Kampf sowohl die Veränderungen der Kampfwerte durch die WM als auch die Modifikatoren nach DK gelten.

• In der *Waffenliste* auf S. 109 wird die *Barbarenstreitaxt* mit TP/KK 14/1 geführt; dies ist falsch, korrekt ist 15/1.

• auf Seite 111 wurde die Beschreibung des *Warunker Hammer* eingefügt:

Warunker Hammer (Talent *Zweihand-Hieb-waffen* oder *Infanteriewaffen*): äußerst effektives Mehrzweck-Tötungsgerät, das eine lange Stoßspitze, einen flachen, recht großen Hammerkopf und eine gerade Axtklinge aufweist; diese Metallteile sind mit Eisenbändern am langen Stiel befestigt, so dass man mit der Waffe auch noch angemessen parieren kann. Ein Stich mit der Stoßklinge (Talent *Speere*, erschwert um 3) richtet 1W+5 TP an.

• In die Regeln zu *Weit- und Hochsprung* (S. 113) finden jetzt sowohl der *Athletik-TaW* wie auch die BE größeren Einfluss: Die Summe für die Mindestsprungweite/-höhe beträgt jetzt GE + KK-BE und beim Weitsprung fließen die übrigbehaltenen TaP aus einer *Athletik*-Probe jetzt mit fünf Fingern pro Punkt ein.

• Die *Aktivierungskosten für Talente* (S. 120/121) und die *SKT* auf U3) wurden deutlich gesenkt: Um auf Stufe X ein Talent der Spalte Y zu aktivieren, schaut man am entsprechenden Kreuzungspunkt der Tabelle nach. Es kostet also z.B. 65 Punkte, auf Stufe 12 ein unbekanntes körperliches Talent (Spalte D) zu aktivieren. Um ein Talent zu aktivieren, benötigt man eine spezielle Erfahrung oder die

Hilfe eines Lehrmeisters; dies **ist** nicht im Selbststudium möglich,

• Die Regeln zu den *drei Steigerungsarten* haben sich wie folgt geändert (beginnend auf S. 122, Mitte der linken Spalte):

[...] Gegenseitiges Lehren und Lernen ist kein 'gruppendynamischer Prozess', sondern es muss ebenfalls einen erklärten Lehrer und einen Schüler geben, weswegen wir das Gegenseitige Lehren und Lernen und den Besuch bei einem Lehrmeister hier gemeinsam abhandeln können. Der Lehrer muss einen TaW: *Lehren* von mindestens 7 aufweisen können und auch im gelehrten Talent einen TaW 7 haben. Er muss mit beiden TaW zudem besser sein als der Schüler im gelehrten Talent.

Wenn Shafir also einem 'Kollegen' neue und spektakuläre Gaukeleien beibringen will und dieser Gaukeleien bereits auf einem TaW von 9 beherrscht, muss Shafir sowohl in Lehren als auch in Gaukeleien einen TaW von 10 aufweisen.

Der benötigte hohe *Lehren-Wert* kann durch Lehrmaterialien, ruhige Umgebung und konzentriertes Lernen, eine gut ausgestattete Lehrstätte und dergleichen gesenkt werden — allerdings sind diese Bedingungen nur bei niedergelassenen Lehrmeistern, nicht jedoch am Lagerteuer (also beim üblichen gegenseitigen Lehren und Lernen) zu erreichen.

AP-Aufwand: Die Steigerung eines Talents durch einen Lehrer kostet so viele Abenteuerpunkte wie in der SKT angegeben (s. S. 120). Bei einem sehr guten Lehrer (*TaW Lehren* 15 oder mehr) kann der Schüler die nächst leichtere (linke) Spalte verwenden.

Der Zeitaufwand beim gegenseitigen Lehren und Lernen oder beim Studium bei einem Lehrmeister beträgt so viele Zeiteinheiten, wie in der SKT als AP-Kosten angegeben sind. Wir gehen davon aus, dass reisende Helden zum einen nur etwa eine Zeiteinheit pro Tag Zeit für gegenseitiges Lehren und Lernen zur Verfügung haben. Wenn die Helden länger Zeit haben — weil sie z.B. auf die Genesung eines Kameraden warten müssen —, ist es natürlich auch möglich, mehr Zeit auf Lehren und Lernen zu verwenden.

Kosten: Als Faustformel können Sie hier für das Salär eines Lehrmeisters so viele Heller rechnen, wie der in der Tabelle angegebenen Wert der AP-Kosten mal dem Lehren-Wert des Lehrmeisters beträgt. Lehrmeister, die ein Talent über einen TaW von 15 hinaus vermitteln können, sind nicht gerade häufig, und viele davon lassen sich ihre Lehrtätigkeit *wirklich* gut bezahlen (sie verlangen mindestens das Doppelte des o.g. Preises), Üblicherweise wird ein Held von einem Gefährten keine Bezahlung verlangen — aber man weiß ja nie ...

