

Aventurischer Bote

AUSGABE 137 ❖❖ AUGUST / SEPTEMBER 2009 ❖❖ 3,50 EURO

SZENARIÖ:

VERSCHWÖRER AUS VERSEHEN

AUF DEN WEGEN DES MEISTERS:

FREMDRASSEN UND EXOTEN ALS HELDEN

IMPERAVENTURISCHE NACHRICHTEN:

VOM ENDE EINER FÜRSTIN

PRODUKTVORSTELLUNG:

HOLLOW EARTH EXPEDITION



Das Schwarze Auge

ÎΠ ΕΙΓΕΠΕΡ ΣΑΧΗ

Intern

Im Impressum von **Patrizier** und **Diebesbanden** haben wir leider vergessen, dass für die Stadtansicht von Trallop auf Seite 5 die Verbreitungsrechte bei Marcus Friedrich liegen. Dies sei an dieser Stelle nachgeholt. Wir bitten um Entschuldigung.

Nachruf

Die Redaktionen des Schwarzen Auges und des Aventurischen Boten trauern um

Stefan Trautmann



der am 28. Juli 2009 bei einem Verkehrsunfall im Urlaub auf Kreta tödlich verunglückte.

Stefan Trautmann war Autor der Abenteuer 'Der Schwur des Letzten Sultans' und (zusammen mit Uta Enners) 'Leichte Beute' aus der Anthologie 'Questadores'. Er war im Briefspiel besonders in der Region Perricum aktiv und hat viele Beiträge zu den Kulturen der Baburen und Nebachoten geleistet sowie als Mitglied des Organisationskomitees den Allaventurischen Konvent auf Burg Bilstein betreut. Darüber hinaus hat er zahlreiche Illustrationen für den Thorwal Standard gezeichnet. Das Schwarze Auge verliert mit ihm einen langjährigen, aktiven Begleiter, Mitarbeiter und Freund.

Allen Hinterbliebenen gilt unser herzlichstes Beileid.

ÎΠ ΗΛΤ

Con-Rückblick: RatCon 2009	3
Vorschau: Fremddrassen und Exoten als Helden	4
Spielhilfe: Blick in die Dunklen Zeiten	5
Kurzgeschichte: In den Gassen Mantrabarts	7
Szenariovorschlag: Dem Licht auf der Spur	8
Spielhilfe: Kämpfe spannend gestalten	10
Spielhilfe: Waffen Aventuriens	13
Rätsel: Wer erkennt die DSA-Cover?	14
Spielhilfe: Die Gaben der Allweisen – Teil 4	15
Produktvorstellung: Hollow Earth Expedition	16
Chromatrix: Wie entsteht ein Browsergame?	18
Drakensang: Die Charaktere am Spieltisch	20
Veranstaltungstipp: Messe <i>Spiel '09</i> in Essen	22
Szenario: Verschwörer aus Versehen	23
Hintergrund: Der albernische Bürgerkrieg	27
Meisterinformationen	
zu den aktuellen aventurischen Artikeln	31
Impressum, Kontakt, Abonnement	32
Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Tsä/Phex 1032 BF	Beilage

DREIEICH CON



WWW.DREIEICHCON.DE

21. + 22. 11. 2009

IN DREIEICH BEI FRANKFURT AM MAIN

GROSSES DSA SPECIAL

Einzigartige DSA Con - Tasse
Limitiertes DSA Con Abenteuer
„DIE GOLDENE STADT“
Alveraniars Runden
Myraniars Runden
DSA Workshops
Myranor Workshops
Ehrengäste zu 25 Jahre DSA
Exklusiver DSA Kalender 2010

25 JAHRE DSA

CON-RÜCKBLICK

Die RatCon 2009 ist vorbei; was bleibt, ist ein Rückblick und ein Resümee der Veranstalter. Alles lief wie in jedem Jahr ruhig und professionell ab. Auch wenn der Orga nachgesagt wird, sie arbeite unorganisiert, kann ich aus Veranstaltersicht nichts erkennen, was ernsthaft dazu veranlasst, der Orga solches zu unterstellen. Im Gegenteil, routiniert und freundlich stellte sich das Team – wie in jedem Jahr – der Besucherschar und erledigte schnell und hilfsbereit die Anfragen aller Hilfesuchenden. Und das waren auch dieses Jahr wieder nicht wenige.



Das Programm bot alles, was man von der RatCon gewohnt ist: Spielrunden von verschiedenen Systemen (von DSA über Shadowrun bis Deadlands, aber auch Neuheiten wie John Sinclair – Das Rollenspiel oder Hollow Earth Expedition), Workshops und Gesprächsrunden von namhaften Autoren, Tombola,

Präsentationen von Fan-Projekten und Neuheiten auf dem Spielsektor, aber natürlich auch viele private Treffen von Seiten der Gäste, die die Con dazu nutzten, sich einfach mal wieder persönlich zu sehen.

Zum 25 jährigen DSA-Jubiläum erschienen auf der 'Haus-Convention' von Ulisses Spiele zudem so viele DSA-Prominenz wie selten zuvor. Namhafte Gäste stellten sich hier den Fragen und Bitten der Besucher, so wie etwa Chefredakteur Thomas Römer und die 'Veteranen' Tom Finn, Bernhard Hennen, Heike Kamaris, Jörg Raddatz und viele andere mehr. So konnte man zudem auch bei den Redakteuren Chris Gosse, Uli Lindner, Katharina Pietsch, Mark Wachholz und Tyll Zybura Workshops besuchen, sich an Diskussionen um das Thema DSA beteiligen und bei Daniel Richter und Michael Masberg in ihren Autorenspielrunden mitspielen. Die Alveraniare boten den Liebhabern eines ihrer heiß begehrten Multiparallelen Abenteuer an, das dieses Jahr ebenfalls unter dem Motto 25 Jahre DSA stand und die Spieler an die Anfänge des Spiels und in den Wald ohne Wiederkehr zurück führte. Fast versteht es sich von selbst, dass hier der größte Andrang herrschte, als die leider nur 30 Spielplätze ausgewürfelt und vergeben wurden.

Große Begeisterung und viel Beifall ernteten auch die 'Altmeister' Römer, Hennen, Finn, Kamaris und Raddatz, die im Verlauf ihrer Gesprächsrunde mal ein wenig aus dem Nähkästchen plauderten und den Fans mit Anekdoten und Geschichten aus den Kindertagen von DSA einen Blick hinter die Kulissen von damals erlaubten.

Pünktlich zum DSA-Jubiläum erschien *Die Chronik Aventuriens*, die neue CD von **ERDENSTERN**, die es sich natürlich auch nicht nehmen ließen und das Werk selbst interessierten Besuchern präsentierten (auf dem Bild mit Tom Finn).

Lobenswert hervorzuheben ist auf jeden Fall die Arbeit der Teams der Projekte **Dere-Globus** und **Wiki Aventurica**, die mit ihren Beiträgen zeigten, dass nicht nur offizielles Material den Geschmack der breiten Spielerschaft trifft. Auf ihren eigens mitgebrachten Computern konnte man hier durch ein virtuell erstelltes Aventurien reisen, sich in Städten wie Perainefurten umsehen und so wunderbar in die lieb gewonnene fiktive Welt eintauchen. Auch der selbstgedrehte DSA-Film *Leuenklin-*



ge fand großen Anklang. Der Produzent, vor Ort mit Kamera und liebenswerter Kollegin von **Orkenspalter TV**, ließ die beiden Teile des Films im Gartensaal laufen, während er auf der Con Stimmen und Stimmungen für das Internet-TV einfieng.

Natürlich konnte sich wieder jeder Interessierte von den anwesenden Zeichnern und Illustratoren in seinen Lieblingshelden verwandeln und auf Papier bannen lassen, denn *Caryad*, *Florian Stitz*, *Sabine Weiss* und *Marina Fahrenbach* kamen diesen Wünschen sehr gerne und mit viel Ausdauer nach.

Der Höhepunkt aber war sicherlich das Konzert von **Amber** am Samstag Abend. *Martina Noeth* und ihre Band versetzten so sehr das Publikum im vollen Gartensaal in ihren Bann, dass man die Stimmung nur als ausgelassen und euphorisch bezeichnen kann. Eine gelungene Mischung aus alten Liedern der ersten CD *Bardensang* mit neueren Werken von *Rabenflug* und ein paar netten Überraschungen (Oliver Hoffmann von Feder & Schwert als Duettpartner und der vierstimmige Hochzwerghenchor der DSA-Schreibstube) ließen die diesjährige RatCon wieder zu einer gelungenen Veranstaltung werden.

Abschließend leitete am Sonntag dann *Christian de Ahna* (Mitveranstalter des Dreieich-Con) sehr souverän durch die schon erwartete Podiumsdiskussion der DSA-Redaktion.



Alles in allem war die RatCon also eine gelungene Veranstaltung, mit der die Veranstalter, vor allem aber die Gäste zufrieden sein können und sind. Die vielen stimmungsvollen Momente und tollen Spielrunden, die netten Gespräche und angeregten Diskussionen, sowie die multimedialen Präsentationen und das begeisternde Konzert können sehr gut darüber hinweg sehen lassen, dass die Preise der Cafeteria vielleicht für den einen oder anderen ein wenig zu hoch waren, dass das Händlerangebot nicht so opulent war wie in der Vergangenheit und dass die sanitären Anlagen nicht den Vorstellungen von Besuchern und Veranstaltern entsprachen. Wobei sich gerade den Veranstaltern hier die Frage stellt, warum die Toiletten bereits nach vier Stunden so verschmutzt waren ... Von der Orga hat da bestimmt niemand eine Wagenladung Gülle auskippen lassen. Man kann da wohl nur fassungslos mit den Schultern zucken und darauf hoffen, dass es im nächsten Jahr weniger schlimm wird.

So oder so ist die RatCon eine Veranstaltung, die man getrost besuchen kann, wenn man ein Wochenende voll Spiel, Spaß und netten Menschen haben möchte.

So wie es derzeit aussieht, wird das Konzept der Convention für das nächste Mal überarbeitet. Da werden neue Programmpunkte hinzugefügt, alte Dinge wieder zum Leben erweckt und andere Sachen einfach so verändert, dass es gefallen dürfte. Dazu erst einmal nichts konkretes, aber man darf gespannt sein.

Abschließend möchten die Veranstalter der RatCon diese Chance hier auch dazu nutzen, allen Besuchern, Workshop- und Spielleitern, Händlern und Supportern und den ganzen Helfern der Orga recht herzlich Danke sagen. Ohne euch könnten Conventions wie die RatCon nicht funktionieren. Wir sehen uns dann im Oktober auf der Spielemesse in Essen oder im November in Dreieich.

UK

FREMDRASSEN UND EXOTEN ALS HELDEN

VON MARCUS FRIEDRICH

MIT DANKAN FLORIAN DOB-SCHAVEN UND RALF D. REPEZ FÜR MAPSHERLEI ANREGUNG UND KORREKTUR

Vielen Spielern erscheint es sehr reizvoll, Charaktere zu spielen, die sich aufgrund ihrer Rasse und/oder ihrer Kultur deutlich von dem ‚Standardtypus‘ eines Helden unterscheiden. Dies ist grund-

sätzlich sehr zu begrüßen, können solche ‚Exoten‘, stimmig dargestellt, doch für jede Spielrunde eine Bereicherung darstellen. Bei der Interaktion sowohl innerhalb der Gruppe als auch mit dem restlichen aventurischen Umfeld bieten sich viele interessante Möglichkeiten und sogar der eine oder andere Abenteureraufhänger. Allerdings sollten Spieler wie Meister einige Punkte beachten, wenn ein solch ‚exotischer‘ Held ins Spiel eingeführt werden soll, um Komplikationen auf irdischer wie aventurischer Ebene zu vermeiden.

Ausführlichere Informationen zu den einzelnen Rassen finden Sie in der Spielhilfe *Wege der Helden* ab Seite 27, Anregungen zur Darstellung exotischer Helden auf Seite 297 ff. desselben Bandes.

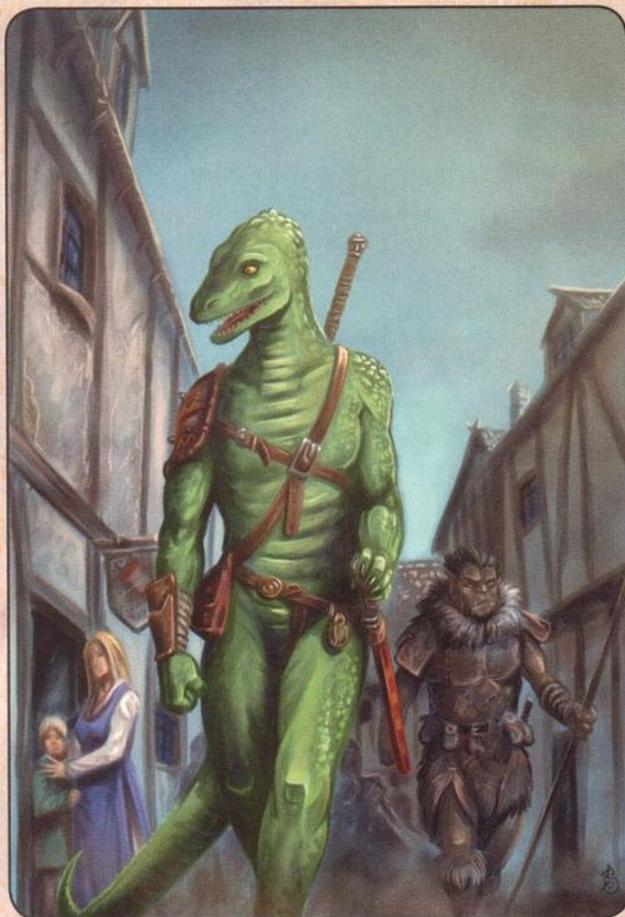
Daneben gibt es noch eine Reihe von Kreaturen, die auf die eine oder andere Art dermaßen fremdartig sind, dass sie im offiziellen Regelwerk als Spielercharaktere unberücksichtigt bleiben – was natürlich niemanden davon abhalten muss, sie dennoch im ‚eigenen‘ Aventurien als Helden zu führen.

Die demnächst erscheinende Spielhilfe *Wege des Meisters* enthält viele hilfreiche Angaben zum Vorbereiten und Leiten von Abenteuern. Dieser Artikel möchte die Spielhilfe inhaltlich ergänzen und auf das Thema vorbereiten.

NICHTMENSCHLICHE RASSEN

Hier ist zu beachten, dass nichtmenschliche Rassen selbst in ‚zivilisierteren‘ Gebieten (Mittelreich und Horasreich, Aranien, Tulamidenlande, Bornland, Al’Anfa) abseits der großen Städte für Aufsehen sorgen – es wird viele Menschen geben, die noch nie zuvor einem derartigen Wesen begegnet sind. In noch entlegeneren Gebieten können viele der nichtmenschlichen Besucher froh sein, wenn man ihnen nicht sofort – aufgrund von Aberglaube oder alten Feindschaften – ans Leben will.

Im Folgenden finden Sie einige beachtenswerte Punkte zu den einzelnen Rassen, die Spieler wie Meister bei der Auswahl des Charakters beachten sollten.



ACHAZ (OHNE DIE IM ORKLAND BEHEIMATETEN)

Diesen wechselwarmen Wesen machen vermutlich in der Nordhälfte Aventuriens schon allein die vergleichsweise niedrigen Temperaturen schwer zu schaffen. Hinzu kommt noch, dass abseits der Echsensümpfe und der angrenzenden Gebiete die Echsenmenschen bestenfalls einigen wenigen Gelehrten bekannt sind. Für entsprechend großes Aufsehen (von Neugier bis hin zu offenem Hass) werden sie sorgen, wenn sie zum Beispiel am helllichten Tage über den Marktplatz von Angbar schlendern.

Noch ärger sieht es im Kalifat aus, das mit den Echsen eine alte Feindschaft verbindet. In Unau kann ein Achaz froh sein, wenn man ihn nicht auf der Stelle tötet, sondern nur verjagen möchte. Dieses Schicksal dürften seine menschlichen Begleiter als ‚Echsenfreunde‘ gewiss teilen. Ähnlich werden auch viele Zwerge auf die ‚Echsenbrut‘ reagieren, die sie für Diener der verhassten Drachen halten – ein Umstand, der es sehr schwer macht,

eine Achaz in eine Gruppe zu integrieren, der ein Zwerg und/oder ein/e Novadi angehören.

ORKS

Südlich des Mittelreiches kaum bekannt, wird man ihnen zumindest mit Skepsis begegnen und ihre menschlichen Begleiter für etwaige Fehlritte des orkischen Helden verantwortlich machen.

Im Neuen Reich selbst sind die Schwarzpelze alles andere als wohlgekommen. Zu frisch sind die Erinnerungen an die jüngsten Kriege mit den Orks – hier wird die Begegnung wohl Reaktionen wie Hass, Wut oder gar Mordlust auslösen. Und wer freiwillig mit ihnen durch die Lande reist, der kann keinen Deut besser sein als die ‚Bestien‘ selbst. Nördlich des Reiches hingegen wird es sehr viel leichter, einen Ork in das soziale Umfeld zu integrieren. In An-

dergast hat man sich mit den Schwarzpelzen arrangiert, und im Gebiet des einstigen Svelltschen Städtebundes wird man ihnen zu- meist entweder mit Gleichgültigkeit oder gar mit Respekt bege- gen: Schließlich beherrschen die Schwarzpelze diese Region – und ihre menschlichen Bewohner – bereits seit dem letzten großen Or- kensturm vor gut zwanzig Jahren. Doch mag sich hier womöglich ein orkischer Charakter vor seinen Artgenossen dafür rechtfertigen müssen, warum er mit Glatthäuten (und anderen Nichtorks) un- terwegs ist und nicht mit Seinesgleichen.

GOBLINS

Sofern man diese Wesen überhaupt südlich des Mittelreiches kennt, werden sie als ebenso hinterhältige wie feige Räuber be- trachtet und gelten in ihren Siedlungsgebieten (insbesondere dem Bornland und dem östlichen Weiden) als wahre Plage. Eine erbit- terte Feindschaft besteht aber mit keiner anderen Rasse. Allerdings wird ein Goblin-Held von Menschen zumindest anfangs nicht als eigenständige, vollwertige Person betrachtet werden. Stattdessen wird man sich an (vermeintlich) respektable menschliche oder zwergische Charaktere wenden, die wiederum die Frage über sich ergehen lassen müssen, warum sie so ein seltsames ‘Tier’ mit sich führen. Orks hingegen – so es sich um nicht um Ausgestoßenen handelt – kennen Goblins lediglich als Sklaven und behandeln sie entsprechend.

ZWERGE

Die Angroschim sind relativ problemlos in allen Regionen Aventuriens als Helden darstellbar. Sowohl in Thorwal als auch den Stadtstaaten des Südens sind sie bekannt und mehr oder minder häufig anzutreffen. Im Neuen wie im Alten Reich sind sie durch die *Lex Zwergia* geschützt. In diesen beiden Reichen stellen sie so- gar Adlige und haben dort von den Kaisern anerkannte Bergkönig- reiche. Verhasst sind ihnen – neben den Drachen – lediglich die Echsenmenschen, weshalb diese beide Rassen nur schwer in einer Heldengruppe vereint werden können.

ELFEN

Sie sind in fast allen Gebieten nördlich der Khom anzutreffen. In vielen Regionen ranken sich unzählige Legenden um ihre sagen- haften (Zauber-)Fähigkeiten, daher werden sie in der Regel be- staunt oder bestenfalls – je nach Überlieferung – mit einiger Vor- sicht behandelt, nur selten jedoch angefeindet. Mit Orks verbindet sie jedoch eine alte Feindschaft, was gemeinsa- me Abenteuer mit Helden dieses Volkes sehr schwer macht. Ähnli- ches gilt für die Rotpelze, die von den Elfenvölkern als ausgespro- chen feige und widerwärtig empfunden werden. Im Süden des Kontinents, wo Elfen kaum bekannt sind, werden sie oftmals als Dschinne der Magie oder andere magische Wesen angesehen, was in der Regel eher kurios bis lästig, selten aber wirk- lich gefährlich ist.

GROLME

Angehörige dieses Volkes fallen nicht nur durch ihr Äußeres auf – sie erreichen auch ausgewachsen nur die Größe eines Kindes, haben aber einen überproportional großen Kopf –, sondern ge-

nießen auch einen sehr schlechten Ruf als ‘Feilscher’, die für den richtigen Preis alles und jeden verkaufen und dabei ihre Handels- partner nach Kräften über den Tisch ziehen. So kommt es, dass viele Menschen Grolme, so sie sie als solche erkennen, nach Kräf- ten meiden – und es kann sehr lange dauern, bis dieses Misstrauen überwunden ist.

EXOTISCHE MENSCHLICHE RASSEN UND KULTUREN

Diese Bezeichnung bezieht sich auf Menschen, deren Herkunft und Kultur von den meisten Mitmenschen – und ggf. Vertreter an- derer Rassen – als ‘seltsam’, ‘gefährlich’ oder gar, aufgrund fremd- artiger Religionspraktiken, als ‘götterlästerlich’ eingestuft wird.

MOHAS UND UTULUS

Die dunkelhäutigen Bewohner des tiefen Südens werden in süd- lichen Regionen außerhalb ihrer Stammesgebiete zumeist als ‘pri- mitive Wilde’ wahrgenommen, in nördlichen Regionen ob ihrer ungewöhnlichen Hautfarbe zumindest mit Staunen betrachtet. In den Grenzgebieten zum Kalifat und zu Al’Anfa kann es ihnen sogar passieren, dass man sie für entlaufene Sklaven hält. Unab- hängig davon wird man Vertreter beider Kulturen zumindest im südlichen Aventurien oftmals als ‘Besitz’ vermögend erscheinender Charaktere betrachten, nicht aber als eigenständige und für sich selbst verantwortliche Persönlichkeiten. Dies ändert sich allenfalls, wenn die dunkelhäutigen Reisenden entsprechend wohlhabend und mächtig wirken bzw. auftreten – denn Reichtum ist insbeson- dere im südlichen Aventurien weitaus wichtiger als Hautfarbe und Herkunft.

Übrigens wird zwischen beiden Völkern, von einigen wenigen Ge-lehrten abgesehen, kaum ein Unterschied gemacht, zum einen aus Unwissenheit, zum anderen aus schlichtem Desinteresse (“Sind doch alles schwarze Wilde aus dem Süden!”).

FERKINAS, TROLLZACKER UND FJARNINGER

Sie gelten vielerorts zwar auch als ‘wilde Barbaren’, doch wird man ihnen ob ihrer kriegerischen Kultur zumindest vordergrün- dig deutlich mehr Respekt entgegenbringen als den Utulus oder Mohas. Aber dennoch werden sie es in ‘zivilisierteren’ Gegenden schwer haben, als vollwertiges Mitglied der Gemeinschaft zu gelten – zu fremdartig und abstoßend wirken etwa die Blutopfer der Fer- kinas an ihre Göttin Rascha auf einen Bewohner Zentralgaretiens. Und wenn dann in einem nahebei gelegenen Dorf eine schreckli- che Bluttat geschieht, dürfte sofort klar sein, wer als Schuldiger in Frage kommt ...

Wie man die drei Kulturen voneinander abgrenzt, wissen wohl nur eine Handvoll Gelehrter und die Bewohner am Rande ihrer jeweiligen Siedlungsgebiete. Einem Balihooer Stadtgardisten ist es hingegen einerlei, ob der furchteinflößende Fremde mit den vielen Narben, der vor ihm steht, nun ein Trollzacker, ein Fjarninger oder ein Ferkina ist.

POCH EXOTISCHERE HELDEN?

Neben den Heldentypen, die im Regelwerk ausdrücklich als Exoten genannt werden, aber spielbare Werte haben, gibt es noch andere

Bewohner Aventuriens, die als Spielercharaktere reizvoll erscheinen mögen. Trolle, Meckerdrachen, Einhörner und Kobolde sind zweifelsohne faszinierende Wesen, und wenn Orks auf Abenteuer ausziehen, warum dann nicht hin und wieder ein Troll?

Doch sollte man bedenken: Trolle sind Wesen von vier Meter Größe und mehreren hundert Stein Gewicht, was sie schon allein aufgrund der Anatomie in vielen Abenteuersituationen zum echten Problem werden lässt: Es gibt keine passenden Schlafplätze in Herbergen, nicht einmal Sitzgelegenheiten, in viele Häuser kann der Troll nur hineinkriechen, und ob die Statik des Obergeschosses ihn aushält, mag der Zufall entscheiden. Was die gesellschaftliche Akzeptanz angeht, hat er mit ähnlichen Problemen zu kämpfen wie Echsenmenschen oder Goblins. Auch die anderen fantastischen Wesenheiten sind nicht minder schwer ins Alltagsleben zu integrieren (stellen Sie sich einen Kobold auf einen höfischen Empfang oder ein Einhorn in den Garether Gassen vor!). Ob es sich tatsächlich lohnt, für den – einmaligen – Reiz, einen wirklich ungewöhnlichen Gefährten zu präsentieren, das gesamte Abenteuergeschehen dauerhaft zu lähmen, darf bezweifelt werden.

Darüber hinaus gibt es einen sehr konkreten Grund, warum derartige Rassen in Wege der Helden als nicht spielbar eingestuft werden: Sie sprengen den Rahmen des Regelwerks. Das Talentsystem geht von Eigenschaften aus, die zwischen 8 und 21 liegen (mit ge-

wissen Ausreißern nach oben und unten). Ein Troll, dessen Mut und Konstitution bei 20 beginnen und Werte bis 30 erreichen und dessen Körperkraft sogar zwischen 25 und 40 liegt, sprengt dieses System. Stellen Sie sich eine unmodifizierte Selbstbeherrschungsprobe vor – selbst der schwächlichste Troll mit Talentwert 0 kann sich immer beherrschen (es sei denn, der Spieler würfelt einen Patzer). Eine Unzahl von Proben – etwa *Schlösser Knacken* durch ein Einhorn – müsste schon allein wegen der Anatomie solcher Helden in bizarrem Maße modifiziert werden. Ein Regelwerk, das diese Fälle behandelt, müsste einen Umfang haben, der in keinem vernünftigen Verhältnis zum Ergebnis stünde. Gleiches gilt für die Magieregeln – so widerspräche es zum Beispiel dem Bild eines Kobolds, ihm Zaubersprüche zuzuordnen.

Wenn Sie und Ihre Gruppe sich dennoch einig sind, dass Sie derartige Charaktere gerne zu einem Teil Ihrer Gruppe machen wollen, auch ohne dass es ein festes Regelwerk für sie gibt, wenn Sie sich die Mühe machen wollen, Ihre Abenteuer und Kampagnen an einen 'Extrem-Exoten' anzupassen, und Sie bereit sind, im Spiel sehr flexibel mit Regeln umzugehen, dann – und nur dann – können wir Ihnen empfehlen, eine solche Figur in die Gruppe mit aufzunehmen. Denn mit den richtigen Mitspielern kann es durchaus sehr reizvoll sein, einen Jungtroll auf Wanderschaft oder einen Koboldabenteurer darzustellen.

Ein Blick in die Dunklen Zeiten

EINE ÜBERSICHT ÜBER EINE BEWEGTE EPOCHE AVENTURISCHER GESCHICHTE

Bereits vor einiger Zeit hat *Ulisses Spiele* eine Spielhilfe angekündigt, in der erstmals die aventurische Vergangenheit spielbar gemacht werden soll: In der Box *Die Dunklen Zeiten – Imperien in Trümmern* soll alles enthalten sein, um tief in die Mysterien dieser düsteren Epoche einzutauchen.

Doch was prägte diese Zeit überhaupt, dass sie so brauchbar erscheint für eine erste Publikation dieser Art? Was geschah in diesem Abschnitt aventurischer Historie? Was für Abenteuer kann man dort erleben? In diesem Boten soll ein kurzer Überblick über die Lande der Dunklen Zeiten gegeben werden, während sich der nächste Bote dem konkreten Aufbau und Inhalt der Box widmet.

ABBRUCH EINER DUNKLEN EPOCHE

Die Dunklen Zeiten begannen mit dem Tode des 'Blutkaisers' *Fran-Horas* im Jahre 564 vor Bosparans Fall. Seit der Dritten Dämonenschlacht vier Jahre zuvor, in der sowohl die Legionen Frans als auch die Aufständischen um *Hlâthar aus den Nordmarken* einen enormen Blutzoll entrichten mussten, ist die Macht des alles überstrahlenden Bosparanischen Imperiums gebrochen. Und auch in den übrigen Teilen Aventuriens zerbricht die alte Macht, versinkt das Volk im Elend und streiten sich diejenigen, die eine Waffe zu halten vermögen, um den letzten Rest Reichtum. Erst etwa 500 Jahre später, mit der Thronbesteigung *Brigon-Horas'* 162 v.BF, sollen die Zeiten des Chaos und des Niedergangs enden.

Eine Zeit zerbrechender Staatsgewalt, in der sich zaghafte Anfänge des Adels gerade erst herausbilden. Eine Epoche fremdartiger Götter und zahlreicher, streitender Kulte, aus denen sich erst in Jahr-

hundertern richtige Kirchen formen werden. Eine Ära des Misstrauens und des Unverständnisses, in der sich die verschiedenen Kulturen gerade erst kennen lernen und in der nur wenig über die Lande jenseits der eigenen Grenzen bekannt ist. Kurzum: Dunkle Zeiten, in der noch Platz für wahre Helden ist, die sich über den Horizont der Zeitgenossen hinaus wagen!

DAS DEKADENTE HERZ DES REICHES

Gerade aufgrund der Düsternis der umgebenden Lande erstrahlt *Bosparan* zumindest für einen Zeitgenossen um so herrlicher. Die Metropole, der kaum eine Stadt des Kontinents in Größe und Pracht gleichkommt, ist das unumstößliche Herz des *Bosparanischen Reiches*. Wer sie beherrscht, dem ist der Titel des *Horas* fast sicher. Und so streiten sich im Laufe der Dunklen Zeiten immer wieder Thronprätendenten um die Hauptstadt, während sich die Honoratioren in ihren Türmen von Sklaven verwöhnen lassen.

DAS ELENDE DER PROVINZEN

Doch der Reichtum im Zentrum des Reiches lässt sich nur auf Kosten der riesigen Provinzen bewerkstelligen, die in den Jahrhunderten zuvor so hoffnungsvoll kolonisiert wurden. Egal ob in den riesigen *Nordmarken*, in denen sich der erste Adel der Geschichte herausbildet, in den von Orks bedrohten Landen der *Greifenmark* und des jungen *Königreichs Baliho*, in der an der Grenze der Kulturkreise liegenden *Rommilyser Mark*, in den herrschaftslosen *Weiten Garetias* oder den von Hitze, Hunger und Krankheit geplagten *Siedlerstädten des Südens* – überall geht die alte Herrschaft unter

oder wird das Volk bis aufs Blut ausgepresst. Viele fügen sich in ihr Schicksal, doch einige begehren wie die **Enklave Wengenhalm** in ihrem Freiheitskampf auf oder schaffen sich wie der mysteriöse König des **Windehag** ein neues Reich der Hoffnung.

AM HOF DES DIAMANTENEN SULTANS

Auch in den Landen der Tulamiden, dem riesigen **Diamantenen Sultanat**, kommt es in den Dunklen Zeiten zu tiefgreifenden Umbrüchen. Nach dem plötzlichen Tod des allmächtigen *Sheranbil al'Shahr*, der fast 100 Jahre vom strahlenden Khunchom aus gottgleich herrscht, folgt ein langjähriges Interregnum voller Thronstreitigkeiten. Kein Herrscher kann sich lange durchsetzen, aber viele greifen nach dem Diamantenen Thron. So sind viele Städte auf sich selbst gestellt und verlassen sich nur noch auf ihre Stadtgötter, ihre Handelsmacht und ihre Armeen – und blicken doch auf die dekadenten Barbaren im Westen hinab.

ELEMITISCHE ZUSTÄNDE

Doch die Ohnmacht der Diamantenen Sultane führt auch zum Erstarken eines ehemaligen Vasallen: des **Großsultanats Elem**. Das düstere Reich von dekadenten Adligen und mächtigen Zauberern schwingt sich auch durch sein Bündnis mit dem Unterwasserreich **Wahjad** zu nie gekannter Größe auf und erforscht finsterste Geheimnisse. Elem kämpft gegen die blutsaufenden **Wudu** im Regengebirge wie das **Bosparanische Reich** gleichermaßen, während es die Besiegten als Sklaven heimführt, wüste Orgien feiert und

blutige Kämpfe zwischen Chimären und Gefangenen ausrichtet. Die aus dem **Shadif** durch echsische Söldner Vertriebenen fliehen aus Furcht vor den unerbittlichen Feinden bis ins **bosparanische Yaquiria Superior**, wo sie das **Emirat Al'Mada** ausrufen.

JENSEITS DER GRENZEN

Die Schwächung der beiden großen Reiche bietet nicht nur eine Chance für Elem, auch andere Gruppen jenseits der Grenzen blühen in dieser eigentlich so düsteren Zeit auf. Die **Hjaldinger** im hohen Norden ziehen erstmals in großer Zahl auf Raubzüge aus, plündern sogar **Bosparan** und besetzen das **Regnum Cyclopeia**. Ihre **Seekünninge** sollen auf Jahrzehnte die Geschicke des Archipels bestimmen.

Im fernen Osten prosperiert das Reich der **Alhanier**, deren Herrscherinnen bei ihren bosparanischen Nachbarn als Hexenweiber verschrien sind. Doch das Ende zeigt sich schon am Horizont und noch vor Ende der Dunklen Zeiten wird **Alhanien** von erstarkenden Legionen unter dem Soldatenkaiser *Jel-Horas* erobert. Die **Orks** fallen im *ersten Orkenzug* über die Nordprovinzen her und knechten unter ihrem Aikar *Brazoragh Nargazz Blutfaust* weite Teile der Menschenlande, während die **Elfen** und **Zwerge** in den *Elfenkriegen* zerstrittenen sind. Im tiefen Süden sind die bereits erwähnten **Wudu** eine konstante Gefahr für bosparanische wie tulamidische Siedler gleichermaßen, die gefangen und in Scharen auf ihren Blutaltären geopfert werden.

UL

GESICHTER AVENTURIENS - DIE SIEGER DES SCHREIB- UND ZEICHENWETTBEWERBS

IN DEN GASSEN MANTRABADS

VON ALBIN REPTENBERGER

Der Weg zum **Boron-Tempel** führte durch die dunklen Gassen **Mantrabads**, die sich mitten in der Nacht verlassen und wie ausgestorben unter dem klaren Sternenhimmel zwischen den gigantischen Türmen **Fasars** schlängelten. Nur aus einigen vereinzelt Teestuben drang noch Musik nach außen, wo Tulamiden dem Rauschkraut frönten oder den rahjagefälligen Tanz einer **Sharisad** genossen. Eine einzelne Gestalt stapfte sichtlich müde durch die enge Straße, einen Umhang ob der kühlen Nacht um die Schultern geworfen und die Kapuze so tief ins Gesicht gezogen, als müsse sie den Weg vor sich gar nicht sehen, um ihr Ziel zu erreichen.

Ein Mann trat aus der Dunkelheit hervor und versperrte dem Verhüllten den Weg. Ringe blitzten an seinen Fingern und die tulamidische Seide seiner Gewänder verdeckte einen mageren, gebückten Körper. Nur einem sehr aufmerksamen Beobachter wären auch die fünf weiteren geduckten Schatten aufgefallen, die langsam eine unentrinnbare Schlinge um ihr Opfer zogen und sich von Dächern, Balkonen und zwischen Häuserecken dem nächtlichen Wanderer näherten.

“So spät noch unterwegs, **Effendi Queseda**?” fragte der hagere Tulamide, den sarkastischen Unterton kaum verhehlend. “Mir

scheint, nach einem solch großen Sieg in der Arena solltet Ihr Euch ausruhen und nicht in den dunklen Gassen **Fasars** herumspazieren. Ein solcher Spaziergang kann sich als äußerst verhängnisvoll herausstellen.” Der lauende Unterton des Mannes war nun kaum noch zu überhören. Zufrieden stellte er fest, dass seine Männer in Position waren.

“Meine Aufgabe ist erfüllt. Die Gläubigen sind frei. Ich werde nun **Boron** für meinen Sieg danken und morgen die Stadt gen Süden verlassen”, antwortete **Lucan Queseda**. Schien seine Körperhaltung vor wenigen Augenblicken noch Müdigkeit und Erschöpfung widerzuspiegeln, so klang seine Stimme nun ruhig und bestimmt.

“Einen Sieg? Ihr meint wohl eher neun? Ihr habt Euch nicht gerade beliebt gemacht, **Effendi**. Mein Herr, **Khabla ben Khajid**, war nicht besonders erfreut darüber. Eine Menge Gold hat auf unangenehmste Weise den Besitzer gewechselt, weil Ihr Euch nicht an unsere Abmachung gehalten habt!”

“Es hat keine Abmachung gegeben”, stellte der Schwertkämpfer noch immer stoisch ruhig fest, was sein Gegenüber sichtlich in Rage brachte.

“Wenn der Sohn des Fürsten von **Fasar**, **Satrap** des Turm des Mon-

*Wettbewerb Gesichter Aventuriens
1. Platz
in der Kategorie Text, kurz*

des und Gebieter über Dutzende Diamantenminen, Euch einen Brief mit dem Befehl zu verlieren überreicht, dann ist das eine Abmachung!"

"Das sehe ich nicht so", erwiderte Lucan und schob seine Kapuze zurück, die edlen Gesichtszüge seinem Gegenüber entgegenstreckend, seine blinden Augen hinter einer Binde verborgen.

"Ihr mögt vielleicht den Sturz der Zehn überlebt haben, aber es ist nicht klug, sich mit Sahib Khabla anzulegen, großer Schwertkämpfer!" hallte die unangenehme Stimme des aufgebracht Diener herausfordernd durch die Gasse.

In diesem Moment griffen die gedungenen Mörder an: Mit einem Kampfschrei stürzte ein Schatten vom Balkon genau auf Lucan herab, einen Waqqif in jeder Hand zum tödlichen Streich erhoben. Gleichzeitig schoss ein Wurf dolch aus einem dunklen Hauseingang auf die Brust des ehemaligen Gladiators zu. Die restlichen drei Attentäter hechteten aus ihren Verstecken hervor und würden den Schwertkämpfer schnell erreicht haben. Die Stelle war perfekt für einen Hinterhalt geeignet und die Meuchler gehörten zu den Besten in Fasar.

Queseda erstarrte für den Bruchteil eines Augenblicks, dann vollzog er eine blitzschnelle Drehung, fing den auf ihn gezielten Wurf dolch mit einer Hand und schleuderte ihn mit dem Schwung seiner Bewegung genau in die Richtung des Werfers zurück. Der Dolch landete zielsicher mitten im Gesicht des Angreifers und tötete diesen augenblicklich. Mit der anderen Hand zog der meisterhafte Krieger sein Schwert und stieß es dem herabspringenden Meuchler präzise in den Unterleib. Als Lucan Queseda seine erste Waffe aus seinem Gegner und sein zweites Schwert von seinem Rücken zog, ergoss sich ein Blutschwall auf die Gasse Mantrabads.

Der Angriff der restlichen Meuchelmörder geriet ins Stocken, als sie die Leichtigkeit sahen, mit der ihr Opfer zwei ihrer Kameraden

ausgeschaltet hatte. Ihr Auftrag hatte gelautes, einen blinden, aber gefährlichen Kämpfer zu töten, doch mit dem hier hatten sie nicht gerechnet. Vorsichtig umkreisten sie ihre Beute, um auf deren nächsten Schlag vorberichtet zu sein. Dieser ließ auch nicht lange auf sich warten: Blitzschnell sausten die Klagen des Al'Anfaners auf einen der drei herab, im letzten Moment noch zwei Finten schlagend, sodass die Paraden des Meuchlers ins Leere gingen und sich beide Schwerter zwischen seine Rippen bohrten. Genau darauf hatten die beiden anderen gewartet und nutzten die vermeintliche Ablenkung, um ihrerseits einen Treffer anzubringen. Als könnte der Gladiator den Lufthau ihrer Bewegungen spüren, zog er seine Waffen aus dem toten Leib seines Gegners, bog seinen Oberkörper akrobatisch nach hinten und führte zwei gezielte Streiche gegen die Kehlen der Angreifer. Die beiden Meuchelmörder waren tot, bevor ihre Körper auf den sandigen Boden aufprallten.



Lucan Queseda richtete sich wieder auf und trat mit ruhigem Schritt auf den wie versteinerten Boten Khabla ben Kharjids zu. Dieser wich angstvoll zurück. Der Angstschweiß tropfte ihm von der Stirn und rann ihm in die Augen. Er versuchte irgendetwas zu stottern, doch seine Stimme verweigerte ihm den Dienst.

"Überbringt Khabla ben Khajid meine Entschuldigung", sagte der blinde Schwertkämpfer in ruhigem Tonfall. "Ich sehe meine Schuld allerdings als beglichen, da ich seinen Boten vor einem böartigen Angriff bewahrt habe und sein Leben erfolgreich verteidigt habe." In der Stimme des Al'Anfaners schwang keine Spur von Ironie mit.

"Oder hattet Ihr etwas mit diesen Männern zu tun?"

Queseda ließ den stammelnden und sich tausendmal entschuldigenden Diener alleine in der Gasse zurück. Die Gläubigen waren frei und nur das zählte.

DEM LICHT AUF DER SPUR

EINE SZENARIOIDEE VON STEFAN UPTEREGGER FÜR HELDEN AUF DER QUANIONSQUESTE

Die auf Seite 3 im aventurischen Teil des Boten genannten Nachforschungen sind für Quanionspilger interessant – oder ein Anreiz, sich erstmals mit der Queste auseinanderzusetzen. Der 'ungenannte Gelehrte' ist der Elenviner Praios-Geweihte *Lumin Ehrwald* (45, ergraut, eher introvertiert), der auch durch einen sprachkundigen Helden – geweiht oder nicht – ersetzt werden kann. Es ist bewusst offen gehalten, über welchen Zeitraum sich Reise, Recherchen und Diskussion über die Veröffentlichung hinziehen, um eine flexible zeitliche Einordnung zu ermöglichen.

ten von sich aus aufsuchen, als Geleitschutz angeworben werden (Lumin ist Reisen nicht gewohnt und neigt zu düsteren Vorahnungen) oder ihn zufällig aus einer misslichen Lage retten, bleibt Ihnen überlassen.

DER GEGNER

Lumin hat allen Grund zur Sorge: Seit Kuslik folgt ihm ein tückischer Feind in Gestalt der Baderin *Trawine*. Die unscheinbare Frau litt wegen ihrer unentdeckten magischen Begabung zeitlebens unter seltsamen Erscheinungen. Mit der Zeit trieben diese sie in den Wahnsinn, so dass sie schließlich versuchte, ihren Mann im Schlaf zu ermorden. Trawine landete in der Obhut der Garether Noioniten, aber ihre zerrüttete Seele bot dämonischen Kräften Einlass.

DER EINSTIEG

Die Helden können Lumin schon von Elenvina nach Kuslik begleiten oder erst im Horasreich auf ihn treffen. Ob sie den Gelehr-

SZENARIOVORSCHLAG

Vor einigen Wochen brach sie aus dem Kloster aus und folgt seitdem der Stimme in ihrem Kopf, die von Blut und Rache wispert.

TRAWINE

(Werte in Klammern durch dämonischen Einfluss)

Geboren 1001 BF

Größe: 1,76 Schritt **Haarfarbe:** blond **Augenfarbe:** grün

MU 13 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 12 **FF** 13 **GE** 12 **KO** 10 (15) **KK** 11 (15)

LeP 26 (40) **AuP** 28 (60) **RS** 0 (3) **MR** 3 (12) **GS** 8 (12)

Schwerer Dolch: **INI** 14+1W6 **AT** 15 **PA** 11 **TP** 1W+3 **DK** H

(Kampf-SF: Aufmerksamkeit, Ausweichen I+II, Finte, Kampfreflexe, Gezielter Stich)

(Übernatürliche Fähigkeiten: Regeneration I (1W6 LeP/KR), Suche nach dem Unbekannten)

Wichtige Talente: (Klettern 9, Schleichen 10, Sich verstecken 9, Athletik 8,) Betören 12, Menschenkenntnis 10, Anatomie 8, Heilkunde Wunden und Heilkunde Gift je 8

Vor- und Nachteile: Magiedilletant (14 AsP), Schutzgeist, Medium, Rachsucht 7 (12), Wahnvorstellungen, Meisterhandwerke *Athletik* und *Betören*

Trawine ist von einem minderen und bislang unbekanntem Dämon aus dem Gefolge des Blakharaz besessen. Arkane oder karmale Analyse enthüllt ihn als düsteren Funken, der in Trawines Herz sitzt und von dort ihren Geist und Leib manipuliert (*Merkmale Dämonisch: Blakharaz, Eigenschaften, Einfluss*). Unter seinem Einfluss ist sie ein fähiges und berechnendes Mordwerkzeug. Sie hält Lumin für ihren treulosen Gatten und folgt seiner Spur wie ein Bluthund, während sie auf eine günstige Gelegenheit wartet. Gelingt es, sie lebend zu fangen und durch einen Exorzismus zu befreien (Liturgie EXORZISMUS Grad III für Praios-Geweihte, sonst Grad IV, Mirakelprobe +7; oder Zauber PENTAGRAMMA, Probe +10, 11 AsP), bleibt eine verwirrte und verzweifelte Frau zurück.

Interessanterweise ist – selbst bei Nachforschungen in Gareth – kein Hinweis zu entdecken, wie Trawine in die Fänge des Dämons gelangte: keine Spur eines Beschwörers oder Fluchthelfers.

DIE REISE

Von Kuslik geht es per Schiff nach Grangor (drei Tage, Aufenthalt in Bethana und Ruthor). Danach führt Lumins Weg drei Tage phecadiaufwärts, bis der Fluss an einer Furt überquert wird. Die weitere Straße nach Elenvina ist in schlechtem Zustand, aber einigermaßen sicher.

Neben eigenen Begegnungen können Sie auf der Reise folgende Szenen einbauen:

◆ Auf dem Schiff vertreiben sich Seesöldner die Zeit mit Wein, zotigen Liedern und lästerlichen Scherzen. Lumin, der versucht, sie zurechtzuweisen, erntet nur Spott – hier ist jemand mit mehr Überzeugungskraft gefragt. Die Söldlinge sind raue Gesellen, aber nicht wirklich schlecht, so dass man durchaus zu ihnen durchdringen kann. Ansonsten kommt es zu einer handfesten Prügelei.

◆ Das Waffenverbot in Grangor erschwert das Beschützen von Lumin. Trawine könnte hier zuschlagen, aber auch 'Fehlalarme' sind denkbar – etwa wenn ein aufdringlicher Straßenhändler Lumin am Gewand festhält und unter seinem Umhang ja durchaus eine Waffe verborgen haben *könnte*.

◆ In dem kleinen Weiler *Fuchswalden* (zwischen Venga und Imdal am Phecadi) wurde vorgestern die kleine *Juri* geboren. Die stolzen Eltern *Alricio* und *Mara* sind überglücklich, einen Geweihten im Haus zu haben. Bevor Lumin den Geburtssegens spendet, berät er sich mit seinen Begleitern, um eine besonders schöne Rede vorzubereiten.

Trawine beobachtet ihre Beute in Kuslik, reist als blinder Passagier auf einem Frachtschiff nach Grangor und nimmt die Fährte dort wieder auf. Spätestens während einer Übernachtung am Phecadi schlägt sie zu (beachten Sie, dass sie eine begabte Verführerin ist!).

DAS TRAKTAT

Nach Lumins Ankunft in Elenvina entbrennt eine Diskussion, ob man seine Erkenntnisse der Öffentlichkeit zugänglich machen oder lieber kirchenintern unter Verschluss halten soll. Wenn Sie möchten, kann die Gruppe helfen, die Veröffentlichung durchzusetzen, da man ihnen als Beteiligte zugesteht, an der Debatte teilzunehmen. Dazu sollten die Hellden entsprechende Argumente vorbringen (etwa, dass die Quanionsqueste selbst ja auch aller Welt verkündet wurde) und in Elenvina nach Fürsprechern innerhalb der Kirche suchen.

Folgende Parteien treten in der Auseinandersetzung auf:

◆ *Jorgast von Bollharsch-Schleiffenröchte*, Illuminatus von Elenvina und Beichtvater Jast Gorsams, ist strikt gegen die Veröffentlichung:

“Die Wahrheit soll ans Licht, aber reine Mutmaßungen säen nur Zweifel und Wirrnis in die Köpfe des Volkes!”

◆ *Pagol Greifax*, der Wahrer der Ordnung Mittelreich, ist unentschlossen und relativ leicht beeinflussbar: “Wenn wir das Falsche tun, spielen wir der Dunkelheit in die Hände!”

◆ *Regiardon de Mott*, der Hohe Lehrmeister des Hüterordens (WdG 42f.), spricht sich für die Veröffentlichung aus: “Gefährliches Wissen muss verschlossen bleiben, wie es der Herr Praios dem Hochheiligen Arras de Mott auftrug. Doch *dieses* Wissen dient den Menschen auf der Suche nach Licht und Wahrheit.”