SELBSTSTUDIUM

Wenn man genügend Zeit hat (dafür aber wenig Silber), empfiehlt sich das Selbststudium, das aus täglichen Übungen, Bibliotheksbesuch und/oder

Disputen mit Gleichgesinnten besteht — die durchaus verbreitetste Methode, etwas zu lernen. AP- und Zeitaufwand: Um ein Talent, eine Eigenschaft etc. im Selbststudium zu steigern, werden mehr Abenteuerpunkte benötigt als in der SKT angegeben: Sehen Sie in der nächst-schwereren (rechten) Spalte nach. Um Talente über einen TaW von 10 hinaus zu steigern, müssen Sie sogar die Kosten aus der Spalte zwei weiter rechts verwenden. Für das Selbststudium benötigt man so viele Zeiteinheiten wie in der SKT in der erschwerten Spalte als AP-Kosten angegeben.

Kosten: üblicherweise keine, aber wenn man den lieben langen Tag nichts anderes macht, als sich in Talenten zu schulen, kann man natürlich kaum Silbertaler verdienen gehen. Man muss aber derweil sehr wohl welche ausgeben ...

OPTIONAL: LERNERLEICHTERUNGEN

Die bislang genannten Lernmethoden erfordern keinerlei Probenwürfe und sind daher schnell umzusetzen. Wenn Sie den Lernprozess jedoch detaillierter abhandeln wollen, können Sie den Erfolg der Lerntätigkeit natürlich in gewissem Rahmen auch dem Zufall überlassen.

Die folgenden Regeln ermöglichen es, je nach Erfolg einer Lehren-Probe, eine Talentsteigerung mit weniger AP-Aufwand durchzuführen als oben angegeben.



Lehrmeister/Gegenseitiges Lehren und Lernen: Zum Abschluss der Lernzeit (die sich aus den AP-Kosten der SKT ergibt) legt der Lehrer eine *Lehrera-Probe* ab; die übrigbehaltenen Talentpunkte darf der Schüler von den AP-Kosten abziehen (es muss aber immer wenigstens ein AP übrig bleiben).

Alternativ ist es auch möglich, die AP-Kosten unverändert zu halten und die Lernzeit mit einer Lehren-Probe zu senken; in diesem Fall muss die Lehren-Probe natürlich *vor* der Lehrzeit gewürfelt werden. In beiden Fällen ist Probe um fol-

gende Beträge erleichtert bzw. erschwert:

Summe aus KL und IN des Schülers über 30:	-3
Gut ausgestattete Lehrstätte:	-3
Niedergelassener Lehrmeister:	+/-0
Unzureichende Lehrmaterialien:	+3
Summe aus KL und IN des Schülers unter 20:	+3
Keine Lehrmaterialien / Lehren a.d. Gedächtnis:	+7

Unzureichende Lehrmaterialien ist der übliche Zustand beim gegenseitigen Lehren und Lernen, während *Gut ausgestattete Lehrstätte* der Normalzustand für etablierte Lehrmeister sein sollte.

Bei einem automatischen Erfolg der *Lehren-Probe* hat der Schüler während der Lehrzeit eine *Spezielle Erfahrung* im zu lernenden Talent gemacht und kann diese im Anschluss an die Lehrzeit ebenfalls verwerten. Bei einem automatischen Fehlschlag der *Lehren-Probe* sinkt der TaW des Schülers im gelehrten Talent sofort um 1 Punkt. (Er hat offensichtlich falsche Techniken oder widersprüchliche Inhalte erlernt.)

Selbststudium: Zum Abschluss der Lernzeit kann der Held je eine Klugheits- und eine Intuitions-Probe ablegen, die jeweils um den zu erreichenden Talentwert erschwert sind. Gelingt eine der beiden Proben, spart der Held 1/10 der errechneten AP-Kosten, gelingen sogar beide Proben, spart der Held 15 der errechneten Kosten. [...]

• Auf S. 126 und S. 131 wird auf die Box '**Götter und Dämonen**' verwiesen. Gemeint ist in beiden Fällen jedoch '**Zauberei und Hexenwerk**'.

• Die *Berechnung der MR* in den Beispielen auf S. 128/129 entspricht nicht dem neuesten Stand, da die Rassenabzüge noch nach einer Vorab-Regelversion berechnet sind. Bei Krieger Albom fehlt der Mittelländer-Abzug von -4, so dass er eigentlich 3, abzüglich der Ängste sogar -1 hat. Die Elfe sollte keinen Bonus von 2, sondern einen Abzug von 2 haben, so dass das Ergebnis 5 statt 9 ist. Auch die Wache auf S. 129 hat eine zu hohe MR.

• Die *Aktivierungskosten für Zauber* (S. 130 und die SKT auf U3) werden den geänderten Aktivierungskosten für Talente (s.o.) angepasst: Um auf Stufe X einen Zauber der Spalte Y zu aktivieren, schaut man am entsprechenden Kreuzungspunkt der Tabelle nach. Es kostet einen Gildenmagier also z.B. 29 Punkte, auf Stufe 8 einen ihm bis dato unbekanntem Elfenspruch (Spalte C) zu aktivieren. Die Mindestkosten zur Aktivierung eines Zaubers betragen jedoch Aktivierungsfaktor x 5 AR. Zur Aktivierung eines Zauberspruchs ist ein Lehrmeister (oder ein Zauberbuch) erforderlich.