AUF DEM DACH DER RASENDEN KUTSCHE

ERSTER TEIL EINER SPIELHILFE ZUR GESTALTUNG SPANNENDER KÄMPFE IM ROLLENSPIEL

MIT DANK AN ALLE TEILNEHMER DES GLEICHNAMIGEN WORKSHOPS AUF DEM PORDCON 2009.

Spannung! Das bedeutet Ungewissheit über den Ausgang, unerwartete Wendungen und Überraschungen, das sprichwörtliche 'An-den-Nägeln-Kauen'. Leider lassen Kämpfe im Pen&Paper-Rollenspiel diese Eigenschaften oft vermissen. Stattdessen verkommen sie zu Würfelmarathons, bei denen oft von vornherein klar ist, dass die Helden gewinnen. Doch das muss nicht sein.

Diese Spielhilfe beschäftigt sich mit der Gestaltung spannender Rollenspielkämpfe. Im ersten Teil geht es um die Frage, mit welcher Motivation jemand kämpft und wie sein Verhalten im Kampf davon abhängt. Was bringt Menschen (und Rollenspielfiguren) dazu, zur Waffe zu greifen? Was kann ihre Kampfmentalität beeinflussen? Und welche Techniken gibt es für Spieler und Meister, sich dies bei der Gestaltung eines spannenden Kampfes zunutze zu machen?

EINE BETRACHTUNG DER KAMPFMORAL

KAMPF IST KEIN ZUCKERSCHLECKEN

Am Anfang steht eine simple, aber entscheidende Erkenntnis: Jede körperliche Auseinandersetzung, jeder Kampf stellt eine Gefahr für Leib und Leben dar. Am gemütlichen Spieltisch bei Chips und Cola kann man das leicht einmal übersehen. Ein Spieler, dessen Held im Kampf getroffen wird, muss als Folge bloß die Schadenspunkte auf dem Heldenbogen vermerken und vielleicht eine *Selbstbeherrschungs*-Probe würfeln. Der getroffene Held hingegen spürt am eigenen Leib, wie ihm die gegnerische Schwertklinge durch Muskeln, Sehnen und Organe fährt.

Darum kann es nicht schaden, wenn Spieler und Meister sich regelmäßig vergegenwärtigen, welche Folgen eine Verletzung mit sich bringt: Heftige Schmerzen, Blutverlust, Narbenbildung, oftmals erzwungene Bettruhe, nicht zu vergessen die Gefahr, zum Krüppel zu werden oder gar zu sterben. Selbst der tollkühnste Draufgänger wird solche Erfahrungen grundsätzlich zu vermeiden suchen.

Dieser Selbsterhaltungstrieb ist mit einer Schwelle oder Schranke vergleichbar. Sie hält ein Lebewesen davon ab, sich in Situationen zu begeben, in der Verletzungen oder Schlimmeres drohen. Es ist möglich, die Schwelle zu überwinden; umso leichter, je mutiger oder verzweifelter jemand ist. Doch niemand wird diese Schwelle je leichtfertig überschreiten. Dafür braucht es einen triftigen Grund.

WOFÜR ES SICH ZU KÄMPFEN LOHNT

Es gibt viele Gründe, warum jemand zur Waffe greifen mag. Die meisten davon lassen sich unter einem der folgenden Punkte zusammenfassen:

- ◆ Drohender Verlust von etwas Unersetzlichem: das eigene Leben,

das der Familie oder Brut, der Verlust von persönlichem Reichtum, von Macht, Ansehen oder Freiheit usw.

- ◆ Loyalität, etwa in Form von Freundschaft, Patriotismus oder Vasallentreue

- ◆ Die Aussicht auf kostbare Beute: Schätze, Nahrung, Ruhm, Unsterblichkeit etc.

- ◆ Kontrollverlust, z. B. durch einen Gefühlsausbruch, Berserker-rausch oder Beherrschungsmagie

- ◆ Erzwungene Disziplin, z. B. beim Militär oder den Untergebenen eines Schurken

Manche dieser Gründe wiegen schwerer als andere. Jemand, der seine Familie vor wilden Tieren verteidigt, wird schwerlich die Flucht ergreifen, solange seine Lieben in Gefahr sind. Ein gepresster Soldat, der eine wehrhafte Festung stürmen soll, wird hingegen desertieren, wenn er eine günstige Gelegenheit erhält.

Wie sich ein Kämpfender verhält, hängt also von seiner **Motivation** ab. Ob er sich blindlings auf den Gegner wirft oder sich nur verteidigt, ob er bis zur Erschöpfung oder gar bis zum Tode kämpft, ob und unter welchen Umständen er sich ergibt oder die Flucht antritt – alles, was man unter dem Begriff **Kampfmoral** zusammenfasst, wird davon beeinflusst.

IHR EINSATZ, BITTE

Es gibt einen zweiten wichtigen Faktor für die Kampfmoral. Stellen wir uns eine typische Wirtshausschlägerei vor. Die Kontrahenten schwingen begeistert Fäuste und Bierkrüge, in vielen Gesichtern zeichnen sich schon die morgigen Veilchen ab, kurz: Es ist eine prächtige Rauferei im Gange. Dann zieht einer ein Messer. Sofort kehrt im Wirtshaus Stille ein, die Raufenden halten inne und starren den Bewaffneten an. Was ist anders? Warum hat die Auseinandersetzung eine neue Qualität angenommen?

Eine Prügelei ist zunächst ein Kampf wie jeder andere. Man kann sich ritterlich oder unfair prügeln, freundschaftlich oder verbissen. Entscheidend ist: In einer Rauferei geht es nicht um Leben und Tod. Das soll nicht heißen, dass es Spaß macht zu verlieren; niemand lässt sich gern ein blaues Auge verpassen oder ein paar Zähne ausschlagen. Aber an einer Zahnlücke stirbt man nicht, und an Blutergüssen ebenso wenig. Dementsprechend werden nach DSA-Regeln im waffenlosen Kampf TP(A) erzielt, die zwar voll von der Ausdauer, aber nur zur Hälfte von den Lebenspunkten abgezogen werden. Sinkt die AU auf 0, ist die Figur nicht tot, sondern bewusstlos und hat auch in den seltensten Fällen eine Wunde erlitten. Wir halten daher fest: Wer sich an einer Prügelei beteiligt, muss nicht um sein Leben fürchten. (An dieser Stelle lässt sich einwenden, dass ein Kampf ohne Waffen sehr wohl tödlich enden

kann. Das ist zweifellos richtig. Doch DSA ist nicht das wahre Leben. In vielen Rollenspielen gilt quasi als ungeschriebenes Gesetz, dass bei Schlägereien niemand zu Tode kommt, es sei denn die Dramaturgie verlangt es.)

Wird jedoch ein Dolch oder eine andere Waffe gezückt, verwandelt sich die Prügelei in ein Gefecht. Fortan verursacht ein Treffer keine Prellungen mehr, sondern Verletzungen, sprich: echte Schadenspunkte, und auch die Chance, Wunden zu erhalten, steigt deutlich an. Dadurch steigt der Einsatz der Beteiligten dramatisch an: Wer jetzt zu Boden geht, steht möglicherweise nie wieder auf. Wem dieses Risiko zu hoch ist, der wird sich aus dem Kampf zurückziehen, mag er auch eben noch lachend die Fäuste geschwungen haben.

ZWEI FRAGEN AN JEDEN KÄMPFENDEN

Wir sehen also, dass die Kampf-moral nicht nur davon abhängt, welches Ziel jemand erreichen möchte, sondern auch vom Risiko, das er mit dem Kampf eingeht. Allgemein lässt sich formulieren:

Je größer das Opfer, das ein Kampf fordern könnte, umso geringer ist die Begeisterung, sich hineinzustürzen.

Ein Fuchs, der von Hunden in die Enge getrieben wurde, wird sich bis zum letzten Atemzug verteidigen. Eine Diebin hingegen, die der Stadtgarde in die Arme läuft, will zwar nicht in den Kerker wandern, aber noch weniger will sie ein, zwei potentiell tödliche Bolzen in den Rücken erhalten. Darum wird sie, wenn sie vernünftig ist, weder kämpfen noch fliehen, sondern sich gefangen nehmen lassen und auf einen Gefängnisausbruch hoffen.

Die Kampf-moral eines Lebewesens hängt also von den Antworten auf zwei Fragen ab:

1. Welches Ziel will ich durch den Kampf erreichen?
2. Welches Opfer bin ich bereit dafür zu bringen?

DIE UMSETZUNG AM SPIELTISCH

Die zwei Fragen an jeden Kämpfenden können gute Dienste leisten, um die Betrachtungen zur Kampf-moral in die Praxis umzusetzen. Dazu gibt es zwei einfache Techniken: *Ausloten der Kampf-moral* und *besondere Motivation*.

WAHRE UND FALSCHHE HELDEN

Wir haben zwei Fragen formuliert, die sich vor einem Kampf stellen. Von den Antworten hängt ab, ob und auf welche Weise sich jemand daran beteiligt. Für einen Rollenspieler ist es von Nutzen, hin und wieder diese Fragen an seine Heldin bzw. seine Meisterfiguren zu richten und so *ihre Kampf-moral auszuloten*. Ein Meister, der mit der Motivation und Risikobereitschaft seiner Figuren vertraut ist, kann schneller und sicherer auf die Aktionen der Helden reagieren. Und ein Spieler erhält auf diese Weise Aufschluss darüber, wie sich sein Held in einer bestimmten Situation verhalten mag.

Hin und wieder kann man Rollenspielhelden begegnen, die scheinbar ohne Selbsterhaltungstrieb auf die Welt gekommen sind. Wie ein Zombie stürzen sie sich in jeden Kampf und ergeben sich aus Prinzip nicht. Eine solch bedingungslose Haltung ist natürlich Unsinn: Jeder Mensch hat Angst vor dem Tod, und nicht einmal in

Aventurien kann man sich darauf verlassen, dass die Götter schon zur Rettung eilen werden. Diese Erkenntnis lässt sich zu folgender Faustregel zusammenfassen, sozusagen der Goldenen Regel der Kampf-moral:

Wenn das Risiko für Leib und Leben größer ist als der mögliche Gewinn, sollte ich dem Kampf besser aus dem Weg gehen. Oder anders gesagt: Wer nie die Waffe sinken lässt, ist nicht heldenhaft, sondern dumm.

Diese Regel kann sich der Meister übrigens zunutze machen, um Helden in einen Kampf zu verwickeln, dem sie normalerweise aus dem Weg gehen würden. Dazu muss er nur ihren möglichen Gewinn erhöhen, sodass er das Risiko übersteigt. Dies kann z.B. dadurch gelingen, dass der Held persönlich involviert wird, etwa wenn statt irgendeiner Prinzessin seine Verlobte entführt wurde.

Davon abgesehen kann ein Held mit unbedingtem Kampfeswillen den Meister in Schwierigkeiten bringen. Der Ausgang eines Kampfes lässt sich im Rollenspiel nie mit Gewissheit voraussagen. Noch der unbeholfenste Raubüberfall auf eine reisende Helden-gruppe kann sich durch Ungeschick und Würfelpech in eine drohende Niederlage verwandeln. Ist dann ein Held zu stur, um zu fliehen, wird aus einer Zufallsbegegnung, die bloß den Weg zum Schwarzmagierturm auflockern sollte, ein überflüssiges Spieltischdrama. Bei solchen Helden muss der Meister sich vor jedem Kampf genau überlegen, ob er ihn der Gruppe wirklich zumuten oder ihn doch lieber weglassen soll. Dies ist eine Belastung für die ganze Spielrunde.

In der Regel wird jeder Held in der Gruppe die zwei Fragen unterschiedlich beantworten. Dieser Umstand kann die Spannung im Kampf erheblich steigern. Es gibt nämlich kein Gesetz, wonach sich die Helden stets geschlossen an einem Kampf beteiligen müssen. Ein ängstlicher Held wird zum Beispiel anderen den Vortritt lassen. Doch wird er auch dann weiter zuschauen, wenn einer seiner Gefährten in Lebensgefahr gerät? Andere Helden mögen sich aus Gründen der Überzeugung einem Kampf verweigern, obwohl derjenige, der ihn vom Zaun brach, auf ihre Hilfe baute. Helden mit unterschiedlicher Kampf-moral sorgen nicht nur für Spannung, sondern bieten auch die rollenspielerische Chance, jeden einzelnen besser kennen zu lernen.

ANGRIFF – ABER WARUM NUR?

Nicht nur Spielerhelden leiden gerne an übersteigerter Kampf-moral. Auch Meisterfiguren legen oft eine unglaubliche Angriffslust an den Tag. Da kämpfen die Schergen des Bösewichts bis zum Tode, obwohl sie ihre paar Heller Bezahlung schon im Voraus bekommen haben. Und Wegelagerer lassen oft jede Rücksicht auf Leben und persönliche Ziele fahren, indem sie schwer bewaffnete Heldengruppen samt Magier überfallen, für die sie nicht mehr als Schwertfutter sind.

Indem man die zwei Fragen anwendet, erkennt man schnell, wie unglaublich ein solches Verhalten ist. Betrachten wir zum Beispiel den Raubüberfall. Was will ein typischer Wegelagerer erreichen? Er will Beute machen, und zwar vor allem Gold, Schmuck und anderes, was sich leicht verkaufen lässt. Was will er dafür riskieren? Wenig, denn man schließt sich einer Räuberbande nicht an, um sein Leben für die Kameraden zu opfern, sondern um dem

Kerker zu entgehen oder der Armut. Warum sollten also 1W+4 dieser Banditen einen wehrhaften Heldentrupp überfallen, noch dazu einen, bei dem wenig Beute zu erwarten ist (die wenigsten Helden tragen Diamanthalbänder offen herum)? Nun, die Antwort liegt auf der Hand: gar nicht – außer dass es in der Zufallsbegegnungstabelle steht.

Der Meister kann die zwei Fragen zu Rate ziehen, um seine Figuren plausibler handeln zu lassen. Im obigen Beispiel kann er den langweiligen Überfall einfach streichen und entscheiden, dass die Räuber die Helden ziehen lassen und auf leichtere Opfer warten. Will er auf den Kampf nicht verzichten, kann der Meister der Bande auch ein geeignetes Opfer geben. In diesem Fall kommen die Helden hinzu, als gerade die Kutsche einer Baronin überfallen wird. So bleibt der Realismus gewahrt, und die Räuber sind nicht mehr bloßes Schwertfutter. Denn jetzt gibt es nicht mehr nur Sieg und Niederlage: Jetzt können sie mit der Kutsche fliehen, der Baronin den Schmuck entreißen und in den Wald rennen oder diese als Geisel nehmen und die Helden zur Aufgabe zwingen. Was sie auch tun, die Helden müssen sich plötzlich anstrengen, um den Sieg zu erringen. Spannender als ein plumpes Räubergemetzel ist das allemal.

Ein weiterer Punkt, den man leicht übersehen kann: Meisterpersonen (ja, eigentlich alle, die sich als *Person* ansprechen lassen) sind Individuen, keine hirnlose Masse. Die meisten sind zunächst auf ihren eigenen Vorteil bedacht, nicht auf den der Gruppe. Ein einfacher Bandit wird sich schwerlich auf den Magier stürzen, wenn dieser soeben zwei seiner Kameraden mit Feuerlanzen niedergestreckt hat. Wahrscheinlicher ist, dass er vor Angst gelähmt ist oder davonrennt. Die Helden können sich dies zunutze machen, indem sie ihre Gegner gezielt einschüchtern. So lassen sich auch zahlenmäßig weit überlegene Angreifer vertreiben.

BESONDERE MOTIVATION

Eine andere Technik hilft dem Spielleiter dabei, sehr einfach spannende Kampfsituationen zu inszenieren. Es geht darum, den Kämpfenden eine *besondere Motivation* zu verleihen.

In einem gewöhnlichen Kampf siegt die eine Seite, indem sie ihre Gegner erschlägt oder in die Flucht jagt. Doch oft geht es bei einem Kampf um mehr. Wenn es gilt, Wehrlose zu beschützen oder den gegnerischen Anführer gefangen zu nehmen, ehe er fliehen kann, dann reicht es nicht aus, einfach mit der Waffe dreinzuschlagen. Denn wenn die Schutzbefohlenen gefallen sind oder der Schurke lachend davon reitet, ist der Kampf verloren, egal wie viele Gegner die Helden bis dahin niedergemacht haben.

Kämpfe, die von der üblichen Schablone abweichen, sind spannend, weil sie über einen bloßen Attacke-Parade-Wechsel hinausgehen, weil sie nicht nur den Schwertarm, sondern auch das Köpf-

chen fordern. Wollen die Helden einen solchen Kampf bestehen, müssen sie taktisches Geschick und Zusammenarbeit beweisen, andere Manöver als nur den Sturmangriff und den Hammerschlag anwenden. Möglicherweise müssen sie sogar erst herausfinden, auf welche Art und Weise sie den Kampf gewinnen können oder welche Motivation ihr Gegner hat und wie sie diese gegen ihn wenden können.



BEISPIELE FÜR BESONDERE MOTIVATIONEN

Hier ist eine Liste mit Beispielen für Kampfsituationen, in denen Sieg und Niederlage mit ungewöhnlichen Bedingungen verknüpft sind. Die Situationen lassen sich auf vielfältige Weise ins Spiel einbauen. Fast immer können die Helden auf beiden Seiten stehen.

◆ **Zeit schinden:** Eine Seite muss die andere so lange halten, bis ein Ereignis eintritt, z.B. Verstärkung eintrifft.

◆ **Stellung halten oder einnehmen:** Eine Seite muss einen Durchgang, einen Raum, eine Festung etc. verteidigen, den die andere Seite einzunehmen versucht.

◆ **Zielperson beschützen:** Eine Seite will eine bestimmte Person (oder mehrere Personen) töten oder entführen, die Gegenseite muss dies verhindern. Schwieriger wird es, wenn die Zielperson nicht mit ihren Beschützern kooperiert oder sie für ihre Feinde hält.

◆ **Kampf ums Artefakt:** Es wird um einen bestimmten Gegenstand gekämpft. Eine Seite will ihn in Sicherheit bringen, die andere ihn stehlen, benutzen oder zerstören.

◆ **Kampf gegen unfreiwillige Gegner:** Die Kämpfer der Gegenseite sind keine echten Gegner, sondern wurden aufgehetzt, z.B. durch Lügen oder Magie. Die Helden stehen vor dem Dilemma, Unschuldige bekämpfen zu müssen.

◆ **Maskenball:** Die Helden kämpfen mit Gegnern, deren Gesicht verborgen sind. Bevor sie die Widersacher bekämpfen können, müssen sie sie entdecken. Ein Sieg der Helden kann darin bestehen, den Schurken die Masken herunterzureißen oder dafür zu sorgen, dass kein Unschuldiger zu Schaden kommt.

◆ **Kampf vor Publikum:** Vor einer Dame oder in der Arena reicht es nicht aus, den Gegner zu schlagen. Der Sieg muss grandios ausfallen. Je nach Situation gewinnt man sein Publikum mittels Zurschaustellung von Kampfgeschick, Stil, Ritterlichkeit, Brutalität etc.

◆ **Kämpfen, ohne dass es bemerkt wird:** Eine Seite muss verhindern, dass der Kampf bemerkt wird, weil sonst z. B. die Wachen alarmiert werden. Es ist auch denkbar, dass beide Seiten heimlich sein müssen, etwa wenn zwei Diebe einander neben dem Bett des schlafenden Königs begegnen.

◆ **Mehrere Parteien:** Wenn mehr als zwei Seiten aufeinander prallen, lassen sich Allianzen und Verbündete bilden (oft unter dem Stichwort 'Feind meines Feindes'). Aber jedes Bündnis birgt den

SPIELHILFE

Keim des Verrats in sich – spätestens dann, wenn der gemeinsame Gegner bezwungen ist.

◆ **Kampf zwischen Verbündeten:** Bei Intrigenspielen und Missionen hinter der feindlichen Linie können sich Gefährten leicht im Kampf gegenüberstehen. Selbst wenn beide rechtzeitig erkennen, mit wem sie es zu tun haben, müssen sie darauf achten, den Schein zu wahren.

In vielen dieser Situationen kann der Meister den Einsatz erhöhen, indem er die Helden unter Zeitdruck setzt. Wenn sie nicht nur Unmögliches vollbringen, sondern dies auch noch in den nächsten drei Kampfrunden tun müssen, steigt die Spannung noch einmal erheblich an.

Zum Schluss noch ein Spielleitertipp: Wenn die Helden auf die Motivation ihrer Gegner reagieren sollen, dann müssen sie auch in der Lage sein, diese zu erkennen. Um die Ziele von Meisterfiguren

darzustellen, eignen sich neben Verhaltensweisen, die Aufschluss darüber geben, auch Schlachtrufe, Feldzeichen, belauschte Gespräche mit Untergebenen, Tagebuchaufzeichnungen und dergleichen mehr.

FAZIT UND AUSBLICK

Wir haben gesehen, wie Meister und Spieler Kämpfe spannender gestalten können, indem sie sich näher mit der Motivation ihrer Figuren auseinandersetzen. Mit dem *Ausloten der Kampf-moral* und der *besonderen Motivation* haben wir zwei Techniken kennen gelernt, um dies am Spieltisch umzusetzen.

Der nächste Teil der Spielhilfe wird den Schauplatz des Kampfes zum Thema haben und zeigen, wie man diesen zum Erzeugen von Spannung nutzen kann.

Tobias Radloff

WAFFEN AVENTURIENS

VON MARTIN SCHMIDT
MIT DANK AN THOMAS RÖMER

Waffen sind ein fester Bestandteil einer jeden Heldenausrüstung. Für viele Spielerinnen und Spieler und somit auch für einen Großteil der Helden nehmen Waffen einen besonderen Stellenwert ein. Häufig sind Waffen weitaus mehr als nur bloße Werkzeuge des Kampfes: Aus kostbaren Materialien und von besonders begabten Schmieden gefertigt, sind sie in der Hand eines Helden der Stoff, aus dem Geschichten und Legenden entstehen.

Die folgenden Waffenbeschreibungen stellen den Auftakt einer kleinen Reihe dar, die verschiedene Waffen vorstellt, die den Helden im Verlauf ihres Heldenlebens in die Hände fallen oder gar von ihnen erworben werden können. Einige von ihnen eignen sich als Auszeichnung für besondere Dienste, andere als Einstieg in eigene Abenteuer.

ROSENDORN - DIE GRANDEPKLIPPE

Der schlanke Sklaventod mit dem poetischen Namen *Rosendorn* nahm unter den Händen von Meister Saladan von Arivor seine Gestalt an: einst geschmiedet für den al'anfanischen Granden Rahjadan Bonareth, der dem Schmied bei seiner Flucht aus der Perle des Südens Unterschlupf bot und so vor dem blutigen Schicksal in der Arena bewahrte. Als Dank und Gegenleistung stellte sich Saladan in den Dienst des Granden und schuf eine Waffe nach den Vorstellungen seines Wohltäters.

Für die Waffe verwendete Saladan nur edelste Materialien, die eines Granden würdig sind: So besteht die Klinge aus echtem Zwergenstahl, der über dunkle Kanäle und unter Beteiligung des Zwergen Pokallos nach Al'Anfa gelangte. Der Griff ist wie ein Rabe mit ausgebreiteten Flügeln geformt, wobei die Flügel die Parierstange bilden, und mit rotem Iryanleder umwickelt, um das sich feine monsilberne Drähte winden. In den Knauf ist ein großer, rot-weiß-schillernder Opal eingelassen, der scheinbar von den Krallen des Raben festgehalten wird. Erst bei genauerem Hinschauen erkennt man eine winzige Gravur in dem Schmuckstein: eine sti-

lisierte Lotusblüte, in deren Mitte kunstvoll die Initialen Saladans verborgen sind. Getragen wird der Sklaventod in einem nicht minder prachtvollen Gehänge aus schwarzem Leder, dessen Gurte mit weißen Perlen geschmückt und dessen Schnallen mit Mondsilber überzogen sind. Der geschätzte Wert *Rosendorns* (Materialien und aufgewendete Schmiedekunst) beträgt um 500 Dukaten.

Die Waffe begleitete Bonareth über die Jahre zu allen gesellschaftlichen Treffen. Bei seiner überstürzten Flucht während der Hundsmarkt-Erhebung (siehe AB 131) verlor er *Rosendorn*, so dass die Klinge zunächst in die Hände der Aufständischen fiel. Doch statt die Waffe als Symbol des Widerstandes einzusetzen, verkaufte ein Fana die Waffe weiter.

Verwendung im Spiel: *Rosendorn* kann von den Helden bei einem beliebigen – entsprechend sortierten – Händler des Südens erstanden werden. Nur bei einer genauen Betrachtung der Waffe (*Sinnenschärfe*-Probe +5) fällt die Lotusblüte im Knauf auf, bei einer gelungenen Probe +10 auch die Initialen Saladans. Da Bonareth immer noch nach seiner verlorenen Waffe suchen lässt, können die Helden in Erklärungsnöte kommen, falls ihnen die Agenten des Granden auf die Spur kommen. Besonders heikel kann es natürlich werden, wenn sich die Helden mit der bekannten Waffe in Al'Anfa blicken lassen.

ROSENDORN

TP 1W6+5	TP/KK 12/3	Gewicht 70	Länge 90
BF 1	INI 0	WM 0/0	DK N

Bemerkungen: Für Rahjadan Bonareth ist dies natürlich eine persönliche Waffe (WM +1/+1).

DAS BLUTSCHWERT - GESTIFTET VON HAFX' GRANDE

»Ergänzung zum Bericht vom 25. Ing. XX: Wie es scheint, will der Fürstprotektor eine weitere Tradition, die er vor seinem Verrat pflegte, in seiner neuen Akademie für Strategie und Heeresführung wieder

aufleben lassen. Bereits zu seiner Zeit als Reichsmarschall verließ er an die Jahrgangsbesten der Wehrheimer Akademie, an verdiente Offiziere und herausragend belobenswerte Gemeine besondere Schwerter als Zeichen der Anerkennung. In jedem Jahr erhalten zwei bis vier Angehörige der Karmoth-Garde und der Roten Legion von Haffax ein besonderes Schwert, im Volksmund bereits jetzt als Blutschwert bekannt. Glaubt man den Gerüchten, opfert der Empfänger ein Teil seines eigenen Blutes in einem archaischen Ritual der Bluttempler, das mittels dämonischer Hilfe beim Schmiedeprozess mit in das Schwert eingearbeitet wird. Dass der Erhalt eines Blutschwerts eine Aufnahme in die Reihen der Bluttempler mit sich bringt, kann nicht bestätigt werden.

Einer oberflächlichen magischen Analyse zufolge sind die Schwerter jedoch frei von aktivem dämonischen Einfluss. Dahinter dürfte eine weitere Überlegung von Haffax stecken, die auffällt, wenn man sich die bisherigen Träger anschaut: Keiner von ihnen scheint bislang einen Pakt mit den Niederhöhlen eingegangen sein. Es scheint, als wolle Haffax die alleinige Loyalität der Träger auf sich fokussieren, sie sollen nicht durch einen Pakt zum Diener zweier Herren werden.

Ein Blutschwert gleicht einem Langschwert in Form, Größe und Gewicht. Die schwarzglänzende Klinge lässt auf die Verwendung von Endurium schließen. Die Parierstange ist von Waffe zu Waffe unterschiedlich, jedoch dominieren neutrale Motive vor Anspielungen auf

Dämonen. Offenbar sollen die Schwerter auch für einen unauffälligen Einsatz außerhalb Schwarztoabriens geeignet sein. Dies erklärt auch das vermutliche Fehlen dämonischer Unmetalle (wie dem glänzenden Krakensilber) bei der Verarbeitung. Erkennbar ist ein Blutschwert an einem Blutstein, der wenig auffällig im Knauf eingearbeitet ist. Bislang sind die wenigen Klingen nur in den Händen geübter Kämpfer zu finden, so dass ihre Träger nicht unterschätzt werden sollten.«

—vertraulicher Bericht des Spähers Safran an den tobrischen Kanzler

Verwendung im Spiel: Die Blutschwerte sind eine Gabe, mit der Haffax die Loyalität seiner wichtigsten Offiziere sicherstellen möchte. Da nur wirklich verdiente Soldaten vom Heptarchen persönlich ein Blutschwert erhalten, sind die bisherigen Träger mindestens brillante Schwertkämpfer. Der Wert eines Blutschwertes beträgt mehrere Tausend Dukaten, und eines zu erobern sollte eine fordernde Aufgabe sein.



BLUTSCHWERT

TP 1W6+6 TP/KK 11/4 Gewicht 80 Länge 95
BF -3 INI 0 WM +1/0 DK N

Bemerkungen: Für den eigentlichen Träger ist dies eine persönliche Waffe mit zusätzlich INI +1, WM +1/+1.

EIN BLICK AUF DAS DETAIL

VON STEFAN KÜPPERS



Bild 1



Bild 3

In den letzten 25 Jahren wurde die derische Spielwelt durch zahlreiche Titelbilder visuell ausgestaltet. Nicht alle dieser Bilder spiegelten die aventurische und myranische 'Wirklichkeit' so wieder, wie die Autoren sie beschrieben und die Spieler sich vorgestellt haben. Oger legen weniger Wert auf ihre Haarpracht, als uns das Cover von **Mehr als 1000 Oger** vorgaukelt, und nicht jeder Thorwaler hat Schnauzbarthaar und Hörnerhelm, wie sie Ugurcan Yüce gerne gezeichnet hat. Die meisten Cover haben jedoch die Stimmung und die Vorgaben der Autoren und Redakteure hervorragend wiedergegeben und diese bisweilen sogar ergänzt: Das Cover von **Insel der Risso** hat das Aussehen der Risso mehr geprägt als die Beschreibungen und Illustrationen im Abenteuer selber. Dort wo die Illustration aufgrund der Exotik der Region am

wichtigsten war, haben die Cover-Illustratoren besonders wichtige Arbeit geleistet: bei der Gestaltung der Myranor-Publikationen. Da nicht alle Coverzeichner dem deutschen Sprachraum entstammen, war es nicht immer leicht, ihnen verständlich zu machen, wie ein aventurisches Wesen aussieht. Manchmal prägten die Kommunikationsprobleme auch die derische Spielwelt: Das geschuppte Wesen, das auf dem Cover der **Myranor-Box** abgebildet ist, sollte ursprünglich ein (chamäleonähnlicher) Shingwa sein. Da jedoch der Zeichner die Vorgaben nicht umgesetzt hatte, wurde kurzerhand die – überaus interessante – neue Rasse der Shinoqi ins Leben gerufen.



Bild 2



Bild 4

FORTSETZUNG AUF
SEITE 30

DER SCHLANGENSTAB DES ERZHEILIGEN ARGELION

»Warum bist du hier?« fragte die Schlange.

Und Sanct Argelion antwortete: »Weil ich Rat suche und ihn nirgends finden kann, außer in Deinem Hain.«

»Wende dich nach Kuslik, in meine Stadt, dort wo der erhabene Magister der Magister die Gemeinschaft anleitet«, sagte die Schlange. »Er soll auch dir Rat erteilen.«

Doch Sanct Argelion sagte: »Ich kann nicht nach Kuslik gehen, außer ich wandle unter Deinem Schutz. Und nicht hören wird mich der Erhabene, denn er ist taub, und nicht erkennen wird er mich, denn er ist blind. Den Geist zwingen will er und nicht lehren, herrschen will er und nicht schützen.«

Die Schlange zischte. »Du unterrichtest mich? Nennst man mich nicht die Allweise? Ich blicke in dein Herz und sehe es gegen den Erhabenen meiner Kirche aufbegehren.«

Und der Heilige sah das Gift von ihren Zähnen tropfen, doch er wich keinen Schritt zurück. »Ich nehme dein Gift. Weise Du mir, Herrin, wer davon trinken soll, und ich werde folgen.«

Da zog sich die Schlange zurück, zufrieden, den Tugendhaftesten unter ihren Schülern erkannt zu haben. Die Blutulme, auf der sie saß, öffnete sich und gebar den Schlangenstab, der fortan Sanct Argelion Zeichen sein sollte, unter dem er in Ihrem Namen den Ketzer aus dem Schlangensaal vertreiben sollte.«

—Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeit, kommentierte Fassung von 867 BF, verwahrt in Punin

War es der Erzheilige Cereborn, durch den sich die Allweisen den Menschen offenbarte, und war es die Erzheilige Canyzeth, die Ihre Kirche begründete, so war Sanct Argelion die Verkörperung all Ihrer Tugenden, weswegen er auch den Beinamen 'Schlangentreu' trug. Der 557 BF geborene Antimagier und Hesinde-Geweihte bekämpfte während der Magierkriege ketzerische Zirkel und schwarzmagische Umtriebe im Lieblichen Feld. Als die Nekromanten von Hylailos mit zwei Geisterschiffen und Hunderten Untoten Methumis bedrohten, bannte er die Gefahr unter Aufwendung seiner gesamten Kraft in den Limbus. Als Schlangenrat riet er, vermittelnd auf die Kriegsparteien einzuwirken, musste dann jedoch ansehen, wie der Magister der Magister *Hergalf de Brisk* mit Waffengewalt in den Krieg eingriff, um die Gildenmagie unter die Herrschaft der Hesinde-Kirche zu zwingen. Die Göttin selbst gab dem zwischen Loyalität und Tugend zerrissenen Heiligen ein Zeichen: den *Schlangenstab*, ein schlangenförmig gewundener Stab aus Ulmenholz, mit Onyx- und Mondsteinen besetzt und Silberfäden bestickt. Mit diesem Artefakt schlug er den verblendeten Erhabenen mit Stumpsinn und führte die Kirche als Magister der Magister durch die Magierkriege.

Heute ruht der Talisman, in dessen Nähe keine unheilige Magie gewirkt werden kann, im Schlangensaal der Halle der Weisheit. Es ist das Privileg der Spektabilität der *Halle der Metamorphosen*, das erzheilige Artefakt im Sinne der Göttin und Sanct Argelions zu führen, so wie es *Carolan Schlangenstab* tat, der dem Dämonenmeister die Stirn bot.

Michael Masberg, mit Dank an Daniel Simon Richter

GEHEIMNISSE DES SCHLANGENSTABES (vgl. WdG 86)

Aufbewahrungsort: Halle der Weisheit (Kuslik)

Gestalt: ein schlangenförmig gewundener, etwa zwei Schritt langer Stab aus Blutulmenholz, dessen oberes Ende zu einem Schlangenkopf ausgeformt ist. Der Schaft des Stabes ist mit Iryanlederstreifen umwickelt, die mit Onyx- und Mondsteinen besetzt und mit Silberfäden bestickt sind; am Kopf kann das Schlangenbanner befestigt werden.

Hintergrund: 593 BF schenkte die Göttin ihrem Erwählten Argelion das Artefakt, als sich vor ihm eine Blutulme öffnete und ihm ihr schlangenförmiges Inneres entgegenstreckte. Zunächst war er Amtsinsignium der Magister der Magister. Im Jahre 752 BF verfügte die Erhabene Desideria, dass es das Recht der Spektabilität der *Halle der Metamorphosen* sein solle, den Schlangenstab zu tragen.

Der Schlangenstab im Spiel: Der einstige Zauberstab des Erzheiligen ist spätestens seit dessen Entrückung ein geweihtes Artefakt und als solches von jedem zu benutzen, der sich seiner würdig erweist. Für Träger des Stabes sind Zauber mit dem Merkmal *Antimagie* um 2 Punkte erleichtert, kosten 1 AsP weniger (mindestens jedoch 1 AsP) und an ihnen ist eine zusätzliche *Spontane Modifikation* gestattet. Die von dem Erzheiligen entwickelten Liturgien *ARGELIONS BANNENDE HAND*, *ARGELIONS MANTEL* und *ARGELIONS SPIEGEL (WdG 269)* sind um 6 Punkte leichter zu wirken, zudem erhält der Träger einen Bonus von 6 Punkten auf seine MR.

Traditionell ist die Spektabilität der *Halle der Metamorphosen* zu *Kuslik* Träger des Schlangenstabes, auch wenn das Artefakt im Schlangensaal des Tempels verwahrt wird. Mächte der vormalige Träger *Carolan* häufiger von seinem Privileg Gebrauch, scheut *Iolano Schlangenstab* vor der Bürde des Artefaktes zurück, der er sich nicht gewachsen sieht. So ist es denkbar, dass er Helden an seiner Seite den Schlangenstab führen lässt. Auch geht das Gerücht, die Magisterin der Magister suche nach einem würdigeren Träger: Im Rahmen Ihrer Spielrunde ist es möglich, dass die Erhabene eine Prüfungsqueste ausruft (die auch als umfassender Kampagnenhintergrund dienen kann), an deren Ende ein neuer Träger des Schlangenstabes gekürt wird. Diesem gebührt ebenfalls der Ehrenname 'Schlangenstab'.

Mit HOLLOW EARTH EXPEDITION REISEN SIE IN EINE WELT JENSEITS ALL IHRER VORSTELLUNGSKRAFT!

Hören Sie nicht auf die Neinsager und die Berufszweifler, die die Vorstellung einer Welt im Inneren unseres Planeten belächeln. Denn diese Zweifler bleiben in ihrem langweiligen Alltag zurück, wenn Sie Ihre phantastische Reise beginnen.

Sie wollen wissen, wie Sie dorthin kommen sollen?

Man erzählt von Zugängen durch Vulkanschlote, durch Höhlen oder ein Öffnung an einem der Pole, und vielleicht kennt der verrückte alte Wissenschaftler mit seiner riesigen Bohrrapparat den Weg. Welche Route auch immer Sie gemeinsam mit Ihrer Gruppe von unerschrockenen Entdeckern wählen, um dieses unbekannt Land zu erreichen, dort warten unglaubliche Wunder auf Sie:

untergegangene Zivilisationen mit und technischen Erde der heutigen sind, Wesen, die auf gestorben gelten, und Sie nach Reichtum, Ruhm und Ehre streben oder das Unbekannte erforschen wollen, dann

Journalist oder Okkultist sind einer unheilbaren Krankheit

gen haben und die legende dieses Utopias suchen Gründe, in die Hohlwelt vergessen Sie nicht, mein auf dem Weg, den Sie gen haben, unzählige ern. Das Land wird riern beherrscht: Die wollen Sie verspeisen, gen Pflanzenfresser tram- Flucht über Sie hinweg, nur zu merken. Es gibt tödliche Pflanzen, von de- bestimmt noch nie irgendwo gelesen haben. Und nicht zu vergessen die Bedrohungen aus der Außenwelt: Geheimgesellschaften wetteifern um die Kontrolle über die größte Entdeckung der Menschheitsgeschichte.



HOLLOW EARTH EXPEDITION

Schätzen rungschaften, Menschheit unbekannt der Außenwelt längst als ausge- eine Sonne, die niemals untergeht. Wenn Sie hier richtig. Egal, ob Sie Ent- decker, Wissenschaftler, oder ob Sie wegen den Tod vor Audären Heilkräf- – es gibt viele zu reisen. Aber Freund, dass eingeschla- Gefahren lau- von Dinosaur- Raubsaurier und die riesipeln auf der ohne es auch fremdartige, nen Sie

Die Thule-Gesellschaft – eine okkulte Gruppe mit Verbindungen zu Nazi-Deutschland – sucht nach der Hohlwelt, und sie geht skrupellos gegen jeden vor, der sich ihren ruchlosen Plänen in den Weg stellt, während der jahrtausendealten Terra Arcanum jedes Mittel Recht ist, um das Geheimnis ihrer Existenz zu wahren. Darüber hinaus gibt es auch noch unfreundliche Eingeborene, denen jeder

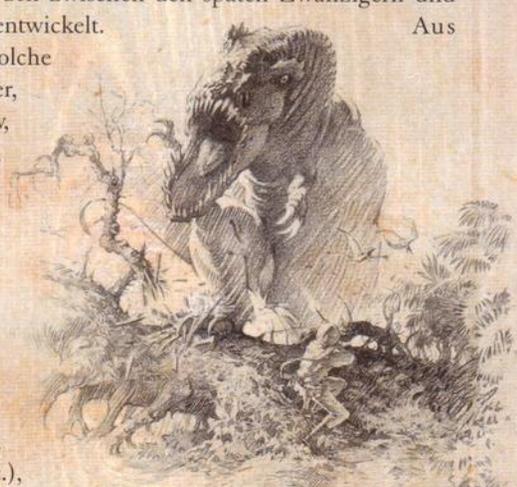
Entdecker früher oder später begegnet. Aber Nebensächlichkeiten wie diese werden Ihre unerschrockene Gruppe doch wohl nicht aufhalten. Stellen Sie ein Team aus fähigen und tüchtigen Forschern zusammen, die auf alle Eventualitäten vorbereitet ist. Sie haben eine Karte, Sie haben das Team und Sie haben den Mut. Es ist Zeit aufzubrechen, wackere Reisende, um Abenteuer jenseits Ihrer wildesten Träume zu erleben!

WAS SIND PULP-ABENTEUER?

Pulp-Abenteuer sind ein Genre mit rasanten, aufregenden und spannenden Geschichten, die wegen ihrer Kombination aus packendem Plot, verlockenden Coverbildern und niedrigem Preis vom späten neunzehnten Jahrhundert an bis in die 1950er Jahre sehr populär waren. Die bekanntesten und langlebigsten Figuren des Pulp-Genres wurden zwischen den späten Zwanzigern und den Vierziger Jahren entwickelt.

Aus dieser Zeit stammen solche Figuren wie Avenger, Doc Savage, Shadow, Tarzan und Conan der Barbar. Obwohl die Hauptfiguren der Pulp-Geschichten in völlig unterschiedliche Arten von Abenteuern verwickelt waren (Science Fiction, Mystery, Abenteuer, Horror, Western etc.), gab es doch einige feststehende Grundsätze, durch die sich das Pulp-Genre auszeichnete.

◆ Die Helden des Pulps kommen aus allen Bereichen des Lebens. Sie können reich sein oder völlig verarmt, über hohe Bildung verfügen oder Analphabeten sein, aber sie alle sind Männer und Frauen mit Fähigkeiten, die sie von normalen Menschen unter-



Rahjas Reichtümer für Rondras Recken

Überraschender Schulterschluss zweier Kirchenfürsten im Lieblichen Feld – Aufstieg der Ardariten zu altem Glanz?

Das Turnier von Belhanka, dem im Horasreich nur die Turne von Arivor an Bekanntheit, Alter und Ansehen gleichkommt, wird in diesem Jahr in die Geschichte eingehen. Nicht die Meisterleistungen an Reit- und Waffenkunst, die dem staunenden Publikum dargeboten worden, sind der Grund (so sei von der ungebrochenen Lanze der hochverehrten Lutrea ya Baltari an anderer Stelle berichtet). Weitauferühmter werden die Worte sein, die am Rande der Wettkämpfe zwischen zwei hohen Geweihten gewechselt wurden. Denn vom 19. bis 24. Tsa 1032 BF, im vierten Jahr seit Errichtung der Republik, beherbergte die stolze Seehandelsstadt einen unwahrscheinlichen Gast: Seine Eminenz Nepolemo ya Torese, Meister des Bundes vom Alten Reich, Erzherzog von Arivor und Seneschall des Ordens der Heiligen Ardare von Gareth.

Der höchste Vertreter Rondras im Lieblichen Feld folgte einer Einladung der Metropolitan Rahjas, ihrer Eminenz Gylvana von Belhanka, der Hüterin des Kelches und Vorsteherin des Palastes Rahjas auf Deren. Würde noch in den letzten Stunden vor dem Beginn des



Festes in allen Tavernen der Stadt heftig für und wider das Erscheinen des Ehrengastes gewettet (wobei die Quoten eher von Skepsis geprägt waren), verstummten alle Zweifler, als der berühmte Recke in

Begleitung seiner Leibritter und unter dem Klang der Trommler und Fanfarenbläser Einzug auf den Turnierwiesen hielt. Die Honoratioren der Stadt, allen voran Primesta Pervalia ya Terdilion, die Consilieri ihres Rates, der Gonfaloniere der Miliz und die Advokaten des Volkes, erwiesen Meister Nepolemo ihre Ehrerbietung. Erst eröffnete nun die Primesta, wie ihre Vorgänger im Amte seit drei Jahrhunderten, das Turnier mit dem Sprengen der Eisernen Kette; dann sprach der Vorsteher der Ältesten Senne, der ersten Kirchenprovinz Rondras, den Segen über die Spiele. Das Turnier begann, und doch waren viele Augen auf die beiden Eminenzen gerichtet, die nebeneinander Platz auf der Tribüne genommen hatten. Hier Gylvana die Schöne, listenreiche Verführerin im Namen der Heiteren Göttin, dort Nepolemo der Starke, ein asketischer Ritter aus altem Landadel, der im Thronfolgekrieg manch bittere Enttäuschung hinnehmen musste. Was

mochten sie sich wohl zu erzählen haben und warum waren die Rondrianer gekommen? Das Volk durfte noch geraume Zeit spekulieren (und abermals Wetten abschließen).

Denn zunächst erblickte man die Hüterin und den Seneschall einige Tage lang kaum. Nur zu den Forderungen und den finalen Tjosten ließ es sich Meister Nepolemo nicht nehmen, den Turnierplatz aufzusuchen. Dem Zweikampf um die strittige Ehre der Patrizierin Madalea ya Montazzi überwachte er persönlich (dem ein Skandal vorausging, der Belhanka wochenlang in Atem hielt, dessen Umstände wir hier jedoch mit Rücksicht auf die Beteiligten nicht wiedergeben wollen). Auch sah man Seine Eminenz einmal mit Ihrer Eminenz zur Jagd ausreiten. Ansonsten weilte er auf der Insel Paradisela als Gast des Rahja-Kultes und vermied es, eine der Hauptinseln und damit die eigentliche Stadt Belhanka zu betreten.

Am 24. Tsa endlich, nachdem die Krönung des Turnierkönigs und die rituelle Schweinejagd das Turnier beschlossen hatten, enthüllten Meister Nepolemo und Hüterin Gylvana das Ergebnis ihrer geheimen Beratungen und übergaben der Primesta ein Schreiben, von dem in den kommenden Tagen Kopien an alle Rahja- und Rondra-Tempel des Reiches gesandt wurden, ferner an den Kaiserhof, das

Schwert der Schwerter, die Meister des Bundes und die Hüter der Himmlischen Gaben sowie weitere Fürsten und Hochgeweihte. Dies ist der entscheidende Passus:

„So bin ich, Gylvana, demütige Dienerin der Heiteren Göttin, mit Meister Nepolemo, Rondras Seneschall in der Ältesten Senne, zu der einhelligen Überzeugung gelangt, dass keine derische Macht stärker und besser dem Schutz der zwölfgöttlichen Tempel, ihrer Geweihten und Talismane dient als der Orden der Heiligen Ardare, dem Meister Nepolemo vorsteht. Wir sehen uns einer Welt gegenüber, in der diese primäre Berufung der Ardariten in Vergessenheit geraten scheint. Hier glaubt sich der Geweihte eines Zwölfgotts ohne den Schutz des Ordens und greift in seiner Furcht selbst zum Schwert, dort fehlt es den Rittern des

Reaktionen auf dieses Ereignis

»Unsere Freundin Gylvana hat wohl daran getan, die Diener der Stürmischen Schwester Rahjas zu unterstützen. Lasst uns gleich nachsehen, was wir aus unseren Kammern entbehren können!«
—Madalena Galandi, Hochgeweihte Rahjas zu Punin

»Abermals wagt es das Belhankanische Biest, im Namen aller zu sprechen, und dann diese Worte: Furcht, Schutz und Bitten – möge der verweichlichte Kult des Westens an seinem Winseln vergehen. Doch soll keiner Reshalia eine arme Frau nennen, als hätte ich kein Almosen übrig. Holt mir den Hohepriester Rahandras herbei!«
—Reshalia ai Djer Khalil, Hochgeweihte Rahjas zu Fasar

»Wenn jemand den Mut und die Stärke besäße, um unseren Rondra-Tempel wiederaufzubauen, wären wir froh!«
—Alimee, Hochgeweihte Rahjas zu Tiefhusen

Ordens an Unterstützung und Vertrauen. Dem entgegenzuwirken mache ich, Gylvana, den Anfang: Es sei allen Tempeln Rahjas im Namen der Rose versichert, dass diese unter dem ewigen Schutz der alveranischen Leuin stehen, vertreten durch den Orden der Heiligen Ardare. Den Eid hierauf hat Meister Nepolemo für den gesamten Orden erneuert und bekräftigt. Wer also bedroht wird oder sich auf eine gefährvolle Reise begibt, wende sich frohen Mutes an die Ritter Ardares. Wer überlegt, einen Tempelwächter zu werben und diesen mit Waffen auszustatten, dem empfehle ich, stattdessen lieber den Orden zu unterstützen.