• Anstatt für 500 AP einen Würfel zur *Steigerung der Astralenergie* mittels Ritualen (S. 130) zu kaufen, gilt: Magier erhalten KL/3 AsP zu ihrem Grundvorrat hinzu, Elfen IN/3 AsP; bei Gelingen der KL- bzw. IN-Probe erhalten sie zusätzlich 1 AsP

VON DSA3 zu DSA4:

KONVERTIERUNG VON HELDEN UND ABENTEUERN

Auf den folgenden Seiten wollen wir Ihnen die Konversionsregeln zur Umwandlung von DSA3- und DSA4-Helden vorstellen, wie sie **in der Box Schwerter und Helden** zu finden sein werden (auch, wenn diese erst im März erscheint).

Die folgenden Konversionsregeln sind eigentlich nur für nicht-magiebegabte und nicht-geweihte Helden gedacht — zumindest wird auf die Aspekte astrale Kräfte und Karma nicht eingegangen. Es ist jedoch durchaus möglich, den 'weltlichen' Teil eines Geweihten schon jetzt nach den vorliegenden Regeln zu konvertieren und die Regeln zu Mirakien, Liturgien und Wundern aus **Kirchen, Kulte, Ordenskrieger** (leicht angepasst) weiterzuwenden. Ein ähnliches Vorgehen ist auch bei Zauberkundigen möglich, wir empfehlen jedoch erst einmal die auf der folgenden Seite vorgestellte Methode, die allerdings zugegebenermaßen auch nur eine Behelfslösung bis zum Erscheinen von **Zauberei und Hexenwerk** ist.

Wichtig ist, dass in Ihrer Spielgruppe alle Helden nach demselben System umgestellt werden, damit die Verhältnisse in der Gruppe gewahrt bleiben. Sie sollten sich auch aufschreiben, nach welcher Methode Ihr Held konvertiert wurde, damit es Meister auf Spielertreffen leichter haben, Helden aus verschiedenen Gruppen zu vergleichen.

Wenn nichts anderes angegeben ist, wird bei allen Teilungen wie üblich echt gerundet.

Von Grund auf neu

Der ausführliche Weg besteht dann, Ihren Helden von Grund auf nach dem neuen System neu zu erschaffen: Sie wählen Rasse, Kultur und Profession, die zu Ihrem Helden passen, und erstellen ihn als Erststufler entsprechend der in der Box **Schwerter und Helden** vorgestellten Regeln.

Mit den Abenteuerpunkten, die Ihr Held bisher erworben hat, können Sie ihn dann gemäß den Randbedingungen der Steigerungskostentabelle steigern. Zu diesem Zweck können Sie die Abenteuerpunkte um 30 % erhöhen; wenn Ihr Held also bislang 5.000 AP erhalten hat, stehen ihm jetzt 6.500 Punkte zur Verfügung.

Dadurch wird Ihr Held wahrscheinlich eher Ihrem Bild von ihm entsprechen, er wird jedoch vermutlich spezialisierter sein, er wird weniger LeP besitzen und eine geringere Summe von Eigenschaftswerten haben, dafür jedoch einige deutlich bessere Talentwerte.

Sie merken aber schon, dass Sie für diese Methode die Box **Schwerter und Helden** benötigen ... deswegen weiter zur zweiten Methode:

Schnellkonvertierung

Um Ihren Helden möglichst genau wiederzugeben, ohne ihn neu erschaffen zu müssen, empfehlen wir die Schnellkonvertierung, die ihrem Namen gerecht wird und einfach und schnell durchzuführen ist. Da wir hier großzügig runden und einige Bonuspunkte vergeben, ist ein solcher Held vermutlich etwas 'stärker' als sein 'neu generiertes' Gegenstück, vor allem im Bereich der Eigenschaften. (Das ist kein Problem, da das Steigern dieser hohen Werte in Zukunft für ihn sehr teuer sein wird.) Beachten Sie hier nochmals, dass am besten alle Helden einer Gruppe nach der gleichen Methode konvertiert werden.

Für die Schnellkonvertierung benutzen Sie bitte folgende schrittweise Anleitung:

Schritt 1:

Konstitution als achte Eigenschaft

Würfeln Sie die Konstitution mit $1W3 + 9$ aus, wenn Ihr Held maximal die fünfte Stufe erreicht hat, bei höherstufigen Helden verwenden Sie $1W3 + 10$. Zusätzlich können Sie maximal zwei Punkte von der Körperkraft und einen Punkt von der Gewandtheit ihres Helden auf die Konstitution umverteilen. Pro 10 volle LP über der LE von 30 können Sie die Konstitution um einen Punkt anheben. Thorwaler/Fjarninger, Nivesen, Ferkinas und Zwerge erhalten darüber hinaus einen weiteren Punkt Konstitution. Allerdings darf auf diese Weise kein Ergebnis erzielt werden, das über dem Maximum von $21 +$ Rassenbonus liegt. Überzählige Punkte verfallen.

Alle anderen Eigenschaften bleiben gleich.

Nur die oben genannten Änderungen und Verschiebungen in Bereich der körperlichen Eigenschaften kommen zum Tragen.