Was die Hallen der Heiteren Göttin im Lieblichen Feld betrifft, denen der Palast Rahjas auf Deren zu Belhanka ein besonderes Beispiel sein soll, weise ich an, dass der zwölfte Teil von allen Geschenken, die dem Hohetempel im kommenden Jahr zuteil werden, an den Orden der Heiligen Ardare übersandt werden soll. Darüber hinaus mag jeder Tempelvorstand geben, was er zu geben bereit ist. Ich, Gylvana, schenke freimütig, wie es uns die Schönste der Schönen gelehrt hat: 120 Rösser seien von den Gestüten des Tempels ausgewählt für die Ritter des Ordens, 240 Ballen Seide und Samt ihnen überlassen für Gewänder und Banner. Dazu gebe ich 360 Fass Wein und 480 Sack Korn, um die Burgen des Ordens zu versorgen, die im Osten Aventuriens harte Wacht halten und manch freudlosen Winter verleben mussten. Dies sei ein Zeichen der Hoffnung. Möge der Schild der zwölfgöttlichen Gemeinschaft wieder strahlen wie vormals, mögen wir alle sicher unter dem Schutz der Ardariten ruhen!“

FWB

Die Schliche der Schönen

Ein Gastkommentar von Signora Arela Weißblatt, Edle von Ragath

Augenscheinlich ist Meister Nepolemo der Gewinner der jüngsten Wendungen. Bald werden die Verluste an Menschenleben, die der Orden der Ardariten im Thronfolgekrieg erfuhr, gedeckt sein durch den starken Zulauf von Freiwilligen, die ihr Schicksal mit dem Blute der alten und der neuen Märtyrerin verbinden wollen. Da sind die zusätzlichen Ressourcen mehr als willkommen, dazu eine Mission aus Hand des Rahja-Kultes. Dies ist Wasser auf die Mühlen Meister Nepolemos, der als Herr der Ältesten Senne stets auf die Stammrechte der Ardariten pochte und die Gründung der Hohen Wacht als Affront empfand, als unnötige Dopplung und Schwächung bereits vorhandener Strukturen. Vorauszusehen ist, dass der zwar brüderliche, aber nichtsdestotrotz inbrünstige Wettstreit der Yppolitaner und der Ardariten neue Ausmaße annehmen wird, wenn es um die Frage geht, wer zuerst seine Fahne auf dem Grabhügel der Heptarchien aufpflanzen darf.

Bei näherer Betrachtung aber ist das Geschehene eine kirchenpolitische Meisterleistung der Gylvana von Belhanka. Nicht nur verbessert das Bündnis den Schutz der Rahja-Tempel und spart dabei die Kosten für eigene Kämpfer ein, sondern es stellt auch die Rondrianer in die Pflicht: Durch ihre Gunstbeweise hat sich Gylvana einige Gefallen erworben, die für lange Zeit nachwirken werden. Ihr Beispiel zwingt geradezu andere Rahja-Tempel, es ihr gleichzutun – und unterstreicht damit den heimlichen Primat Belhankas über die anderen Häuser der Heiteren Göttin. Schließlich aber lenkt die Unterstützung der Ardariten auch deren Aufmerksamkeit und Aktivitäten auf andere Regionen, in denen die Tempel und Talismane wahrhaftig des Schutzes bedürfen, also fort aus dem Lieblichen Feld. In vielerlei Hinsicht wächst also der Einfluss Rahjas (und Gylvanas) auf das Horasreich.

Doch wer will das neiden, wenn solche Schläue die Stärke der zwölfgöttlichen Lande befördert? Zum einen bindet es die Kulten enger aneinander, zum anderen hat der Besuch des traditionsbewussten Rondra-Fürsten in seiner eigensinnigen Nachbarstadt Belhanka auch dazu beigetragen, die Wunden des Thronfolgekrieges zu heilen und die Länder zu versöhnen.

Ich sage dazu nur: Bravo! Eminenz Gylvana, Ihr habt Euch abermals meine Reverenz erworben.

Ein Schritt dem Licht entgegen!

Praios-Kirche veröffentlicht Erkenntnisse zur Quanionsqueste

ELENVINA. Schon seit Jahren befindet sich die Kirche des Herrn Praios auf der Suche nach dem Ewigen Licht. Nun aber hat sich die Gemeinschaft des Lichtes dazu entschlossen, einen Teil ihrer Erkenntnisse – die Forschungen eines namhaften Schriftgelehrten – der Öffentlichkeit zugänglich zu machen, auf dass dieses Wissen jedem Quanionspilger als Fingerzeig auf seiner Suche diene.

Seit dem Jahresorakel 1028 BF, als Praios in der Verkündung durch Hundert Zungen einen neuen Morgen für die Gläubigen verhieß (der *Aventurische Bote* 111 berichtete) und damit den heiligen Auftrag für die bald als Quanionsqueste bekannte Suche erteilte, versuchte man, die Worte des Orakels zu deuten und richtig zu verstehen. Die meisten Rätsel gab dem Suchenden dabei das Wort *Sumyrdalun* auf, das den vorletzten Absatz der Verkündung beschloss. Zahlreiche Schriftkundige verwandten die letzten Jahre darauf, den Ursprung und Sinn des rätselhaften Begriffs zu ergründen.

Ein Durchbruch

Einem der unermüdlichen Forscher – dessen Name auf eigenen Wunsch ungenannt bleibt, da nicht persönlicher Ruhm, sondern die heilige Queste sein Streben bestimmte – reichten die Bibliotheken der Praios-Kirche nicht aus, und er suchte in anderen Quellen. Der Gelehrte reiste von Elenvina bis ins Horasreich, wo er in den Hallen der Weisheit zu Kuslik in uralten Schriftrollen und Folianten nach weiteren Anhaltspunkten suchte. Angeblich wurden ihm sogar die Berichte der kürzlich zurückgekehrten Lamea-Expedition (*Aventurischer Bote* 126) zugänglich gemacht. Mit den so gewonnenen Erkenntnissen war es ihm möglich, sein Traktat 'De natura et origine verbi SUMYRDALUN' zu vollenden.

Die Wahrheit soll ans Licht!

Wie man sich denken kann, erregten diese Forschungen einiges Interesse – und wohl nicht nur bei

den Dienern des Lichtes, denn Gerüchten zufolge entging der Gelehrte auf der Heimreise nur knapp einem feigen Mordanschlag. Doch eine heilige Wahrheit, so will es der Herr Praios, lässt sich nicht unterdrücken: Nach umfassender Prüfung des Traktats durch die Institutionen der Kirche entschied man, es frei zugänglich zu machen, in der Hoffnung, so die Su-

chenden zu unterstützen. Somit ist es uns eine Ehre und Pflicht, den geneigten Lesern dieses Wissen vorzulegen, wobei wir uns erlaubten, die gewiss faszinierenden, allerdings für Laien eher herausfordernden sprachkundlichen Herleitungen auf ein bekömmliches Maß zu kürzen. Mögen diese Worte dem Gläubigen ein Licht in der langen Nacht sein!

Stefan Unteregger

Tractatus 'De natura et origine verbi SUMYRDALUN'

(Auszüge, übersetzt aus dem Bosparano)

[...] Ein wichtiges Ergebnis scheint zu sein, dass der Begriff wohl keine konkrete Person, keinen bestimmten Ort bezeichnet. Die Hoffnung auf einen so deutlichen Hinweis war verfrüht, die Wahrheit liegt tiefer: in den Wörtern im Innern des Wortes, wohl verborgen wie ein Keim, wie Samen in einer Frucht.

[...] Aus dem Vorhergegangenen folgt, dass die Sprachen der Tulamiden, der Nivesen sowie der Angroschim keine Aufschlüsse zur Deutung versprechen. Konzentrieren wir uns also fürderhin auf das Bosparano, das Areliani sowie deren Wurzeln in den galdenländischen Ursprüngen.

Aus dem Stamm *so* klingt der Name der Urriesin SUMU: Welt, Leben, Ursprung, Schöpfung sind übliche Bedeutungen. Eine Verschleifung mit der zweiten Silbe ist wahrscheinlich: *Sama-Myr*, in altem Areliani leicht als *Sa'Myr* denkbar. [...]

Dies bringt uns zur zweiten Silbe: *myr*, im Areliani das Wort für 'Stern' (bosp. *astra*), weist auf das Göttliche hin – in vielen Zusammenhängen jedoch auch auf die Sternenkraft. Die Lamea-Expedition brachte uns das Wissen um *Ea'Myr*, den 'Stern der Alten', ein sagenhaftes Drittes Auge. Sollte dann *Sa'Myr* der Stern (oder das Licht) der Welt sein? Weltenfunke, Kraft aus dem Ursprung, eine Zusammenziehung, die für die frühesten Quellen typisch scheint? Oder bleiben wir streng in der arelianischen Grammatik, was eine Deutung in Richtung 'Die Welt mit dem (oder durch den) Stern' nahelegen würde?

Im Stamm *da* schimmert das bosparanische *dan* (Gabe, vgl. den Namen Praiodan) hervor: geben, schenken, bringen. Bleiben wir bei dieser Sprache, so erkennen wir in *tan* unschwer eine neuzeitliche Verschleifung von *lamen*, das Licht: Das Ziel der Sache.

Verbleiben wir jedoch im Areliani und seinen Wurzeln, erblicken wir *da(i)*, das Böse, Nicht-Sein, gefolgt von *lysein*, dem im Passiv der Stamm *tan* zu eigen wird: lösen, befreien, erlösen.

[...] So ergeben sich nun zwei grundlegende Ansätze: In den Regeln des Areliani festhaltend, wie es in der Liturgie noch heute von Bedeutung ist, scheint das Wort des Heiligen Orakels uns zu sagen: 'Die Welt wird durch den Stern vom Bösen erlöst'. Sehen wir in den Silben des Wortes jedoch einen Pfad, der vom ältesten Areliani bis zum jüngsten Bosparano, vom Ursprung unserer Sprache bis fast in heutige Zungen fährt, so hören wir: 'Aus dem Urfunken (dem Licht der Welt) wird das Licht zurückgebracht'. Wenn wir für das Ende der Deutung bereits Regeln der garethischen Grammatik anlegten – und so den 'Pfad' tatsächlich bis in unsere Zeit ausdehnen – würde daraus sogar: '... bringen sie das Licht zurück'.

Nach dem Frieden

Vom Ende eines segensreichen Vertrages – Spannungen zwischen Mittel- und Horasreich?

Zwölf göttergefällige Jahre ist es her, dass am 8. Ingerimm auf der Kaiserpfalz Weidleth im Albenhuser Land der Weidlether Vertrag zwischen dem Alten und Neuen Reich gesiegelt ward. Den Oberfelser Frieden regelte er zwischen beiden Ländern und ihren Herrschern und wohl war es getan. Denn obwohl er in den letzten Götterläufen durch die Übergriffe eigenmächtig handelnder Renegaten wie Prinz Romin Galahan oder den selbsternannten Kaiser Almadas auf eine harte Probe gestellt wurde, standen sich die Kronen im Geiste des Vertrages treu zur Seite. Auch der Handel begann zu blühen, was vor allem den Nordmarken und Grangorien weiteren Reichtum bescherte, nachdem die Waren aus dem Mittelreich nicht mehr über den Großen Fluss bis Havena, sondern über Elenvina und von dort auf dem Landweg nach Süden flossen. Nun aber, im Jahre 1032 BF, endet die auf zwölf Götterläufe festgelegte Zeitspanne, die der Ver-

trag von Weidleth mit Frieden erfüllte. Viele seiner Punkte sind heute wieder schwelende Feuer. In den Reichskanzleien heißt es, dass im Kronkonvent zu Arivor die horasischen Stände – beflügelt von den Träumen neuer Stärke – auf dreiste Forderungen beharren, soll der Frieden weiterhin wahren zwischen den Kaiserreichen. Bereits seit Monaten finden Konsultationen der fähigsten Gesandten und besten Diplomaten beider Reiche statt und manche Beratungen sollen dem Vernehmen nach sehr kontrovers geraten sein.

So hat Kaiserin Rohaja den Adel des Reiches für den Ingerimm 1032 BF zu Beratungen auf die Pfalz Weißenstein im Windhag gerufen, wo der Herzog des Westens, Cusimo Garlischgrötz von Grangor, als Diener beider Kronen herrscht. Auch eine hochrangige Gesandtschaft aus dem Horasreich wird erwartet. Es steht zu erwarten, dass bis zum Ingerimm etliche Vorschläge, Streitpunkte und Fragen formuliert sein werden,

um durch die Kaiserin und dem ihr zu Ratshilfe verpflichteten Reichskongress, bestehend aus dem Hochadel des Raulschen Reiches, entschieden zu werden.

Und beide Reiche blicken dieser Tage sorgenvoll nach Punin im Herzen Almadas. Noch ist im Lieblichen Feld das Leid nicht vergessen, das König Selindian Hal von Gareth im Sommer 1029 BF mit seinen Regimentern über das Land brachte. Aus der Eslamidenresidenz dringt seit Wochen kaum eine Nachricht, doch wird man dort sicherlich die Entwicklungen und Korrespondenzen genau verfolgen.

Es bleibt die Frage, welchen Preis das Horasreich für den Fortbestand des Friedens fordern wird. Und ob die junge Kaiserin auch nach Außen und gegenüber dem als unnachgiebig berüchtigten Comto-Protector Ralman von Firdayon-Bethana eine harte Hand wird beweisen können.

Tina Hagner, Michael Masberg, DSR

Sonderblatt der Nordmärker Nachrichten, Travia 1052 BF

Vom Ende einer Fürstin

ELENVINA. Strahlend weiß setzte sich das neue Reichskammergericht im Kanzleiviertel Elenvinas von dem trüben Herbsthimmel über der Herzogenstadt ab. Dort saßen die Reichsrichter für zwei Wochen im Travia über nicht weniger als das Schicksal einer gefallenen Fürstin zu Gericht.

Wie es guter Brauch war, fand die Verhandlung, in der Anklage, Beweise und Verteidigungsrede vor der Verkündigung des Urteils dargelegt wurden, praiosbefohlen in aller Öffentlichkeit statt. Hier stand eine der Hohen des Reiches vor den Schranken des Gerichts, und auf nicht weniger als Hochverrat lautete die Anklage. Der Adel des Raulschen Reiches verfolgte wachsam das Geschehen, denn es geschah nur selten, dass über eine der ihren der Stab gebrochen werden sollte.

Reichskronanwalt Graf Alrik Custodias von Gratenfels führte im Namen Ihrer Kaiserlichen Majestät Rohaja von Gareth Klage wider Isora Ulaman von Elenvina vor dem Reichsgericht unter dem Vorsitz des Reichsseneschalls, Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss. Groß war



das Gedränge, denn auch die Bürger der Herzogenstadt versammelten sich voll der Neugier. Doch stolz berief sich Isora auf ihre Rechte als Fürstin und sprach dem Gericht das Recht ab, über sie zu urteilen, so lange nicht mindestens Gleichrangige zum Richter bestellt seien. Darin allerdings irrte Isora: Nicht als Fürstin, sondern

als einfache Vasallin der Kaiserin stand sie hier, denn ihrer Titel war sie durch deren Richtspruch noch auf dem Feld von Abilacht verlustig gegangen (siehe *Aventurischer Bote* 136).

Als man die Anklage verlesen und namhafte Zeugen wie erdrückende Beweise vorgebracht hatte, zeigte sich Isora von Elenvina unbeeindruckt. Diese aber pochte fest darauf, sie hätte im guten Glauben Invher als Vogelfreie ihrer gerechten Strafe zuführen wollen.

Dem Herzog platzte ob dieser Dreistigkeit schier der Kragen. Sie hätte wider besseren Wissens den Friedenszug angreifen lassen, der unter dem Schutz der Zwölfe und der Kaiserin stand. Adlige Zeugen beschworen, dass die Fürstin sehr wohl um die Umstände gewusst hatte, und ein unter den Augen der Praios-Kirche abverlangter Wahrheitseid brachte ihre Lügen schließlich hervor.

Das Hohe Gericht traf sein ebenso weises wie gerechtes Urteil, das bei der Anklage auf Hochverrat nur auf eines lauten konnte: den Tod. Gefasst nahm Isora von Elenvina den Beschluss an, bleich, ob vor Wut oder Furcht war nicht zu sagen, doch damit wohl zeigend,

dass sie aus altem und vornehmem Geschlecht stammte.

Am 30. Travia 1032 BF wurde das Urteil durch den Henker auf dem Greifenplatz zu Elenvina, unter dem Angesicht Praios, des hohen Gerichts,

der Geweihten des Götterfürsten, des Adels und allerlei Volkes zur Mittagsstunde vollstreckt. Ein einzelner Streich genügte, um ihr das Haupt vom Hals zu trennen und das Leben der Hochverräterin zu beenden.

So starb die durch das Schwert, die durch das Schwert ihr Fürstentum niemals ganz zu erringen vermochte – und mit ihr zerbrach der größte Stein auf dem Weg, wieder Versöhnung nach Albertaina zu bringen.

Tina Hagner

Aventurischer Bote, Tsa 1052 BF

Mit der Kaleschka durch die Schattenlande

Leomelia Winterbach berichtet aus Tobrien

Abermals präsentieren wir der geneigten Leserschaft den Report unserer tapferen Korrespondentin Leomelia Winterbach, die zuletzt aus Mendena berichtete, sich aber im tiefsten Winter auf die Reise ins Innere des besetzten Tobriens begeben musste.



– und sobald ich eingetreten war, erhob sich das Häuschen schwankend und knarrend und zockelte die Straße nach Westen hinunter. Stolz zeigte mir Kalinka mit zahnlosem Grinsen den Dämon, der das Häuschen trug: Ein riesiger Klumpen schwarzgrünen Gallerts (das gleiche Zeug, das auch die Wände

zusammenhielt), der sich träge über das Pflaster wälzte. Sie nannte ihn ihr 'treies Pferdchen' und das Häuschen ihre 'Kaleschka' ...

Mein anfänglicher Schreck wurde bald mit Meskinnes gelindert, als Kalinka ihre Sippe zusammenrief, um mich vorzustellen: Dem 'Männelein', der 'Muhme', den 'faulen Söhnchen' und 'fleißigen Töchterlein', insgesamt fünf gesunde Erwachsene und sechs fröhliche Kinder, die in der wankenden 'Kaleschka' hausten. Vom Gespräch der Norbarden verstand ich nichts, nur mit mir sprach man gelegentlich ein blumiges Garethi, aber nie fragte mich jemand nach meinem Woher und Wohin.

Vom Schnaps gewärmt und von einem deftigen Eintopf gesättigt (das Häuschen hatte sogar einen schmiedeeisernen Ofen) verschlief ich den Vormittag zwischen Bündeln, Stapeln und Kisten, mit denen jede kleinste Fläche vollgestellt war – durch das wogende Gleiten unsere unheimlichen Gefährts fühlte ich mich wie im Bauch einer bornischen Handelskogge.

Im Dörfchen Borowein hatten wir gehalten, Kalinka pries von der Veranda aus fröhlich krakelend ihre Waren an, 'Kalinkas Krämerladen' war hier offenbar bekannt und beliebt.

Wir folgten dann der Reichsstraße am Lauf der Tobimora, machten jedoch größere Umwege, um auch kleine Dörfer nördlich zu beliefern oder Bastionen auszuweichen, deren Besetzung manchmal 'Zölle eintrieb'. Kalinka handelte mit den normalsten und den erstaunlichsten Dingen, verkaufte Stoffe und Kleider, Gewürze und Nahrungsmittel, metallenes Gerät und Steingut (darunter bizarre nachtschwarze Töpferware aus der Warunkei), aber auch vielerlei Talismane, Ritualgegenstände und Opfergaben zu Ehren des 'Grollenden Vaters', der 'Tiefen Tochter', des 'Diamantenen Sultans'

oder der 'Dunklen Mutter', die die Dörfler allerorten verwenden, um Missernten, Tobimora-Fluten, die Gier der Obrigkeit oder den Pesthauch der Warunkei abzuwehren. Ihrerseits kaufte Kalinka vieles, was die Dörfler in den langen Winternächten hergestellt hatten: Bastkörbe, Wollgewebe und Schnitzereien (altertümlich 'tobrisch' anmutende Wolfsköpfe, Wildschweine und Jarlaksfiguren neben Dämonenkronen, Irrhalken, Bäumen mit feuriger Krone und anderen Symbolen der 'neuen Götter'), aber auch Seltsamkeiten wie einen toten Fisch, der am ganzen Leib spitze Zähne hatte (und einen guten Preis im Tempel der Tiefen Tochter von Mendena erbringen würde).

Ab Keilerau wurde die Reise beschwerlich, denn die schon früher unbequeme Reichsstraße wird nur schlecht in Stand gehalten. Vielerorts wurde sie schon während der Invasion Borbarads von der Tobimora über Meilen hinweg fortgespült, danach wurden viele Steine zum Wiederaufbau von Häusern und Burgen verwendet, so dass man sich heute über lange Knüppeldämme oder schlammige Pisten müht. Zwischen Uferschilf und den düsteren Wäldern, die mangels Pflege bis direkt an die Straße wuchern, lauern zudem einige Gefahren, von denen arme Halunken die geringsten sind. Normalerweise reist man hier laut Kalinka mit Handelskarawanen und gemieteter Bedeckung (und am besten noch mit einem 'Priester' um den Zorn der 'Götter' im Zaum zu halten). Nur hier und da wurde eine alte Burg oder Tempelruine zu einem halbwegs sicheren Gästehaus umfunktionsiert. Kalinkas Sippe kommt wohl deshalb so gut zurecht, weil ihr seltsames Gefährt eine mittlere Karawane für sich ist, die schlechten Wege machen dem unermüdlichen 'Pferdchen' kaum etwas aus (es braucht nicht einmal Atemluft: einmal haben wir das ganze Erdgeschoss ausgeräumt und einen tiefen Tobimora-Arm gequert – danach wurde gewischt und die auf dem Fußboden gestrandeten Fische wurden gebraten) und Bedeckung scheint sie nicht nötig zu haben, weil niemand einen riesigen Dämonenklumpen angreift.

Als wir schließlich in Eslamsbrück ankamen, hatten wir einiges erlebt, wir waren einer kleinen Patrouille von Mactaleänata begegnet (sie ritten

»Nachdem Mendena zu unsicher für meinen Verbleib geworden war, brauchte ich Hilfe von [geschwärzt], um die Stadt heimlich über die Mauern zu verlassen. Meine Weiterreise hatte ich zuvor schon arrangiert: Die fahrende Händlerin Kalinka würde mich in Richtung Eslamsbrück mitnehmen. Ich hatte die runzlige, ständige plappernde Norbardin auf dem Nimmermüden Markt Mendenas kennengelernt, wo es kaum eine Ware gibt, die nicht gehandelt wird, und keine Währung, die nicht akzeptiert wird. Kalinka hatte meine Dienste als Schreiberin in Anspruch genommen, als sie die Teile eines – wie sie sagte – verendeten Golems aus Transsylvien an einen nervösen Südländer verkaufte: Beschlagene, verbeulte Eisenplatten, haufenweise Räder, Stangen, Nieten, Ketten und andere Einzelteile – trostlose Reste einer verrückten Kriegsmaschine, wie sie der Mechanicus Leonardo angeblich an seinen Grenzen patrouillieren lässt. Mit ihr handelte ich eine heimliche Passage aus. Gold wollte sie nicht annehmen, doch für ein großes Bündel Haare, einen Schank Urin und eines meiner hochwertigen leeren Notizbücher würde sie mir ein 'Bettchen' in ihrem Gefährt bis Eslamsbrück vermieten.

Ein Bettchen? Was es damit auf sich hatte, erfuhr ich in der Nacht, als ich die Stadtmauer ungesehen überwunden hatte und nun in Osterfelde Kalinkas Quartier aufsuchte. Die freundliche Norbardin empfing mich auf der winzigen Veranda eines schiefen Turmhäuschens mit drei Stockwerken, das in unmöglicher Weise aus Holzbrettern, Eisenplatten und Bastgeflecht zusammengestückelt war; Fässer, Kisten und Säcke waren außen am Haus angehängt oder auf Balkönchen gestapelt; alles schien von einer zähen schwarzgrünen Paste zusammengehalten zu werden

tatsächlich auf Zant-Dämonen, Rondra steh uns bei!), hatten gesehen, wie ein Borbaradianer-Kloster von Bluttemplern geschleift wurde (die Bewohner baumelten aufgeknüpft im Wind), hatten einen jungen Agrimoth-Priester auf Pilgerreise nach Yol-Ghurmak ein stückweit mitgenommen, hatten in einer Bastion am Hochzeitsfest eines verdienten Haffax'schen Offiziers aus Weiden mit einer maraskanischen Edeldame teilgenommen (für das Kalinka Wein und Speisen lieferte) und schließlich gemeinsam eine lange Zeremonie 'zu Ehren' der Tiefen Tochter durchgeführt, um ein Monster zu besänftigen, das ein gefährliches Wegstück an den Tesraler Klippen bewacht.