Schritt 2:

Schlechte Eigenschaften, Vor- und Nachteile, Sozialstatus

Zählen Sie die Werte aller schlechten Eigenschaften zu einer Summe zusammen. Suchen Sie sich dann zu Ihrem Charakter, seinem Vorleben und seiner bisherigen Abenteuerkarriere passende Nachteile im GP-Wert dieser Summe aus (wir gehen davon aus, dass ein Punkt einer Schlechten Eigenschaft einen GP wert ist). Dies können auch schlechte Eigenschaften sein — wenn der bisherige Wert einer Schlechten Eigenschaft 5 oder mehr betragen hat, sollte dieser Zug auch erhalten bleiben. Außerdem können Sie nun für Ihren Helden passende Vorteile in Höhe der ermittelten Summe aussuchen. Dabei wird empfohlen, dass Sie berücksichtigen, welche Vor- und Nachteile ein Held, der nach den neuen Re-

geln erschaffen wurde, laut seiner Kultur oder Profession besitzen sollte.

Der Sozialstatus leitet sich aus dem Stand Ihres Charakters und seiner Erfahrung her. Zunächst benutzen Sie bitte folgende Tabelle, um den Grund-SO anhand des Geburtsstandes Ihres Helden zu ermitteln:

Unfrei (Skaven, Leibeigene): SO 1
Arm (Tagelöhner, Bauern, Fahrende): SO 3
Mittelständisch (Bürger, Handwerker): SO 5
Mittelständisch (Magier, Geweihte): SO 7
Reich (Handelsherren, Hochgeweihte): SO 10
Niederer Adel (Edle, Ritter): SO 8
Hochadel (Barone): SO 10
Hochadel (Grafen und mehr): SO 12

Sollte Ihr Charakter den Vorteil *Adliges Erbe* besitzen, so erhöhen Sie bitte den SO um zwei Punkte.

Pro 5 Stufen, die Ihr Held bereits erreicht hat, können Sie einen weiteren Punkt zum SO hinzuaddieren.

Schritt 3:

Lebensenergie, Ausdauer und weitere Berechnungen

Berechnen Sie nun die Grundwerte Ihres Helden anhand der Eigenschaften, der Rasse und Kultur. Bei der Schnellkonvertierung erhält Ihr Held keine Modifikationen aufgrund seiner Profession. *LE- und AU-Modifikationen nach Rasse und Kultur* finden Sie auf S. 31.

$LE = (KO + KO + KK)/2 +$ Rassenmodifikation + eventuelle weitere Modifikationen + Stufe
$AU = (MU + KO + GE)/2 +$ Rassenmodifikation + eventuelle weitere Modifikationen + 2x Stufe
$AE = (MU + IN + CH)/2 +$ Modifikationen + 2x Stufe (für Magier, Druiden, Hexen + 18, für Elfen + 12, für Schelme, Scharlatane, Sharisadim und Halbelfen + 6)
KE = den alten Wert übernehmen
$MR = (MU + KL + KO)/5 +$ Rassenmodifikation + eventuelle weitere Modifikationen
INI-Basis = $(MU + MU + IN + GE)/5$
FK-Basis = $(IN + FF + KK)/5$
AT-Basis = $(MU + GE + KK)/5$
PA-Basis = $(IN + GE + KK)/5$

Schritt 4: Talentwerte

Zunächst setzen Sie den Rotstift an: Alle Talente mit einem TaW von 2 oder höher werden grundsätzlich mit ihrem Wert übernommen. Alle Basis-Talente (siehe die Liste in der Basisbox), die einen Wert von 1 oder Weniger aufweisen, werden auf einen Wert von Null gesetzt. Alle Nicht-Basis-Talente, die einen Wert von 1 oder weniger aufweisen und in die der Held bereits Steigerungen investiert hat, werden mit TaW 0 (also aktiviert) auf den

Bogen übernommen. Alle anderen Talente, die einen Wert von 1 oder weniger aufweisen, verschwinden vom Charakterbogen.

Beachten Sie: Einige Talente sind in neue Kategorien eingeordnet (z.B. sämtliche Intuitiven Begabungen, da diese Kategorie aufgelöst wurde), andere sind zu Gaben geworden (namentlich *Gefahreninstinkt* und *Prophezeien*). Bei den Talenten, die aufgespalten oder zusammengelegt wurden, sollte der gesunde Menschenverstand entscheiden; einige Hinweise und Mechanismen können wir Ihnen jedoch geben.

Waffenlose Kampffertigkeiten

- Das Talent *Ringeln* besteht, der höchste Wert aus *Boxen*, *Raufen* und *Hruruzat* wird nun zum neuen TaW *Raufen*. Die beiden übrigen Talentwerte (falls nach dem Streichen noch vorhanden) werden halbiert und frei auf *Ringeln* und *Raufen* verteilt. Dabei darf aber kein Wert höher werden als das höchste bisherige waffenlose Talent +3; überzählige Punkte verfallen. Ein Held mit einem bisherigen *Raufen*-Wert von 10 oder mehr erhält den *Waffenlosen Stil: Bornländisch*, bei einem Wert von 15 oder mehr statt dessen den *Mercenario*- oder den *Gladiatoren-Stil*; ein Held mit *Hruruzat-TaW* von 12 oder mehr erhält den *Waffenlosen Stil: Hruruzat*, ein Held mit einem *Boxen-TaW* von 12 oder mehr den *Stil: Hammerfaust*.

Tabelle 1: LeP-, AuP- und MR-Modifikatoren

nach Rasse/Spezies	LeP	AuP	MR
Mittelländer	+10	+10	-4
Tulamiden	+10	+10	-4
Thorwaler	+11	+10	-5
Nivesen	+9	+12	-5
Norbarden	+11	+10	-4
Waldmenschen	+8	+12	-6
Brillantzwerge	+10	+18	-4
Erz- und Hügelzwerge	+11	+15	-4
Ambosszwerge	+12	+18	-4
Auelfen	+6	+12	-2
Waldelfen	+6	+12	-2
Firnelfen	+8	+15	-3
nach Kultur	LeP	AuP	MR
Andergast/Nostris	+1	+2	—
Svellttal	+1	+2	—
Amazonenburg	+1	+3	—
Novadi-Männer	—	+2	—
Novadi-Frauen	—	+1	—
Ferkina	+1	+5	—
Thorwal	—	+2	—
Gjalskerländer	—	+5	—
Fjarninger	+2	+6	-1
Anoiha, Ojaniha	—	+2	—
Miniwatu	—	-2	—
Nivesenstämme	—	+5	—
Norbardensippen	—	+2	—
Nicht genannte Kulturen	erhalten	keine	Modifikatoren.

Bewaffneter Kampf

- Messer und Dolche* wird zu *Dolche*, *Stichwaffen* wird zu *Fechtwaffen*.
- Den TaW *Kettenwaffen* können Sie auf *Kettenwaffen* oder *Kettenstäbe* verteilen; *Speere und Stäbe* kann auf *Speere* oder *Stäbe* verteilt werden.
- Addieren Sie die Werte der Talente *Äxte und Beile*, *Stumpfe Hieb Waffen* und *Infanteriewaffen* und verteilen Sie die Summe auf die Talente *Hieb Waffen*, *Infanteriewaffen*, *Schwerter*, *Zweihandflgel* und *Zweihand-Hieb Waffen*. Dabei darf kein neuer Talentwert höher ausfallen als der höchste der alten TaW
- Addieren Sie die Werte der Talente *Schwerter*, *Zweihänder* und *Scharfe Hieb Waffen* und verteilen Sie die Summe auf *Anderthalbhänder*, *Säbel*, *Schwerter*, *Zweihandschwerter/säbel*. Dabei darf kein neuer Talentwert höher ausfallen als der höchste der alten TaW
- Bei der Verteilung der TaP auf AT und PA denken Sie bitte an die Einschränkung, dass nur noch 5 Punkte Differenz zwischen den zugeteilten Punkten bestehen dürfen.

Fernwaffen und besondere Kampftalente

- Die TaW *Peitsche* und *Lanzenreiten* bleiben gleich.
- Bei den Talenten *Schuss-* und *Wulfwaffen* müssen Sie sich für eine spezielle Kategorie entscheiden; Sie können jedoch Ihren *Schusswaffen-Wert* beliebig auf *Armbrust*, *Blasrohr* und *Bogen* verteilen, Ihren bisherigen *Wurfwaffen-TaW* auf *Diskus*, *Wurfaxt*, *Wurfmesser* oder *Wurfspeer*; *Schleuder* bleibt *Schleuder*.
- Das Talent *Linkshändig* entfällt, dafür können Sie sich TaW x 20 Abenteuerpunkte anrechnen, die Sie zum Kauf der *Sonderfertigkeiten: Linkshändig I, II oder III* verwenden können (notieren Sie die Punkte).
- Die Berufsfertigkeit *Richtschätze* wird zum TaW *Belagerungswaffen*.

Körperliche Talente

- Neuerdings den Körperlichen Talenten zugeordnet sind *Singen*, *Sinnenschärfe*, *Stimmen imitieren* und *Taschendiebstahl*. Ihr Held behält die Werte, die er zuvor in diesen Talenten besaß (sofern sie nicht gestrichen wurden). Das Talent *Skifahren* wurde in der Spielhilfe *Firuns Atem* eingeführt; sollte Ihr Held darin einen TaW von 2 oder mehr besitzen, übernehmen Sie diesen.
- Ganz neu ist das Talent *Athletik*. Falls dieses Talent für Ihren Helden wichtig ist, können Sie Talentpunkte von den Talenten *Körperbeherrschung*, *Selbstbeherrschung*, *Klettern*, *Schwimmen* und *Akrobatik* im Verhältnis 1:1 auf *Athletik* verschieben.

Gesellschaftliche Talente

- Addieren Sie die Werte der Talente *Bekehren/Überzeugen*, *Betören*, *Feilschen* und *Lügen* und verteilen Sie die Summe auf die Talente *Betören*, *Galanterie*, *Überreden* und *Überzeugen*. Dabei darf kein neuer Talentwert höher

ausfallen als der höchste der alten TaW

- So vorhanden, wird *Schriftsteller* zu *Schriftlicher Ausdruck*, *Schauspieler* zu *Schauspielerei*.

Natur-, Wissens- und Handwerkstalente

- Bei den Wissenstalente eingeordnet wurden *Pflanzenkunde*, *Tierkunde* und *Schätzen*, diese Talente behalten selbstverständlich ihren Wert bei. Gleiches gilt für *Alchimie*, das jetzt als Handwerkstalent zu finden ist.
- Von den neuen Talenten in diesem Bereich können Sie *Sagen/Legenden* anheben, indem Sie Punkte von *Geschichtswissen*, *Geographie* oder *Götter/Kulte* umverteilen.