Der Abschied von Kalinka und ihrer Sippe war schwer, denn über die drei Wochen der Reise war ich wie ein Teil der Familie behandelt worden. Kalinka selbst schluchzte, nannte mich ihr Töchterchen und schenkte mir einen großen Sack mit wertvollen Lebensmitteln.

Die Reise von Mendena nach Eslamsbrück war so aufregend wie lehrreich – das Tobrien, das ich einmal kannte, existiert nicht mehr, und sicherlich gibt es hier mehr Leid und Grauen als früher – doch so wie in Mendena geht auch auf dem Land das Leben der Menschen seinen Gang und die Menschlichkeit selbst vermögen noch so viele Dämonen den Leuten nicht auszutreiben.

Eslamsbrück ist nun ein ganz neues Pflaster und ich weiß bislang wenig über die Stadt. Mehr dazu in meinem nächsten Bericht.

Im Sinne der Bildung unserer Leserschaft wollen wir folgende Ausrisse aus der Mendenischen Postille Greifenbalg abdrucken, die ebenfalls mit dem Bericht Leomelia Winterbachs ankamen, die wir uns inhaltlich und sprachlich jedoch keineswegs zu eigen machen! Wir haben vollstes Vertrauen, dass unser Leserschaft Wahrheit und Wertsinn in den Zeilen der folgenden Nachrichten auseinanderhalten können wird.

TZ

Der Greifenbalg, Mendena, Boron 1052 BF

Stolz und Stärke –

Mendena wird neue Hauptstadt

Der Fürstkomtur verlegt seinen Sitz nach Tobrien

MENDENA. Wie es die Herolde des Ordensamtes für Reichsangelegenheiten unter der Roten Hand Circaya Galahan ya Badrese den stolzen Bürgern unserer schönen Stadt bereits kundgegeben haben, wurde Mendena dieser Tage offiziell zum Hauptquartier, Befehlszentrum und Regierungssitz der Fürstkomturei ernannt, eine Ehre, die bislang dem maraskanischen Jergan zukam. Das strategisch bedeutsame und unter der ordnenden Herrschaft Fürstkomtur Helme Haffax' prosperierende Tobimora ist damit nicht mehr nur Protektorat, sondern strahlendes Zentrum der vereinten Fürstkomturei, wofür das tobri-sche Volk sich glücklich schätzen sollte. Fürstkomtur Haffax gedenkt seine Residenz auf

Burg Talbruck damit permanent zu machen, in Personalunion bekleidet er auch weiterhin den Rang des Komturs von Jergan – ein Signal an die getreuen Kameraden auf der maraskanischen Insel, dass der Fürstkomtur sich ihnen verbunden fühlt.

Eine briefliche Stellungnahme von Ordenshochmeister Belharion Menning in Jergan war wie üblich nicht zu erhalten, Meisterin Circaya versicherte dem Greifenbalg jedoch, dass Menning alle Entscheidungen des Fürstkomturs in persönlicher Verbundenheit siegele und segne. Kurz vor Drucklegung wurde zudem verkündet, dass das edle Wappen der Fürstkomturei nun offiziell ohne die siebenstrahlige Krone Borbarads und auch ohne die drei Lilien Maras-



kans verwendet wird: Niemand soll mehr über unserem Herrscher stehen und keine territorialen Grenzen beschränken die Größe unseres Reiches. Fürstkomtur Helme Haffax herrscht nunmehr nur noch im Zeichen der gekreuzten Schwerter – im Zeichen von Stolz und Stärke!

Phex 1052 BF

Bäche aus Blut

Ist Tuzak frei?

Mittelbar vor Drucklegung wurde uns aus vertraulicher Quelle folgender Brief zugespielt, der von umwälzenden Ereignissen im maraskanischen Tuzak berichtet.

»Geliebter Bruder,

komm nicht hierher, verschwinde aus Khunchom, sage niemandem etwas und brich alle Geschäfte mit unseren Partnern ab – in Tuzak ist nichts mehr zu holen.

Aber von vorn: Vor zwei Wochen hörte man mitten in der Nacht ein Heulen und Kreischen aus dem Urwald. Jenseits der Stadtmauern sah man Rauch aufsteigen und den roten Schein von Feuer. Auch meine Nachbarn wussten nichts, alle warteten ab.

Das Heulen kam näher, es klang wie eine irrsinnige Armee aus den Niederhöhlen, die die Stadt angriff, und ich bekam es mit der Angst zu tun. Dann marschierten die Truppen von Rayo Brabaker, dem Komtur der Stadt, durch die Straßen: Karmoth-Garden und Rote Legionäre, sogar Seesöldner wurden zur Verteidigung in Richtung der Stadttore beordert, während die Stadtwachen die Bevölkerung zurück in ihre Häuser prügelte. Wie Hunderte von Tuzakern beobachtete ich den Rest vom Dach meines Hauses aus. Vor den Mauern der Stadt tobte eine Schlacht, man hörte hundertfaches Waffenklirren, magisch verstärkte Befehlsrufe, Signalthörner – und das wutgeifernde Kreischen der mysteriösen Angreifer. So ging es die ganze Nacht,

bis die ersten Gerüchte durchsickerten: Die Angreifer seien Zwangsarbeiter von den Feldern und aus den Steinbrüchen, sie seien unbewaffnet, aber komplett wahnsinnig; die Nordgarnison sei bereits gefallen; die ersten Händlerschiffe würden die Hafensperre missachten und auslaufen.

Gegen Morgen konnte ich sehen wie das Jerganer Tor in Brand und Rauch fiel, eine Horde aus gemergelter nackter Gestalten mit Spitzhacken, Schaufeln und Sensen wälzte sich in Raserei über die Wehrgänge der Stadtmauer, wogte in die Straßen hinein und metzelte die Garden nieder – Haffax' Kriegsvolk, bei den Zwölfen! Der Fürstenpalast selbst wurde angegriffen und brannte, erste Häuser in der Stadt fingen Feuer und wir schauten zu. Einige Tuzaker sah ich auf den Straßen mit Schnittern und Keulen in Richtung der Kämpfe laufen. Irrsinn!

Der Kampf tobte den ganzen Tag, bald hörte man, dass wer immer sich in den

Kampf stürzte von Blutrausch und Raserei erfasst würde. Gegen Abend dann legte sich Stille über die Stadt, kein Siegesjubiläum, keine Befehle von Herolden und Ausrufern. Mit ein paar Nachbarn wagte ich mich auf die Straße. In den nördlichen Vierteln lagen verstümmelte Leichen und Verletzte herum: Soldaten, Bürger, Zwangsarbeiter – fast niemand hatte das Gemetzel überlebt. Wir wateten in Blut, beißender Rauch lag in der Luft. Ich half dann beim Löschen der Häuser, an viel mehr erinnere ich mich nicht.

Die Stadt hat noch einen Tag gebraucht, bis alle realisiert hatten, dass es keine Herrschaft und keine Ordnung mehr gab: Der Komtur und alle seine Truppen waren tot oder geflohen, die meisten Seesöldner und Händler hatten die Segel gehisst – Tu zak war frei!

Und da fing das Grauen erst richtig an. Die anfänglichen Freudenfeste wichen Angst und Wut, als die Vergeltungsmorde angingen: Die freundlichen Tuchdrucker von nebenan wurden auf der Straße von ihren Nachbarn hingerichtet, weil sie den Komtur seit Jahren mit bedruckten Uniformen und Bannern belieferten – als ob sie da eine Wahl

gehabt hätten! Und so ging es weiter: Wo noch kein Blut in den Straßen lief, da wurde nun das derjenigen vergossen, die angebliche oder tatsächliche 'Verräter' und 'Kollaborateure' in ihren Reihen hatten. Eine Gruppe kaperte eines der verwaisten Söldnerschiffe und wurde von der Hafenschanze versenkt, das Wrack blockiert jetzt einen Teil des Hafens.

Die Versuche, für Ordnung zu sorgen, scheiterten: In fünf Tagen ließen sich elf Könige oder Königinnen ausrufen, ihre Banden gaben sich farbige Namen, verkündeten neue Stadtgesetze und sprachen Recht, wie sie wollten. Nach einer Woche – Entsatztruppen aus Jergan waren nicht in Sicht – waren drei 'Könige' übrig geblieben, deren Kampf nun um Stadtteile geführt wurde. Dann verbündeten sich zwei von ihnen, um als Geschwister zu herrschen – als sie aber ihren Sieg über den dritten feiern wollten, starben beide an einer Vergiftung ihrer Speise. So erzählten es mir jedenfalls meine neuen Nachbarn, die ins Haus der Tuchdrucker eingezogen waren.

Dann kam – den Göttern sei Dank – eine Gruppe bekannter Freiheitskämpfer aus dem Dschungel, die werden sehr verehrt und respektiert. Kolonel

Orsijn vom Hira und seine 'Wipfeltiger' bewohnen jetzt den Fürstenpalast, aber der Kolonel hat keinen Titel angenommen und benimmt sich mehr wie ein Vater oder Priester als wie ein Herrscher. So langsam kehrt hier Ordnung ein – aber eine Verteidigung gegen einen Landangriff von Haffax' Truppen wird wohl unmöglich sein. Gestern sind erstmals wieder Schiffe im Hafen gelandet, eines gehörte dem Piraten Kodnas Han, ein anderes ist das Zauberschiff Sulman al-Nassori, von See scheint also auch kein Angriff zu kommen.

Einem Magier der Sulman bezahle ich viel Gold für den Botenschinn, der dir diesen Brief bringt, und ein alter Schmuggler namens Grinjian hat mir eine sichere Passage nach Khunchom versprochen. Die Nahrungsmittel in der Stadt sind jetzt schon sehr knapp, bald werden die ersten Menschen verhungern – auf den Feldern und Plantagen arbeitet ja jetzt kaum mehr jemand.

Ich bin froh, wenn ich hier weg bin.

Phex mit dir, dein Bruder Dego«

TZ

Der Greifenbalg, Mendena, Hesinde 1052 BF

Glorreicher Sieg der Mactaleänata

Winterliches Scharmützel bei Shamaham

SHAMAHAM. Über ein Jahr ist vergangen, seit Fürstkomtur Haffax im Travia 1031 BF ein Banner unserer stärksten und stolzesten Kämpferinnen, der Mactaleänata, unter der Führung ihrer vasallentreuen Königin Nakika Bärenfang nach Süden aussandte, um die geschwärzte Ruine der gefallenen Amazonen-Burg Kurkum als Absicherung gegen Vorstöße aus Feindesland vollständig abzuriegeln. Es zeugt von der Weitsicht und Stärke des

Fürstkomturs, dass uns bislang kein Angriff auf Kurkum bekannt geworden ist.

Heute erfahren wir jedoch, dass Königin Nakika mit einer Eskadron ihrer besten Zantreiterinnen während einer weiträumigen Patrouille westlich der Präfektur Shamaham auf eine sich interhältig anschleichende Bande von Amazonen stieß, die ihrerseits von der verfeimten Gilia 'von Kurkum' angeführt wurde. Zweifellos war Gilia gekommen, um am Ort der schmachlichen

Niederlage ihrer vom Heiligen Borbarad zu Staub zermalnten Mutter Yppolita zu flennen, doch tapfer und mit strenger Härte wurde sie von Königin Nakika in die Schranken gewiesen und zurück über die Westgrenzen geprügelt. Verluste auf Seiten der Mactaleänata sind uns nicht bekannt, die feige Gilia aber entkam, indem sie ihre weichliche Bande fast vollständig opferte, um ihr eigenes Leben zu retten.

TZ

Vaquirblick, Firon 1052 BF

Der Schlaf des Raben

Gerüchte über den Zustand Seiner Erhabenheit – Sorge in der Eslamidenresidenz

Die Herzen der Almadaner sind in diesen Tagen bei unserem Kaiser Hal II. und teilen mit ihm die Sorge um den Zustand Seiner Erhabenheit, dem Raben von Punin. Der Hüter des Gebrochenen Rades, der seit einem halben Jahrhundert Wacht hält gegen die Ketzer Al'Anfas und die verderbte Nekromantie der Toten Lande im Osten, zugleich auch Seelenhirte und väterlicher Freund Seiner Kaiserlichen Majestät ist, liegt – so man den Gerüchten glauben will – in schwerer Krankheit danieder. Er soll in einen Schlaf ge-

fallen sein, aus dem er seit Wochen nicht mehr erwacht. Manche sehen darin eine Prüfung des Schweigsamen, während andere befürchten, in seinen Adern wirke das Gift einer Schwarzen Witwe. Das Gebrochene Rad hüllt sich in borongefälliges Schweigen – bisher hat kein Praetor Wort zu den Gerüchten verbreiten lassen, doch die beunruhigten Stimmen aus der Eslamidenresidenz sprechen für sich.

»Der Rabe ist allgegenwärtig, auch wenn er nicht in Erscheinung tritt. Wir respektieren seine Entscheidung, sich zurückzuziehen. Wer wären wir, sie

zu hinterfragen? Der Kaiser lässt zudem verkünden, dass Seine Majestät keine Lügen über Seine Erhabenheit dulden und mit aller Angemessenheit gegen diese vorgehen wird. Der Kaiser ist ihm und der Kirche Schirm und Schutz, so wie sich der Rabe stets seiner angenommen hat.«

—Rafik von Taladur ä.H., Conrat und Reichserzkanzler

»Ich habe es mit eigenen Augen gesehen. Er ruht blass wie eine Marmorstatue seiner selbst auf einer Bahre – doch auch wenn er anscheinend nicht erwachen kann oder will: Der göttliche Funke hat ihn noch nicht zur Gänze verlassen. Gebi das wei-

ter ... Ach, ja und zögert nicht, gerade den ersten Teil in die richtigen Ohren zu säuseln. Soll Euer Schaden nicht sein, wir verstehen uns?»

—ein ungenannter Spitzel in Diensten des AlAnfaner Boronkults zu einem Lakaien des Eslamidenhofes

»Alle sterben. Vor allem alte Männer.«

—Ludovigo Sforigan, Vogt von Ragath

»Der Unausweichliche verwehrt Bahram Nazir die Gnade des Todes. Nur ein ungeheurer Frevel kann diese Strafe verschulden.«

—Commandanta Katalinya Adranex, Orden des Schwarzen Raben

»Seine Majestät – unser Enkel – ist tief betroffen. Der Tod seiner Eltern, der Verrat seiner Schwestern, und nun lässt man ihn abermals im Stich. Doch Seine Majestät

weiß, dass er seine Bürde nicht alleine tragen muss. Er weiß, wem er vertrauen kann.«

—Alara Paligan, Kaiserinwitwe

»Der Rabe wird auch im Schlaf über den Kaiser wachen.«

—Miradora, Dienerin Bishdariels am Hofe von Kaiser Selindian Hal von Gareth

Michael Masberg, DSR

»Menschen dürfen jederzeit Gesetze brechen«

Aufzeichnung eines Gesprächs der Salamander-Schriftleiterin Rhenaya da Coralldo mit M. M. Pölberra zu Brabak

Im Rahmen unseres Themenschwerpunkts Philosophie und Weltanschauung begrüße ich den, nun, bekannten Nekromanten und Magierphilosophen aus Brabak, Magister Magnus Pölberra. Schön, dass Ihr Zeit gefunden habt, einige Fragen zu beantworten.

(Anmerkung der Redaktion: Wir weisen darauf hin, dass die hier geäußerten Ansichten keinesfalls mit denen der Redaktion übereinstimmen.)

Magister Magnus Pölberra: Ich hab' nicht den ganzen Tag Zeit.

Salamander: Magister Magnus, manche unserer Leser sind mit den Grundzügen dieser Philosophie nicht vertraut. Würdet Ihr ...

Pölberra: Diese Lehre ist weit älter als die Menschen und denkbar einfach: Was jemand denkt und tut, wirkt auf die Welt. Jede Handlung, jedes Gefühl, jeder Gedanke und jede Absicht formt die Struktur der Welt. Viele ähnliche Gefühle erzeugen Zusammenballungen von Macht, die mit der Zeit einen eigenen Willen entwickeln.

Salamander: Damit wollt Ihr vermutlich sagen, ...

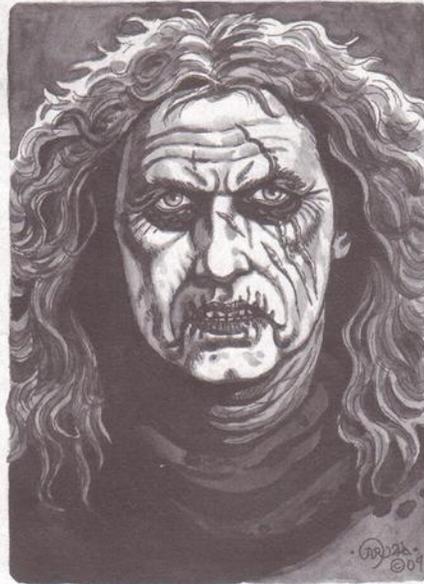
Pölberra: Ich spreche nicht nur von Göttern. Ich spreche von dem, was wir Magierphilosophen als 'Mächte' bezeichnen. Götter, Dämonen, Naturgeister ... alles, was unser beschränkter Geist fassen kann.

Salamander: Würdet Ihr mich wohl bitte einmal ausreden lassen! Verstehe ich Euch richtig, dass Eure Lehre keinen Unterschied zwischen Göttern und ... ihren Gegenspielern kennt?

Pölberra: Richtig. Die einen wie die anderen versuchen, den Menschen ihre Freiheit zu rauben. Dabei ist es egal, ob jemand vor dem Herrn der Rache kriecht so wie Cordovan Galotta oder sich in den Staub der Göttertempel wirft. Es ist absolut notwendig, die eigenen Gefühle und Gedanken zu kontrollieren, um sich nicht zum Sklaven der Mächte zu machen. Ah, ich werde allmählich müde, das immer wieder zu sagen.

Salamander: Magister Magnus, danke für Eure ... Meinung. Unsere gebildeten Leser beschäftigen sich mit einem anderen Problem. Auf die Magierphilosophie geht das Gerücht zurück, es sei möglich, aus einem sterblichen Menschen einen Gott zu machen. Ist das Eurer Ansicht nach nur reine Spekulation oder messt ihr dem mehr Substanz bei?

Pölberra: Da sucht Ihr Euch besser eine Macht, vielleicht erzählt sie's Euch ja. Was ist das denn für eine lächerliche Frage? Aber wenn Ihr auf meine Mei-



nung besteht: Der Pöbel ist zu leichtgläubig. Es ist unwahrscheinlich.

Salamander: Ausgeschlossen aber nicht? Und wie würde dergleichen vor sich gehen?

Pölberra: In jedem Fall würde das mehrere hundert Jahre dauern, und so lang macht's ein Mensch bekanntlich nicht. Außerdem würde so ein Ereignis die Welt erschüttern. Ihr, ich, alle würden es nur allzu deutlich erfahren. Daher ist die Panik des Pöbels, von uns Philosophen könnte einer heimlich, still und leise zu einer Macht werden, reichlich albern – selbst wenn wir das beabsichtigen würden.

Salamander: Tut Ihr das denn nicht? Ist es nicht das Ziel jedes Schwarzmagiers, so viel Macht wie möglich ...

Pölberra: Junge Frau, 'Schwarzmagier' ist nicht mehr als eine Definition von Federfuchsern, die nur aufs akademische Fachgebiet sehen. Sie blicken einem Menschen aber nicht ins Herz. Als Gott verehrt zu werden, ist das Letzte, was ein Philosoph will. Es würde ja bedeuten, andere zu der geistigen Sklaverei zu zwingen, aus der er sich selbst mit Mühe befreit hat. Ein Weiser übt keinen Zwang aus und lässt sich zu nichts zwingen.

Salamander: Verzeiht, aber wenn es bei dieser Lehre nicht um Machtgewinn geht, wozu geht es dann?

Pölberra: Natürlich darum, sich der eigenen Macht bewusst zu werden! Jeder Mensch kann die Welt be-

einflussen, er ist für sie verantwortlich. Eine falsche Entscheidung kann Tausende das Leben und die Seele kosten.

Salamander: Aber Philosophen wie der von Ihnen bereits genannte Galotta ...

Pölberra: Galotta war kein Philosoph. Er war zu schwach. Die meisten sind zu schwach, um die Ketten abzuschütteln – oder zu blind.

Salamander: Eine andere Frage ... wie erklären Sie sich den geringen, ähm, Zuspruch, den die Magierphilosophie ...

Pölberra: Hört mir genau zu. Die Mächte wollen nicht, dass jemand von ihrer Schwäche erfährt. Was, glaubt Ihr, geschieht, wenn sich die Lehre ausbreitet? Da Götter und Erzdämonen nur durch Verehrung existieren, geben sie den Menschen die fixe Idee ein, die Magierphilosophie würde jeden die Seele kosten, der sich ihre Grundsätze auch nur anhört. Dabei wäre sie die einzige Medizin, die unsere zerstörte Welt heilen könnte. Es ist beschämend, aber sogar unser 'hoch geschätzter' Convocatus Primus Savertin hat mir nach meinem letzten öffentlichen Vortrag Rede verbot erteilt – er erkennt nicht einmal, dass er von den Mächten nur benutzt wird.

Salamander: Vielleicht solltet Ihr Eure Worte mit mehr Bedacht wählen, Convocatus Savertin wird diesen Artikel zweifellos lesen.

Pölberra: Er soll kommen und mich daran hindern, die Wahrheit auszusprechen! Ich hab' schon Dinge gesehen, die einem wirklich das Blut gefrieren lassen, ich hab' keine Angst vor diesem Schulfuchser. Gesetze, die Menschen machen, dürfen Menschen jederzeit brechen. Mich kümmern nur die Gesetze des Kosmos.

Salamander: Noch eine letzte Frage ...

Pölberra: Nein. Junge Frau, Euch bleibt nun keine Zeit mehr. Ich spüre bereits, wie sich der Blick der Mächte auf uns richtet. Sie hassen mich, wisst Ihr? Ich bin wie ein lästiger Moskito für sie. Und sie wollen nicht, dass Ihr meine Worte weiterleitet. Nehmt diesen Talisman an. Er enthält einen Zauber, um ihre Aufmerksamkeit eine Weile abzulenken.

Salamander: Pfui! Bleibt mir mit diesem scheußlichen Ding vom Leib! Ihr habt insofern Recht, als dass es Zeit wird, dieses Gespräch zu beenden. Ich danke für die, ähm, interessante Unterhaltung.

Pölberra: Ich habe Euch gewarnt.

Kathrin Ludwig

scheiden. Sogar jene, die besonders ruppig und ungeschliffen auftreten, entpuppen sich bei näherem Hinschauen als besonders mutig, rechtschaffen und ehrenhaft. Dabei sind sie niemals perfekt, sondern haben irgendwelche Schwächen, aber ihre Motivation ist makellos und sie sind annähernd unbestechlich.

◆ Die Gegenspieler hingegen sind nicht einfach nur böse – sie sind abgrundtief böse. Möglicherweise verbergen sie ihre wahre Natur hinter einem freundlichen Lächeln oder einem liebenswürdigen Benehmen, aber ihr Gefühl für Moral ist unwiderruflich verloren. Die Chance, dass Helden sich mit diesen Gegenspielern verbünden, tendiert gegen Null – denn diese Unholde werden von ihren ruchlosen Plänen beherrscht.

◆ Die Charaktere kennen kein moralisches Dilemma. Was richtig ist, ist eindeutig richtig, und was falsch ist, ist ganz klar falsch. Helden und Gegenspieler sind kaum von ihrem Kurs abzubringen. Der Gefährte eines Helden oder eines Gegenspielers könnte die Seiten wechseln, aber die Hauptfiguren bleiben ihren Grundsätzen unbedingt treu.

◆ Im Ablauf der Erzählungen enden vielen Szenen in den spannendsten Momenten – gerade wenn der Held in größter Gefahr schwebt und nicht weiß, wie es weitergeht. Die Geschichte springt dann zu einem anderen Charakter, und der unglückliche Held bleibt in seiner Not zurück.

Was ist Hollow Earth Expedition?

Hollow Earth Expedition (HEX) ist ein Rollenspiel, das in der großen Tradition der Pulp-Erzählungen steht. Angesiedelt in den spannungsgeladenen und unruhigen Dreißiger Jahren des letzten Jahrhunderts, ist es von den Größen dieses Genres inspiriert: Edgar Rice Burroughs, Jules Verne und Sir Arthur Conan Doyle. In diesem Buch finden Sie so viel actiongeladenes, handfestes Abenteuer, wie Sie nur wollen! Als Pulp-Abenteuerspiel umfasst HEX alles, was Sie von diesem Genre erwarten – und Sie werden es als ein einzigartiges Spiel erleben.