Sprachen und Schriften

- Jeder Held beherrscht seine Muttersprache automatisch mit einem TaW in Höhe von Klugheit -2.
- Die TaW *Sprachen Kennen*, *Alte Sprachen* und *Lesen/Schreiben* werden addiert und verdreifacht. Aus diesem großen Pool können Sie weitere Sprachen und Schriften bezahlen, vornehmlich natürlich jene, die Ihr Charakter bereits beherrscht.

Intuitive Begabungen

- Wenn ein Held in *Prophezeien* oder *Gefahreninstinkt* Werte über 5 hat, wird dieser Wert halbiert, aufgerundet und als die entsprechende *Gabe* behandelt.

Schritt 4a: Sonderfertigkeiten und Spezialisierungen

Je nach Erfahrung Ihres Helden können Sie ihm noch Sonderfertigkeiten zuteilen:

- Professionelle Kämpfer (Amazonen, Krieger, Rondra-Geweihte, Söldner und dergleichen) erhalten Stufe/2 (aufgerundet) Sonderfertigkeiten.
- 'Teilzeitkämpfer' (Jäger, Novadi, Streuner, Thorwaler etc.) erhalten Stufe/3 (aufgerundet) Sonderfertigkeiten.
- 'Zivilisten' (Gaukler, Hexen, Magier, Medici usw.) erhalten Stufe/4 Sonderfertigkeiten, wobei abgerundet wird.
- Helden mit einem bisherigen TaW von 15 oder mehr in einer Kampffertigkeit dürfen in dieser Kampffertigkeit eine **Spezialisierung** wählen, Helden mit einem TaW von 18 sogar **zwei Spezialisierungen**.
- Helden mit einem TaW von 15 oder mehr in einem Nicht-Kampf-Talent können eine Spezialisierung dieses Talents wählen.
- Sollte Ihr Held Talente wie *Persönliche Waffe*, *Persönliches Instrument* oder andere Fertigkeiten besitzen, die nach den neuen Regeln Spezialisierungen darstellen, verfahren Sie bitte wie folgt: Übernehmen Sie den Mittelwert (aufgerundet) aus dem zugeordneten Talentwert und der Persönlichen Begabung als neuen Talentwert und fügen Sie eine entsprechende Spezialisierung hinzu. Aus *Musizieren 7* und *Persönliches Instrument (Flöte) 16* wird also *Musizieren (Flöte) 12*. 0 Berufsfertigkeiten können ins neue System

übernommen werden. Sollte eine Berufsfertigkeit als Spezialisierung eines Talent es gelten (z.B. *Zureiter*), so verfahren Sie wie oben angegeben mit Spezialisierungen. Sollte der Wert der Berufsfertigkeit allerdings unter dem allgemeinen Talentwert hegen, so heben Sie ihn einfach auf den gleichen Wert an.

Schritt 5: Zauberer und Geweihte

Alle positiven Zauberfertigkeiten können 1:1 übernommen werden. Bei allen Zauberfertigkeiten, die negative Werte oder eine ZF von Null aufweisen, rechnen Sie bitte aus, wie viele Steigerungen Sie investiert haben, und zählen Sie diese zusammen. Diese Summe multiplizieren Sie mit 10 und verwenden sie als AP-Konto, von dem Sie gemäß der Steigerungsregeln neue Zaubersprüche erwerben können (vorzugsweise jene, die Sie gerade streichen mussten). Startwert der Formeln ist in diesem Fall 0.

Bei der Steigerung von ZfW gilt, dass diejenigen Formeln, die man bislang um 3 Punkte pro Stufe steigern konnte, nach Kategorie A gesteigert werden, diejenigen, die man um 2 Punkte pro Stufe steigern konnte, nach Kategorie B und diejenigen, die nur um 1 Punkt pro Stufe steigerbar waren, nach Kategorie D. Diese Regelung ist als vorläufig zu betrachten, da mit Erscheinen von **Zauberei und Hexenwerk** in der Steigerung der Zauber einige Neuerungen eingeführt werden.

Rituale wie Stabzauber, Hexenflüche, **Elfenslieder** und dergleichen werden bis zum Erscheinen der Magicbox unverändert beibehalten. Bei der Wirkung von Zaubern orientieren Sie sich an den Werten aus den Basisregeln. **Geweihte** benötigen erst einmal keine weitere besondere Anpassung, sie sind mit dieser Konvertierung vollständig spielbar.

Schritt 6:

'Überzählige' Abenteuerpunkte

Die Abenteuerpunkte, die der Held seit seinem letzten Stufenanstieg hinzugewonnen hat, gelten als *AP-Guthaben*, das sofort in Steigerungen der Talente, Eigenschaften, Zauber, Sonderfertigkeiten oder der LeP, AuP oder AsP umgesetzt werden kann.

Mit diesen Punkten können Sie also noch ein paar Anpassungen Ihres Helden vornehmen.

Schritt 7:

Abschließende Betrachtungen

Diese Schnellkonvertierung kann in Einzelfällen zu widersinnigen Ergebnissen führen, auch wenn wir darauf geachtet haben, möglichst alle eintretenden Kombinationen zu beachten. In diesem Fall halten Sie sich an Ihren gesunden Menschenverstand und sprechen Sie mit Ihrem Spielleiter und/oder Ihrer

Gruppe ab, wie Sie in diesem oder jenem Punkt verfahren sollen. Bitte denken Sie auch daran, dass sich einige Werte für Waffen und Rüstungen geändert haben, diese Veränderungen sollten Sie beachten, wenn Sie Ihren konvertierten Helden auf den Charakterbogen übertragen.

Sollten Sie weitere Fragen zu den Regeln haben, können wir Ihnen unter der eMail-Adresse **dsaregeln@fanpro.com** sicherlich behilflich sein. Regelmäßige Ergänzungen und Updates stehen Ihnen in der DSA-Sektion von **www.fanpro.com** zur Ansicht oder zum Herabladen zur Verfügung.

Konvertierung von Abenteuern

Auch die bisher erschienenen Abenteuer behalten volle Gültigkeit. Eine Anpassung an das neue Regelsystem sollte nicht sonderlich schwer fallen. Grundsätzlich gilt ja sowieso, dass jeder Meister die Werte der Meisterpersonen und die Schwierigkeit der abzulegenden Proben an seine Heldengruppe anpassen sollte. Daher sollen die folgenden Anleitungen nur als grobe Richtlinie gelten — ausschlaggebend muss immer der gesunde Menschenverstand sein.

Werte von Meisterpersonen

Wenn Sie wollen, können Sie wichtige Meisterpersonen komplett neu generieren (in S&H finden sich ausführliche Hinweise zur Erstellung von Meisterpersonen). Sie können stattdessen aber auch folgende Schnellkonvertierungsregeln verwenden.

Die Eigenschaften der Meisterpersonen können übernommen werden. Als Wundschwelle können Sie anstelle der Konstitution die Körperkraft verwenden. Ist bei einer Meisterperson keine KK angegeben, dann sollten Sie die Konstitution entsprechend einschätzen: Als Anhaltspunkt können Sie von dem Wert 8 ausgehen und für jeweils fünf LeP über 20 Punkte einen zusätzlichen Punkt KO veranschlagen.

Die INI-Basis eines Menschen hegt bei 8 und wird für jeweils 2 Punkte Mut über 12 um 1 erhöht (bei MU 14 also +1, bei MU 16+2...) und für jeweils 5 Punkte aus der Summe von AT und PA jenseits von 20 ebenfalls um 1 (bei AT/PA 13/12 also +1, bei 16/14 +2 etc.). Weitere Modifikatoren der INI entstehen durch Behinderung und benutzte Waffe.

Jeder LeP jenseits von 20 wird halbiert, das Ergebnis wird abgerundet. So werden beispielsweise aus 80 LeP (alt) $20 + 30 = 50$ LeP (neu). Bei Zwergen werden nur LeP jenseits der 25 halbiert.

Bei AsP wird genauso vorgegangen, die Grenze liegt aber bei 30, so dass aus 80 AsP (alt) $30 + 25 = 55$ AsP (neu) werden.

AT- und PA-Werte können für Zivilisten beibehalten werden, sollten für Teilzeitkämpfer um je 1 Punkt und für professionelle Kämpfer um insgesamt 3 Punkte (Verteilung nach Gusto) angehoben werden. Professionelle Kämpfer verfügen auf jeden Fall über zu ihrem Kampfstil passende Sonderfertigkeiten. Der Waffenschaden von Meisterpersonen muss gegebenenfalls den neuen Regeln zu zusätzlichem Schaden durch hohe KK angepasst werden. Der RS verwendeter Rüstungen bleibt gleich.

Werte von Kreaturen

Grundsätzlich können die Werte der Tiere und Wesen in den Basisregeln (S. 146ff.) als Ausgangspunkt benutzt werden, um vergleichbare Wesen mit Werten auszustatten. Auch hier werden wir eine angepasste Werteliste so bald wie möglich auf unserer Homepage oder im Versand gegen Rückporto bereitstellen.

Eigenschafts- und Talentproben

Eigenschaftsproben können in der Regel unverändert übernommen werden, nur bei Gift und Krankheiten müssen KK-Proben durch solche auf Konstitution ersetzt werden, desgleichen Proben, die mit der Ausdauer zu tun haben (Schwimm- oder Laufstrecken). Bei sehr alten Abenteuern sollten sie auch noch zwischen FF und GE unterscheiden, denn in bei DSA der 2. Edition wurden beide durch die Geschicklichkeit zusammengefasst; ähnliches gilt für KL und IN, die früher in der Klugheit zusammengefasst waren.

Talentproben ohne Zuschläge oder mit Erleichterungen können ebenfalls unverändert übernommen werden, wobei der Meister eventuell andere Talente zulassen kann, wenn es in seinen Augen passt. Probenerschwernisse bis zu 5 Punkten können ebenfalls beibehalten werden, jeder weitere Punkt wird jedoch halbiert. Ab 12 zählt jede weitere Erschwernis nur noch zu einem Drittel, ab 18 zu einem Viertel (siehe untenstehende **Tabelle 2**).