◆ Es ist keine einfache Aufgabe, einen Weg in die

Hohlwelt zu entdecken, aber es ist noch viel schwieriger, wieder herauszufinden. Ein zentraler Konflikt in diesem Spiel ist derjenige zwischen den Charakteren und ihrer Umgebung. Wäre es einfach, der Hohlwelt zu entkommen, dann wäre die Erleichterung, endlich wieder nach draußen zu sein, viel geringer.

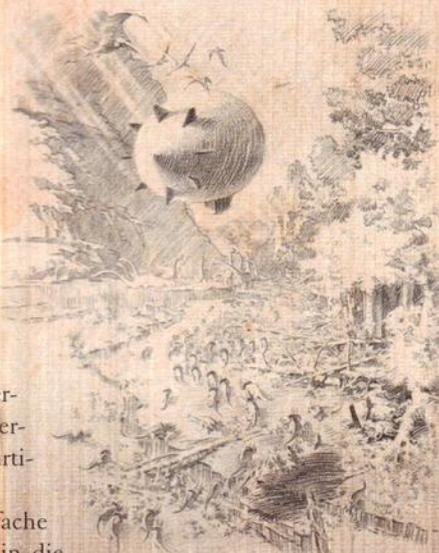
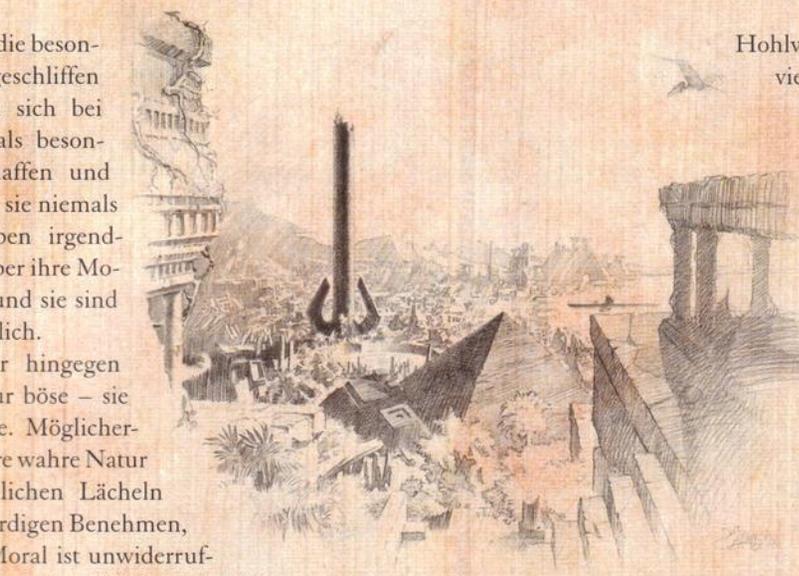
◆ Die Helden können sich nicht jederzeit darauf verlassen, dass sie jeden Konflikt mit Schrotflinten und Granaten lösen können. Der Triumph menschlicher Kreativität über die Wildnis ist ein zentrales Thema dieses Spiels: Es gibt nichts Großartigeres, als seine

Gegner überlistet zu haben.

◆ Bei HEX sind die Dreißiger Jahre eine Zeit des grenzenlosen Vertrauens in die Wissenschaft. Der Aberglaube verliert an Bedeutung. Und so glauben die Helden wesentlich weniger daran, dass ihre Fähigkeiten übernatürlich sein könnten, als ihre Vorgänger das taten, aber dennoch werden sie wahrscheinlich mit Kulden und Geheimgesellschaften aneinandergeraten, die über eigenartige Möglichkeiten verfügen.

◆ An einem gefährlichen Ort, wie es die Hohlwelt ist, ist es sehr beruhigend, seine Expeditionsgefährten immer in der Nähe zu wissen. Dennoch ist es unvermeidlich, dass der Eine oder die Andere vom Rest der Gruppe getrennt wird. So könnte der Biologe sich zum Beispiel verleiten lassen, sich die seltene, bisher als ausgestorben geltende Pflanze näher anzuschauen, die er am Wegesrand entdeckt hat. Das Starlet könnte von Eingeborenen entführt werden, oder eine Horde durchgehender Dinosaurier trennt die Gruppe. So etwas bedeutet eine größere Herausforderung für die Spieler und auch den Spielleiter und sollte deswegen nicht zu oft eingesetzt werden, aber dennoch ist das Trennen der Gruppe ein übliches Stilelement des Pulp-Genres und ein wichtiges Mittel in HEX.

PG



ENTSTEHUNG UND ENTWICKLUNG DER DSA-BROWSERGAMES

VON STEFAN BLANCK

“Der König ist tot. Lang lebe der König.” Doch oft ist die Nachfolge nicht so geordnet wie der Ausrufer dem Volk Glauben machen soll. Das Ende der 15 DSA-Mobile-Games, die Chromatrix zwischen 2002 und 2006 produzierte, kam aus heiterem Himmel. Serverausfall beim Publisher. “Wir kümmern uns darum.” Ein Tag vergeht. Eine Woche! Ein Monat!!! Kein Tag, an dem keine Telefonate oder E-Mails geschrieben worden wären, nach Hamburg, nach England, nach San Mateo in Kalifornien, wo sich das Headquarter des Publishers befand. Angeblich weiß keiner was. Verfröschung.



Sämtlicher Code wurde konvertiert, sehr vieles komplett neu programmiert und zwei Solo-Abenteuer zum PC-Computerspiel **Drakensang** geschrieben. Dazu standen lediglich 16 Wochen zur Verfügung, da eine Vorgeschichte in Ferdok erzählt werden sollte und Radon Labs den Veröffentlichungstermin von **Drakensang** tatsächlich unerbitlich einhielt. Mit lediglich drei Tagen Verspätung gegenüber der ursprünglichen Planung wurde dieses Ziel rechtzeitig erreicht.

In **Verschörung in Ferdok** lernt man Ardo von Eberstamm noch lebend kennen, und erhält Hinweise auf die skrupellosen Mächte einiger Mächtiger, denen man dann im PC-Spiel **Drakensang** auf die Schliche kommt und das Handwerk legt. Dieses erste Abenteuer ist auch heute noch kostenlos spielbar.

Den früheren DSA-Mobile-Abentauern waren wegen technischer Restriktionen immer sehr enge Grenzen gesetzt. Oft gestaltete es sich wie ein Hauen und Stechen beim Streichen einzelner Passagen oder sogar einzelner Wörter, bis das maximal mögliche Limit eingehalten wurde, das auch von der Komplexität des Abenteuers, der Anzahl der Gegner und anderem mehr abhing. Diese Einschränkungen gibt es jetzt nicht mehr. Viele Ideen, die früher verworfen werden mussten, konnten bei der Neufassung wieder aufgenommen werden. Die heutigen Abenteuer als Browserversion sind wesentlich umfangreicher als die früheren Mobile-Versionen, einige sogar doppelt so groß. Das Abenteuer **Blutrache** bietet die Besonderheit, dass der Spieler zu Beginn entscheiden kann, es entweder in der Neufassung oder in der ursprünglichen Mobile-Version zu spielen. Es ist durchaus interessant, dies einmal auszuprobieren, denn generell kann jedes Abenteuer beliebig oft gespielt werden, aber von jedem Helden nur genau einmal. Deshalb erscheint am Ende jedes Abenteuers auch ein entsprechender Hinweis, dass diese letzte Speicherung nicht



Der Autor: Stefan Blanck ist Geschäftsführer der Chromatrix GmbH und arbeitete als Game Designer und Produzent an mehr 50 Computerspielen. Bereits zwei Wochen nachdem er DSA kennenlernte, begann er seinen ersten DSA-Kampfsimulator und eine Heldenverwaltung zu programmieren, die später bei Fanpro als DSA-Tools (+ Deluxe) erschien.

Dann endlich ein ehrliches Wort: Kein technisches Problem, was ohnehin längst unglaubwürdig war, sondern Abschaltung. Aus. Ende. Der Publisher mit einem Jahresumsatz von über 2 Milliarden-US-\$ gibt das Mobile-Business auf. Implosionen auf allen Ebenen. Wen kümmert da ein Entwickler im fernen Deutschland? Wen kümmern die DSA-Spieler mit ihren Helden?

Was folgte war ein mittelpträchtiges Drama mit einer rechtlichen Auseinandersetzung über endlos lange Monate. Erst im März 2008 erhielt Chromatrix sämtliche Rechte zurück, um neu durchstarten zu können. An eine Wiederveröffentlichung als Mobile-Games war in Anbetracht der Marktsituation bei den Telefongesellschaften und der großen Anzahl der DSA-Spiele allerdings nicht zu denken. Schon lange war deshalb die Idee gereift, die Spiele als Browsergames und mit neuen Features ausgestattet herauszubringen.

Das Schwarze Auge										
Rank	Name	Seite	Wald	Wald	Chabal	Alle AS	Anzahl	Akzept	New Death	
		Seite				AP	Siege	Niederl.	Angeworben Name	Zurück
1	Fiona	11	878	8	0	Ande				
2	Kornelstein Walmach	11	6631	7	7	Freunde_Mensch				
3	Dillinger	11	6575	1	1	santhan999				
4	Gere Puppiger	11	6445	8	6	Freunde_Mensch				
5	Lariska	11	6389	8	2	Kambracin				
6	Kara	11	6215	21	9	Kergom				
7	Ego	11	6148	0	0	Stephan				
8	Aggroch	11	6134	16	1	Algerf				
9	Zandrian	11	6066	8	6	Juulien				
10	Karawolf Wengardom	11	6062	7	3	Gilles				
11	Florentin	11	5947	6	0	Ekkahart				
12	Gigan	11	5897	8	1	Kambracin				
13	Saranna Wengardom	11	5889	7	2	Gilles				
14	Walhart von Drachende	11	5887	3	8	Chang				
15	Pantier Sohn des Dharu	11	5879	9	0	Walle				
16	Gilbeli Sohn des Glain	11	5760	7	4	Gilles				
17	Eric Erwin	11	5756	1	1	Ande				
18	Thoridar	11	5718	1	1	Theris				
19	Raido Coehobart	11	5718	6	2	Gilles				
20	Harken von Nischelgrund	11	5708	12	2	Phelan				
21	Stad Bekler	11	5650	0	2	Shona				
22	Gilles von Wimbald	11	5648	2	7	Gilles				
23	Emilia Inadbruder	11	5641	6	4	Ataf				
24	Randger Kvilbers	11	5617	5	1	Jacquin Katay				
25	Lil Silverwolf	11	5535	5	3	Griever				

DSA-BROWSERGAMES

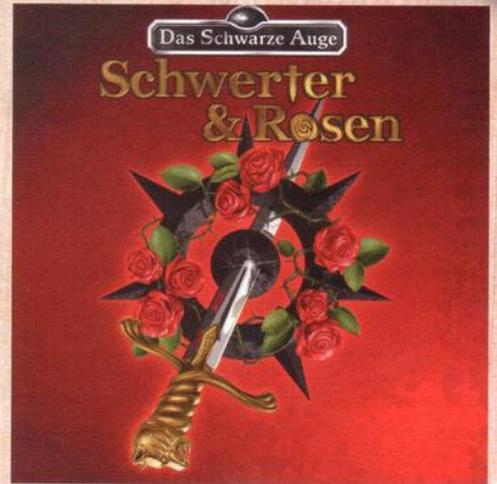
zurückgenommen werden kann. Der Grund hierfür ist, dass erhaltene Abenteuerpunkte wie bei DSA 4 üblich, jederzeit zur Steigerung von Eigenschaften, (Kampf-)Talenten und zum Erlernen von Sonderfertigkeiten eingesetzt werden können. Logischerweise dürfen die AP eines Abenteuers dann nicht mehrmals vergeben werden.

An dieser Stelle ist ein Feature sehr hilfreich, das seit Mitte August



Spielen ist das Wichtigste. Dazu sind keine radikalen Änderungen erforderlich, es reichen schon kleine Modifikationen.

Die DSA-Browsergame werden beständig weiterentwickelt und von Chromatrix als langfristigen Service angesehen. Ein- oder zweimal pro



Monat werden neue Features hinzugefügt, die jedem Spieler automatisch zur Verfügung stehen. Im Oktober soll unter anderem ein Chatbereich folgen, in dem sich die Spieler auch zu Online-Zweikämpfen verabreden können.

Im Schnitt etwa alle vier bis sechs Wochen erscheint ein neues Abenteuer. Im Fokus steht aktuell die Feuersturm-Trilogie mit **Himmelsbrand** von Tom Finn, **Feuer & Asche** von Hadmar von Wieser und **Krieg um die Krone** von Anton Weste, die DSA bereits 2005 zum Jahr des Feuers begleitete. Sebastian Thureau hat dem Kaiserturnier in Gareth eine neue Intrige hinzugefügt und ergänzt auch Teil 2 und 3 mit völlig neuen Handlungssträngen. **Kaiserturnier** erschien im Juli als separates Abenteuer verbunden mit einem Wettbewerb für Helden. Von den 382 Einsendungen wurden knapp über 100 Helden ausgelost und offiziell als Turniergegner mit Namen, Ausrüstung und Werten in das Abenteuer **Himmelsbrand** eingebaut, an dessen Beginn das Kaiserturnier stattfindet. Doch das ist nur der Anfang von Chaos und Umwälzungen im Neuen Reich, bei denen Spielerhelden eine ganz besondere Aufgabe zufällt.

Auch im Anschluss wird es weitergehen und neue Abenteuer befinden sich bereits in Planung, damit es sich bewahrheitet: "Lang lebe der König."

Die Webseite der DSA-Browsergames lautet: www.dsa-games.de

dieses Jahres in der Ruhmeshalle zur Verfügung steht: Der Button 'Aktuell'. Damit lassen sich die Erfolge des eigenen Helden im aktuellen Abenteuer mit den Ergebnissen aller Helden vergleichen, die dieses Abenteuer bereits abgeschlossen haben.

Die Ruhmeshalle bietet noch weitere nützliche Filter, z. B. die beliebige Kombination einzelner Abenteuer oder die ausschließlichen Erfolge in Duellen. Dabei handelt es sich um Zweikämpfe zwischen den Spielerhelden, die auf Wunsch Online und Offline ausgetragen werden können. Mit sehr großem Aufwand wurde bereits seit Oktober letzten Jahres an der originalgetreuen Umsetzung von über 30 Kampfmanövern und Sonderfertigkeiten der DSA 4.1 Regeln programmiert. Prompt folgten nach der Veröffentlichung auch Diskussionen um die Ausgewogenheit einzelner Kampfmanöver, wobei insbesondere das Gegenhalten in die Kritik geriet. In einem

höchst dynamischen Umfeld, wie es die Zweikämpfe der Browsergames bieten, werden mehr oder minder bedeutsame Problemstellen eines extrem komplexen Kampfsystems gnadenlos aufgedeckt. Sofern der Spielspaß leidet, muss korrigierend eingegriffen werden, denn Spaß am



Wer sich bei den DSA-Browsergames noch nicht angemeldet hat, dem sei an dieser Stelle versichert, dass es keine versteckten Kosten gibt. Nach der Registrierung können zwei Abenteuer und unbegrenzt viele Zweikämpfe kostenlos gespielt werden. Ein kostenpflichtiges Abenteuer erhält man gegen Phexsterne, die in einzelnen Paketen gekauft werden können. Dabei handelt es sich um einen einzelnen Kaufvorgang. Kein Abo. Übrigens können Abenteuer in beliebiger Reihenfolge gespielt werden und die Stärke der Gegner wird dynamisch an die Stufe des Helden angepasst.

DRAKENSANG: COMPUTERSPIEL-CHARAKTERE AM SPIELTISCH

FORGRIMM SOHN DES FEROLAX

TRINKFREUDIGER LEIBWÄCHTER

„Der Zwerg, den ich im Silberkrug antraf, war besoffen wie ein Thorwaler und stürzte noch immer Humpen um Humpen Ferdoker in sich hinein. Statt einst prächtiger Haarzöpfe zierte nur noch ein nasser, kurzer Schandbart sein Kinn. Wenn der Angroscho nicht zur Theke schwankte, schlug er mit seinen mächtigen Fäusten hilflos auf die Tischplatte und rief nach seinem ermordeten Freund: „Ach, Ardo! Ardo!“ Aus seinem verquollenen Augen flossen die Tränen so sehr, dass ich argwöhnte, sein Kettenhemd müsste rosten und der Lindwurmschläger fortschwimmen. Nein, zu diesem Zeitpunkt hätte ich mir nicht träumen lassen, dass Forgrimm mal mein treuester und entschlossenster Kampfgefährte werden würde.“

—Erinnerungen eines Abenteurers an Erlebnisse in Ferdok, 1032 BF

In seinen über hundert Jahren als Leibwächter hat der ambosszwergische Söldner Forgrimm schon zahllose Kämpfe ausgefochten – sei es gegen Räuberpack, Attentäter oder die Versuchung eines Fassess frisch gebrauten Biers. Er kann viel austeilen und ebensoviel einstecken. Wo er seine Axt schwingt, wächst kein Gras mehr. Während er mit wuchtigen Nahkampfwaffen gut umgehen kann, ist ihm hingegen die Armbrust – obwohl Traditionswaffe seines Volkes – ein Graus. Wem es gelingt, den oft sturen und aufbrausenden Veteranen zum Freund zu gewinnen, lernt einen anderen Forgrimm kennen: kumpelhaft, verlässlich, manchmal sogar sanft.

ÄUßERLICHE ERSCHEINUNG

Ein ganzer Zwerg! Nun ... bis auf den kurzen Schandbart, der nur langsam wieder nachwächst. Man sehe sich die nebenstehenden Porträts des Zwergs an.

LEBENS LAUF

Forgrimm erblickte 873 BF als Sohn eines Axtschmieds das Licht der Schmiedefeuer unter dem Amboss. Er entstammt einer traditionsreichen Sippe, die ihre Linie auf viele Helden der Vergangenheit zurückführt. In jungen Jahren diente er den heimatlichen Stollen als Tunneljäger und Beschützer der Minenarbeiter. Die Jagd auf Gruftasseln und Wühlschrate, oft in stundenlanger Lauerstellung und bei tagelanger Finsternis, schulte Geduld und Ausdauer. Als sich die menschlichen Erbfolgekriege der Kaiserlosen Zeiten bis in das Bergkönigreich ausweiteten, lernte Forgrimm das Söldnerwesen kennen und schätzen, inklusive Lagerleben, Bier und Würfel. Als Kampfgeselle zog er in der Folge durch das Land, focht für verschiedene Seiten und nahm unter anderem 930 BF an der Schlacht von Albenhus teil. In Friedenszeiten verdingte er sich als Geleitschutz und Leibwächter verschiedener Herren. Er kann noch heute vergilbte und zerknitterte Arbeitszeugnisse von einer Handvoll (meist längst verstorbener) Grafen, Handelsherren und Hochge-

weihen sowie des Koscher Fürsten *Berndrich vom Eberstamm* hervorkramen, die seine Leistungen als Beschützer loben. Einige Anstellungen, die der Zwerg durch seine Trunkenheit verloren hat, verschweigt er hingegen. In dieser Zeit kam er durch ganz Aventurien und erzählt gerne, dass er „jede Taverne zwischen Brabak und Notmark“ kennt. 999 BF machte er die Bekanntschaft des jungen Adligen *Ardo vom Eberstamm*, der ihm aus einer finanziellen Notlage half. Gemeinsam versuchten sie, einen Geist aus dem Weinkeller des verfluchten garetischen *Schloss Ochsenblut* auszutreiben und erlebten über die Jahre weitere denkwürdige Abenteuer, die ihre Freundschaft begründeten. 1009 BF beteiligten sie sich am Großen Fluss an einer Piratenjagd, deren nähere Umstände bis heute von allen Beteiligten unter Verschluss gehalten werden. (Dieses Abenteuer können Sie im Computerspiel *Drakensang: Am Fluss der Zeit* miterleben.)

Forgrimm stand regelmäßig auf den Schlachtfeldern des anbrechenden Heldenalters: 1003 BF an der Trollpfote gegen Oger, 1011 BF gegen Answinisten und 1012 BF gegen Orks vor Gareth, 1021 BF wieder an der Trollpfote, diesmal gegen Dämonen, 1027 BF wieder in Gareth und wieder gegen Dämonen. „Man kann ja kaum sein Bier austrinken, ehe man wieder die Axt schultern muss“, pflegt er zu sagen.

In den letzten Jahren – die Knochen wurden langsam müde – ist er in Ferdok sesshaft geworden, diente Ardo in dessen städtischer Residenz als Leibwächter und verbrachte seine freien Stunden gerne mit Trinkspielen in der Taverne *Silberkrug*. Nun, Anfang 1032 BF, wurde Ardo, der in der Stadt wegen verbrecherischer Machenschaften ermittelte, jedoch ermordet. Forgrimm machte sich schwere Vorwürfe, schnitt sich einen Schandbart und ersäufte seine Verzweiflung in Bier.

FORGRIMM AM SPIELTISCH

◆ *Charakterspiel:* Dir kann keiner was, und du weißt, wer du bist. Niemand braucht dir etwas zu erzählen über Waffen, Erfahrung im Kampf oder den Lauf des Lebens – schon gar kein Grünschnabel der Großlinge, pah. Du erfüllst mehr als deine Pflicht und gibst als Leibwächter stets dein Bestes. Dein Gold und dein nächstes Bier hast du dir immer redlich verdient! Nur ... bei den nächsten Humpen solltest du ein wenig auf dich Acht geben, damit es nicht wieder so ein Gelage wird wie letzte Woche.

◆ *Größte Stärke:* Durchhaltevermögen. Es gibt immer Durststrecken, und man muss immer auf etwas verzichten können: Ein warmes Bett, eine gute Mahlzeit, Geld – ja selbst einen Schluck Bier. Forgrimm hat das oft genug erfahren und beweist große Ausdauer, um seinen Zielen gerecht zu werden. Sei es beim nächtlichen Wachestehen vor der Tür seines Herren, bei einer Reise durch unwirtliches Land oder der Hetzjagd nach einem Mörder. Wo andere aufgeben, feiern Forgrimm's Entschlossenheit, Sturheit und Langmut Erfolge.

◆ *Größte Schwäche:* Verlustangst. Was Forgrimm einmal hat, gibt er nicht gerne wieder her. Das gilt für ein schönes Stück Schmorbraten, seine Barschaft, insbesondere aber für liebgewonnene Erinnerungsstücke und hochwertiges Handwerkszeug wie seine Waffen. Ist sein Besitz bedroht, wird der Zwerg patzig und schnell wütend. Am meisten fürchtet er den Verlust guter



Damals war's!
Forgrimm im Jahr 1009 BF

COMPUTERSPIELE

Kameraden, so wie den seines besten Freundes Ardo, mit dem er gerne zusammen bei einem gutem Hellen alt geworden wäre.

◆ **Konfliktverhalten:** Angriff. Wer Forgrimm dumm kommt, muss im günstigsten Fall nur mit herabwürdigenden Kommentaren des Zwergs rechnen. Schnell erhebt der Söldner Faust oder Axt, die er beide kundig zu führen versteht. Üblicherweise kann Forgrimm auch wieder den richtigen Zeitpunkt finden, um einen Kampf zu beenden – es sei denn, er ist über die Maßen gereizt oder betrunken. Bietet sich ihm kein Ziel für seine Aggression, verlegt er sich aufs lautstarke Lamentieren.

DARSTELLUNG

Forgrimm's Stimme ist tief und rau. Er steht oft breitbeinig und verschränkt die Arme vor der Brust. Zur Drohung tätschelt er vielsagend seine Waffen. Seine (oft größeren Gegenüber) blickt er über seine Augenbrauen linsend an, die er gerne einseitig hochzieht, um Skepsis oder Geringschätzung auszudrücken. Ist Forgrimm gereizt, schwillt ihm eine Ader an der Stirn – das untrügliche Zeichen, ihn besser in Ruhe zu lassen. Mit Ausnahme deutlich hochgestellter Personen duzt er jeden.

ZITATE

»Lass das mal Forgrimm machen ... !«

»Ein Zwerg, ein Wort!«

»Wann geht's denn endlich wieder los? Mein Axtarm ist schon ganz aus der Übung.«

»Vielleicht sollten wir ein paar kleine Ferdoker mitnehmen? Nur, falls wir unterwegs durstig werden?«

»Schön hinter mir bleiben.«

»Die Frau sieht aus, als würde sie nie einen trinken. So was macht mich immer misstrauisch ...«

»Bäh ... da kräuseln sich einem ja die Rückenhaare.«

»Hammer und Axt! Jetzt nicht aufgeben. Wir sind kurz vor dem Ziel!«

FUNKTION IM SPIEL

◆ **als Söldner:** Forgrimm verlangt 8 Silbertaler pro Tag, plus Kost und Logis. Er erfüllt seine Anstellung gewissenhaft, lehnt aber ehrenrührige Praktiken wie Diebstahl an armen Leuten, das Bedrängen Wehrloser und Mord ab.