Abenteuerpunkte und freie Steigerungsversuche

Die veranschlagten AP für das Bestehen eines Abenteuers werden um ein Viertel erhöht (nach Maßgabe des Meisters). Eventuell genannte freie Steigerungsversuche gelten als *Spezielle Erfahrungen*, und zwar auch bei Eigenschaften. Frei zugeteilte Punkte werden auch als zusätzliche Punkte übernommen.

Tabelle2: Konversion von Talentproben-Zuschlägen

Probe alt	bis +5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20	+21	etc.
Probe neu	unver.	+5	+6	+6	+7	+7	+8	+8	+8	+9	+9	+9	+10	+10	+10	+11	+11	etc.



Regionalmeister: Zum Anfang des neuen Jahres wurde das System der Regionalmeister stillgelegt. Es hat sich gezeigt, dass heutzutage auf Spielerseite offenbar ein weit geringerer Betreuungsbedarf besteht als noch vor 14 Jahren, als die Regionalmeister zum ersten Mal ins Leben gerufen wurden: Heute gibt es längst eine lebendige Spielerszene, gut etablierte Rollenspielläden und ein breites Infoprogramm des Verlages (Homepage, Regeltelefon usw.), wo jedem Ratsuchenden geholfen werden kann.

Wir möchten uns auf diesem Wege bei allen Regionalmeisterinnen und Regionalmeistern recht herzlich für ihr Engagement und ihre Unterstützung bedanken.

Anfragen zu den Spielregeln sind künftig an die Regelhotline (dsaregeln@fanpro.com) zu richten. Fragen zu den regionalen Hintergründen und zum Briefspiel direkt an die jeweiligen Provinzkanzler. Für alle anderen Belange steht die Redaktionsadresse (s.u.) zur Verfügung.

Adelscalendarium:

An dieser Stelle werden künftig wieder Addenda und Korrigena zum Adelscalendarium zu finden sein, dazu in regelmäßigen Abständen die Adressen der Kanzler aller Reichsprovinzen und anderer redaktioneller Spielerbetreuer. Das neue und überarbeitete offizielle Adelscalendarium kann für eine Vorab-Kostenpauschale von 2 Euro plus ausreichend frankiertem DIN A3-Rückumschlag bestellt werden. Bestellungen bitte ausschließlich an:

Björn Berghausen, Rathenower Strasse 31, 10559 Berlin, eMail: kanzler@garetien.de

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:
VKG Verlagsvertriebs KG; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086 Hamburg

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

Ja, ich bestelle ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (6 Ausgaben) frei Haus zum Jahresbezugspreis von 13,- Euro (Ausland 15,- Euro) einschließlich Porto und Versand. Das Abonnement gilt zunächst für ein Jahr und verlängert sich nur dann um jeweils ein weiteres Jahr, wenn ich nicht bis spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums schriftlich darauf verzichte.

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

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

Gegen Jahresrechnung an meine Adresse. Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!
 Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der VKG Verlagsvertriebs KG; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086 Hamburg widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels). Dieses bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift.

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Bankinstitut: _____

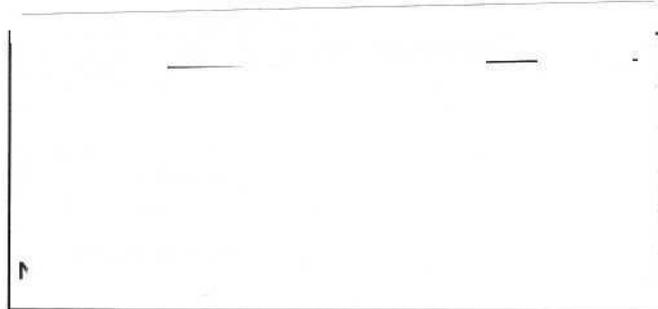
Datum, 1. Unterschrift
 (bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Datum, 2. Unterschrift
 (bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der VKG Verlagsvertriebs KG; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086 Hamburg widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).



Einsendeschluss
 für den
Av. Boten No. 94
 ist Mittwoch, der
20. Februar 2002



Impressum

Herausgeber: Fantasy Productions GmbH,
 Postfach 1517, «675 Erkrath

Redaktion: Florian Don-Schauen, Mechthild Henschel,
 Ulrich Kneiphof, Thomas Römer

Ständige Mitarbeiter: Lena Falkenhagen, Britta Herz,
 Stefan Küppers, Thomas Römer, Gregor Rot, Gun-Britt
 Tödter, Anton Weste, Hadmarvon Wieser und Karl-Heinz
 Witzko

Mitarbeiter dieser Ausgabe: B. Berghausen, C. Hötting,
 S. Michels, D. S. Richter, F. Stein, A. Zdralek u.a.

Botenmotto: Arndt Wilcke

Illustrationen: Björn Berghausen, Caryad, Sabine Weiss

Satz & Layout: ULK 8 Bobo-Systems

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich.

Copyright© 2002 by Fantasy Productions GmbH,
 Germany

Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit
 vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers.
 Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen
 wären rein zufällig und unbeabsichtigt.
 Abonnementbedingungen siehe nebenstehend.

Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RP!):

Mechthild Henschel
 Meidingerstr. 9
 76137 Karlsruhe

oder per email an:
avbote@fanpro.com

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