◆ **als Antagonist/Informant:** Forgrimm kann als Leibwächter eines Gegenspielers der Helden ein gewichtiges Hindernis sein – oder aber als redseliger Saufkumpan wichtige Informationen über seinen Schützling preisgeben. Wenn Forgrimm unwissentlich einem amoralischen Schurken dient, können die Helden ihn vielleicht überzeugen, den Vertrag sausen zu lassen.

◆ **als Hilfsbedürftiger:** Trunkenheit, Jähzorn und Verzweiflung über einen großen Verlust bringen Forgrimm unfreiwillig in eine Lage, in der er die Hilfe von Helden braucht. Ja, auch von dem "arroganten Spitzohr", wenn's denn sein muss.

◆ **als Mentor:** Abgesehen von einigen einfachen Lebensweisheiten kann Forgrimm sein Söldnerwissen an den Mann bringen und als Lehrmeister für Kämpferhelden dienen. Und wehe, das junge Pack will nicht geduldig zuhören!

BLICK IN DIE ZUKUNFT (MEISTERINFORMATIONEN)

Dank einiger Mitstreiter kann Forgrimm Ardos Tod 1032 BF rächen und einen Verschwörerzirkel von Drachenanbetern im Kosch zerschlagen (nachzuspielen in *Drakensang*). Künftig lebt er im Stadthaus Ardos in Ferdok und zieht hin und wieder auf neue Abenteuer aus.

FORGRIMM SOHN DES FEROLAX (IM PRAIOS 1032 BF)

Geburtsjahr: 873 BF **Größe:** 1,35 Schritt

Haarfarbe: weißgrau **Augenfarbe:** grün

Kurzcharakteristik: meisterlicher Leibwächter

Wichtige Wesenszüge: stur, aufbrausend, trinkfreudig, väterlich

Ziele und Motivation: Freunde beschützen, Gold anhäufen, neue Trinkspiele kennenlernen, in Ehren alt werden

Verwendung im Spiel: Söldner, Antagonist, Informant, Hilfsbedürftiger, Mentor

Beziehungen (SO 7): ansehnlich (kann sich an einige einflussreiche frühere Mandanten wenden)

Finanzkraft: hinlänglich

Wichtige Publikationen: Computerspiele *Drakensang* (2008), *Drakensang: Am Fluss der Zeit* (2010), AB 128 S. 29

MU 15	KL 9	IN 12	CH 9	FF 10	GE 13	KO 16	KK 17
LE 45	AU 50	AE --	KE --	MR 4			

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Eisern, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern, Zwergennase 6 / Geiz 6, Goldgier 11, Jähzorn 6, Meeresangst 6, Neugier 6, Prinzipientreue 6, Sucht (Alkohol), Unfähigkeit Fernkampf, Unfähigkeit Schwimmen, Zwergenwuchs

Herausragende Talente: *Hieb Waffen* 19, *Raufen* 13, *Ring* 11, *Zweihand-Hieb Waffen* 14, *Athletik* 11, *Selbstbeherrschung* 13, *Sinnenschärfe* 10 (Gehör), *Zechen* 18, *Gassenwissen* 11, *Geographie* 9, *Schätzen* 12, *Bergbau* 9, *Grobschmied* 10, *Heilkunde Wunden* 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Finte, Höhlenkundig, Improvisierte Waffen, Kampreflexe, Kulturkunde (Ambosswerge), Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schildspalter, Schnellziehen, Sturmangriff, Waffenlose Kampftechnik: Mercenario, Wuchtschlag

Typische Kampfwerte

Raufen: INI 10+1W6 AT 17 PA 11 TP(A) 1W6+2 DK H

Lindwurmschläger: INI 10+1W6 AT 20 PA 15 TP 1W6+6 DK HN

Rüstung: RS 5 BE 4 WS 10 GS 4

Verhalten im Kampf: Will bevorzugt mit riskanten Angriffsaktionen die Entscheidung herbeiführen und verwendet gerne zwei Offensivaktionen pro KR. Er achtet dabei nur gering auf seine Verteidigung und vertraut auf Rüstung, hohe Wundschwelle und hohe LE.

WICHTIGE VERBÜNDETE

◆ Forgrimm kennt die junge Ferdoker Scharlatanin (und gerissene Diebin) **Kladdis Schladromir** seit ihrer Geburt (*1010 BF) und schilt "das Mädchen" gerne, wenn ihm zu Ohren kommt, dass es mal wieder eine sehr leichtsinnige Tat unternommen hat. Kladdis nimmt es mit Humor und zieht "Onkel Forgrimm" gerne mit einem kecken Spruch auf.

◆ **Tradan Brauerlich, Wirt des Silberkrugs:** Der schnippische Ferdoker Kneipier mit dem grauen Haarkranz (*981 BF) und sein bester Stammkunde meckern sich den lieben langen Tag an und streiten leidenschaftlich über jede Nichtigkeit. Forgrimm hasst es, wenn Tradan ihm zur Ausnüchterung sein "Dunkles Spezial" andreht. Doch in Wahrheit können sie kaum voneinander lassen.

AW

mit Dank an Mark Wachholz und die Schöpfer Forgrimm's, Marcus Koch und Fabian Rudzinski

DIE SPIEL KOMMT IMMER SO PLÖTZLICH ...

Wie jedes Jahr im Oktober treffen sich Tausende von Spielern in den heiligen Hallen der Essener Messe, um sich auf der SPIEL über die Neuigkeiten auf dem Spielmarkt zu informieren.

Auch wir von *Ulisses* werden wieder mit einem Stand vor Ort sein. In diesem Jahr fällt unser Stand noch ein Eckchen größer aus, als letztes Jahr, damit wir die ganzen Neuheiten, die wir im Oktober anzubieten haben, auch unterbringen können:

DSA in ESSEN

Zum Schwarzen Auge wird es auf der Essener Spielemesse natürlich Neuheiten zu sehen geben. Wobei der erste Titel eigentlich gar keine Neuheit ist, sondern der dritte Teil der Klassiker-Sammlung:

25 Jahre DSA: Die Soloabenteuer bildet den Abschluss der 'schwarzen Jubiläums-Reihe', in der die berühmten und heutzutage gesuchten ersten Publikationen des Schwarzen Auges versammelt sind; hier die vier ersten und legendären Soloabenteuer *Nedime – Tochter des Kalifen*, *Borbarads Fluch*, *Die Schwarze Sichel* und *Quell des Todes*. Wie schon bei den vorherigen Bänden folgt das Innenlayout der Original-Version aus den Achtzigern und enthält unter anderem den damals skandalumwobenen Schliertanz, die Ledermänner in Borbarads Raumschiff und manchen skurrilen Wortwitz, aber auch die teils kniffligen Lege- und 3D-Rätsel aus der Frühzeit des Schwarzen Auges. Ein augenzwinkernder Blick in die Vergangenheit von Deutschlands

bekanntestem Rollenspielsystem und auch heute noch ein erfrischendes Spielerlebnis. Ebenfalls wie die Vorgängerbände präsentiert sich **25 Jahre DSA: Die Soloabenteuer** in hochwertiger Leder-Optik und ist für 40,00 € erhältlich.

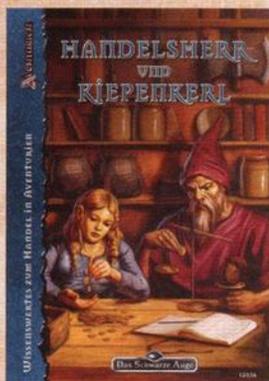
Die zweite Neuheit für Essen ist jedoch eine waschechte Neuheit: **Handelsherr und Kiepenkerl (Q4)** behandelt eine Vielzahl von Themen rund um den Handel in Aventurien: Münzen und Währungen der aventurischen Mächte und die Geschäfte der Geldwechsler, Pfandleiher und Bankhäuser, die weitreichenden Handelsnetze der Großhändler und Kaufherrengilden, die allgegenwärtigen Krämer und Kleinhändler und

ihre Rivalität zu den Handwerkern, die Geschäfte der Hausierer und das ihnen entgegengebrachte Misstrauen, die heimlichen Kniffe der Hehler im Umgang mit 'heißer Ware', Wege- und Torzölle und wie Schmuggler sie umgehen; Handelsfahrten und Warenmessen, Geheimnisse und Kostbarkeiten des Gildenlandhandels, einige für das Händler- und Heldenleben interessante Gebäude sowie eine ausführliche Auflistung und Beschreibung aventurischer Großhandelswaren. Der Band hat 192 Seiten und kostet 28 €.

Für alle diejenigen, die keinen freundlichen kleinen Spiel Laden um die Ecke oder fixen Versender haben, sind aber sicherlich auch noch die Bände von Interesse, die im September oder kurz vor der Messe erscheinen bzw. erschienen sein werden:

Wege des Meisters ist der Ergänzungsband für DSA-Spielleiter, der jede Menge Tipps und Tricks zum Aufbau eines eigenen Abenteuers enthält, zur sinnvollen Zusammensetzung einer Heldengruppe, zum Klären von Differenzen zwischen verschiedenen Spielstilen und zu den verschiedenen Arten, ein Abenteuer zu leiten. (192 Seiten, 30,00 €)

Donner und Sturm ist ein umfangreicher Abenteuerband zum aktuellen Donnersturmrennen, der spektakulären, nur alle 25 aventurische Jahre stattfindenden rondrianischen Streitwagenralley. Dieses Mal geht es nicht nur darum, wer in Zukunft Rondras himmlischen Wagen rufen und lenken darf, sondern auch um das Schicksal wichtiger Meisterpersonen und ganzer aventurischer Landstriche. (120 Seiten, 20,00 €)



In *Von Orks und Menschen* sind die Siegerabenteuer des Wettbewerbs um den Goldenen Becher 2008 versammelt, der die titelgebenden Orks und Menschen zum Thema hatte. Die Abenteuer *Blut auf uraltem Stein*, *Der Pfad des Häuptlings* und *Zahltag* drehen sich um das schwierige Verhältnis zwischen den schwarzpelzigen Invasoren des Sveltlands und den von ihnen unterworfenen oder in steter Vorsicht vor ihnen lebenden Glatthäute. (64 Seiten, 12,00 €)

Natürlich werden auch viele Redakteure, Autoren, Zeichner und Macher vor Ort anwesend sein, um zu fachsimpeln und eure Fragen zu beantworten.

Aber auch für andere Systeme erscheint in diesem Jahr eine Menge neues Material:

JOHN SINCLAIR

Selbst einmal Geisterjäger sein und Vampire, Werwölfe und Dämonen zurück in die Hölle schicken! Das ist mit dem **John Sinclair-Abenteuerspiel** jetzt möglich: Als Spieler übernimmt man die Rolle eines Geisterjägers und kämpft mit einfachen Regeln in einem vorgefertigten Abenteuer gegen das Böse. Die Abenteuerbücher sind als Serie ausgelegt; *Ulisses* präsentiert das vollfarbige, 240 Seiten starke Grundregelwerk auf der Messe. Wer 29,95 € auf den Tisch blättert, kann es direkt mitnehmen – und es sich am Samstag sogar vom Großmeister des Horrors und Autor der Heftrromanerie *Jason Dark* signieren lassen!



PATHFINDER

Für unser Fantasy-Rollenspiel *Pathfinder* erschienen auf der SPIEL einige wichtige Bücher. Neben dem Regelwerk, das im September erschienen ist, braucht man natürlich auch eine Welt, die zur Messe mit dem **Golarion-Kampagnenband** geliefert wird (256 vollfarbige Seiten + Farbkarte, 44,95 €). Daneben erscheint mit der **Krone des Koboldkönigs** ein Abenteuer für niedrigstufige Charaktere das sowohl als Einzelabenteuer als auch als Fortsetzung unseres Gratisabenteuers *Falkengrunds letzte Hoffnung* gespielt werden kann. (32 vollfarbige Seiten, 11,95 €). Den Abschluss macht dann noch der Band **Klassische Monster**, der auf 64 Seiten die bekanntesten Monster im Detail vorstellt und damit viel mehr ist, als ein simples Monsterhandbuch. Hier erfährt der Leser alles über Kultur, Taktiken und Verhaltensweisen von Orks, Ogern, Goblins, Trollen etc. (64 vollfarbige Seiten, 17,95 €).



SPACE GOTHIC

Das Grauen aus dem All erreicht die Spielmesse in Essen! **Space Gothic** ist ein atmosphärisch dichtes Military Science Fiction Rollenspiel mit Horror-Elementen. Sei es im Dienste des Megakonzerns PTI, als freischaffender Raumfahrer oder als Angehöriger der schwergepanzerten Kreuzritter, versuchen Sie sich in einer realistischen Science Fiction Welt voller Intrigen und dunkler Abgründe zu behaupten. Dort, gut verborgen hinter einem Schleier aus Lügen und Unwissenheit, lauert das außerirdische Grauen – sind Sie stark genug, um es mit ihm aufzunehmen? Finden Sie es heraus mit dem neuen, vollständig überarbeiteten **Space Gothic** Grundregelwerk! (304 Seiten, 39,99 Euro)

Außerdem präsentieren wir am *Ulisses*-Stand auch die Produkte des Uhrwerk-Verlags (Myranor, Hollow Earth Expedition, Deadlands) des Martin Ellermeier Verlags (Mephisto, Tabletop Insider) und einen Teil der Programme von Bastei (John Sinclair Romane und Hörbücher) und DTP (Drakensang).



VERSCHWÖRER AUS VERSEHEN

Ein Abenteuer szenario im Bornland für 3-5 Helden

von Fabian Flüss

FÜR MEINEN GROßVATER!

Mit Großem Dank an Adrian Brevl, Katharina Pietsch und Mark Wachholz

Themen: Befreiung des Landesvogts; Entlarvung eines Geheimbundes; Bezüge zu den Theaterritten

Ort und Zeit: Bornland (Festum und Hamkeln und Umgebung), im Frühjahr 1030 BF

Geeignete Helden: tolerant, aber ritterlich gesinnt

Erfahrung: niedrig bis erfahren

Komplexität Spieler: mittel

Komplexität Meister: mittel



beschmutzen. Das beschriebene Ritual stellt die Theateritter als Ketzler dar – eine gute Chance, um den Bronnjaren einen Denkkzettel zu verpassen.

Chon und Elgor begannen damit, in einer Ritualhöhle der Goblins samt Wehrturm einen obskuren Kult um das Brandmal der neunfingerigen Klaue (dem 'Korsmal') aufzubauen. Elgor wurde zum 'zweigesichtigen Herold' und glaubte bald wirklich, Macht mit dem Kult erlangen zu können. Chon stilisierte sich als 'Drachenweib' und steht kurz davor, mit Hilfe ihres Kults für Schrecken im Bornland zu sorgen.

ZUM GELEIT

Die Helden werden in Festum angeworben, um nach dem Verbleib des neuen Landesvogts Jucho von Elkinnen zu forschen. Dieser ist unter mysteriösen Umständen mit einer Rinderherde nach Norden aufgebrochen. Auf der Spur Juchos stolpern die Helden in eine krude Verschwörung und müssen die Drahtzieher entlarven, die das Ansehen der Bronnjaren und deren theateritterliches Erbe beschmutzen wollen. Sie begegnen der Gründerin des Kults, Chon Bruggen, und geraten in ein Patt mit verwirrender Grundkonstellation. Besonders Charaktere aus dem Bornland können am theateritterlichen Thema ihre Freude finden.

HINTERGRUND

»Die Stunde meiner Weihe zu Leulfurt war gekommen: [...] Ich trat zwischen die singenden Schwerter der Vergangenheit und die lebenden Schilde der Zukunft, um den Hochmeister des siebten Ornaments im Lichte der blutgespeisten Flammen zu erblicken. Auf seinen Wink kniete ich mich in die glühenden Kohlen der Liebe, und als mich die geharnischten Streiter der silbernen Horde entkleideten, nackte Drachenweiber der Wildnis mit den Tränen Rondras salbten, der zweigesichtige Herold mir den schwarzen Samen Kors als Trunk reichte, da biss der eisige Wind des Hasses tief in mein Fleisch. [...]

Ich sprach das geheime Glaubensbekenntnis des Theaters: »Wissen, Wagen, Wollen, Wachen, Schweigen, Herrschen!« [...] Als mir mit glühendem Eisen das Korsmal durch den Nacken in das Hirn gebrannt wurde, ertrug ich die Marter stumm und gefasst.«

—aus Die Weihe und das Erbe, welches ist mein, Bericht eines unbekanntenen Ritters des Jahres 308 BF (ausführlicher in Land des schwarzen Bären 170)

Bei Forschungen stieß der Magier Elgor von Sturmfels auf dieses Fragment aus der Theateritterzeit. Es illustriert an Dämonenkulte erinnernde Riten der Theateritter und wirft Fragen auf, mit welchen dunklen Mächten sich diese damals beschäftigten.

Als der Magier die Quelle der berechnenden Händlerin Chon Bruggen aus Festum anbot, sah diese ihre Chance gekommen: Schon lange steht sie mit den selbstherrlichen Bronnjaren auf Kriegsfuß und möchte deren Ansehen

JUCHOS VERWICKLUNGEN – AUS VERSEHEN

Landesvogt Jucho von Elkinnen stolperte kurz nach seiner Amtsberufung im Frühjahr 1030 BF bei der Aufdeckung einer angeblichen Handelsverschwörung gegen den Adelsmarschall in Chons Machenschaften. Die Verschwörer glaubten, der Landesvogt wäre ihnen bereits auf die Schliche gekommen – zu früh! Sie wollten Jucho durch ihre Schergen töten lassen. Als dies misslang, lockten sie ihn in die Falle (ausführlich in der Serie *Ausgerechnet Landesvogt!*, AB 133-136). Seitdem ist Jucho Gefangener im Wehrturm und soll für Chons Plan instrumentalisiert werden – sie will ihn selbst als ketzerischen Verschwörer entlarven!

VERSCHWÖRERREIßEN

LANDESVOGT JUCHO VON ELKINPEN

Jucho (*989 BF, Grübchen am Kinn, tolerant, pathetisch ritterlich, Land des schwarzen Bären 149) wurde an der theateritterlichen Kriegerakademie zu Neersand ausgebildet.

Er zog seitdem als fahrender Ritter durchs Bornland. Dort sah er sich vor Probleme gestellt, die er nur durch Glück und Ritterlichkeit bestehen konnte. Man munkelt, er wäre Geisterjäger, Orkhauptling und Flusspirat.

Rolle in der Verschwörung: Opfer. Als Landesvogt ist Jucho überfordert und gelangte in Chons Netz, für die er das passende Opfer darstellt.

Hörensagen um Jucho

◆ Jucho von Elkinnen ist ein strahlender Krieger und hat meistens recht, selbst wenn er sich irren sollte. (+)

◆ Jucho von Elkinnen wurde noch von Posan von Neersand ausgebildet, nach den Vorbildern des alten Schlages – den Theaterritten. (+)

◆ Jucho ist ein Schwachkopf. Er versucht mit seinen angeblichen Heldentaten alle zu beeindrucken, aber alles was er macht, zerstört seine Ehre, die seiner Familie und jetzt auch noch die des Bornlands! (+/-)

KURZSZENARIÖ

CHON BRUGGEN

Die Festumer Händlerin (*1000 BF, blond, kalt, bergseeblaue Augen, siehe AB 136, Seite 25) hasst die Bronnjaren, deretwegen sie beinahe geschäftlich ruiniert wurde.

Rolle in der Verschwörung: Hauptverschwörerin. Unter den frustrierten Bronnjaren, die einst zur Borbaradzeit dem Verräter *Uriel von Notmark* in den Bürgerkrieg gefolgt waren, rekrutierte Chon ihre Gefolgsleute und stiftete sie zunächst zu Raubzügen an. Sie will die 'Brinbaumer' (siehe unten) nutzen, Zeilen des Fragments aus der Theateritterzeit zu verbreiten. Mit Jucho sieht Chon die Gelegenheit gekommen, ihren Pseudo-Kult – mit dem Landesvogt als Verräter – auffliegen lassen und so mit der geschönten Theateritterverehrung und damit dem Selbstverständnis der Bronnjaren abzurechnen.

ELGOR VON STURMFELS, DER 'ZWEIGESICHTIGE HEROLD'

Der sadistische Illusionist (*980 BF, rasierte Augenbrauen, Verlegenheitslächeln, pochende Stirnader) forschte über die Theateritter, um seine Marionettenstücke gruseliger und plastischer zu machen. Elgor liebt Macht und Gewalt. Mit dem Kult kann er nun beides ausleben.

Rolle in der Verschwörung: Mitverschwörer. Zusammen mit Chon entwickelte er den Plan, den alten Korsmal-Kult scheinbar neu zu erwecken. Er selbst, als zweigesichtiger Herold, würde die Gelegenheit haben, nicht nur mit Puppen zu spielen, sondern mit Menschen.

Wichtige Eigenschaften: LeP 37 AsP 34 MR 8 MU 12 CH 14

Vor- und Nachteile: Grausamkeit, Sadismus

Wichtige Talente: Götter und Kulte, Geschichtswissen

Wichtige Zauber: Blitz dich Find (7), Auris Nasus (7), Falluvido(12), Widerwille (7) Stabzauber Hammer des Magus

GERON UND DIE BRINBAUMER

Die Verräter und Bürgerkriegsverlierer zogen mit *Uriel von Notmark* plündernd durchs Festenland. Die 'Brinbaumer' sind nach der Stadt benannt, in der das größte Massaker stattfand. Seither sind sie von ihren Familien ausgestoßen (siehe auch AB 135, Seite 17).

Hauptmann *Geron von Brinbaum* (*990 BF, groß, lacht bellend, weitet mit seiner Hand den Kragen, als ob er eine Henkerschlinge lockert) plünderte angeblich den eigenen Hof.

Rolle in der Verschwörung: Handlanger. Solange sich seine Ziele, Gold und Land zu erlangen, mit denen Chons decken, wird er sie unterstützen, würde jedoch gern den Geheimbund übernehmen.

HAUPTMANN GERON VON BRINBAUM

Bastardschwert: INI 10+1W6 AT 18 PA 13 TP 1W6+5 DK NS

LeP 34 AuP 34 WS 7 MR 5 RS 4 (Langes Kettenhemd)

BE 3 KK 15 GS 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Rüstungsgewöhnung I, Niederwerfen, Halbschwert.

TYPISCHER BRINBAUMER

Säbel und Lederschild: INI 9+1W6 AT 15 PA 15 TP 1W6+3 DK N

Morgenstern: INI 7+1W6 AT 15 PA 10 TP 1W6+4 DK N

LeP 32 AuP 34 WS 6 MR 4 RS 3 (rost.Kettenh.) BE 3 KK 13 GS 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Finte, Niederwerfen

WEITERE BETEILIGTE

Die Aktivitäten der Pseudo-Kultisten und Juchos Aktionismus haben weitere Interessengruppen auf den Plan gerufen:

◆ Die Höhle, die die Kultisten besetzt halten, ist ein Goblin-Heiligtum, das die Schamanin *Radulka* wieder befreit sehen möchte. Als Hauptwidersacher vermuten die Goblins *Jucho* von *Elkinnen*.

◆ Die Aktivitäten des falschen Kormal-Bundes haben auch die *Rondra-Geweihte Leudara* von *Firunen* erreicht. Sie hat großes Interesse daran, die falschen Kultisten zur Rechenschaft zu ziehen.

◆ Das Verschwinden Juchos blieb in Festum nicht unbemerkt: Der *Adelsmarschall* fragt sich, was mit seinem Landesvogt geschehen ist, und schickt einige vertrauensvolle Abenteurer auf dessen Spur: Ihre Helden.

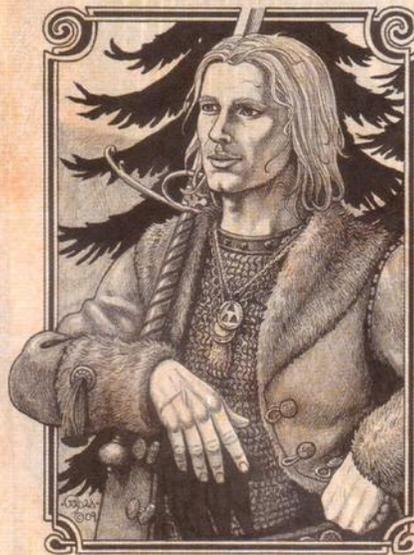
DAS ABENTEUER BEGİNNT

Das Abenteuer spielt im Frühjahr 1030 BF. Die Wahl *Ugo von Eschenfurts* zum *Adelsmarschall* im *Bornland* ist noch nicht lange her, und der neue *Rüstmeister Fjadir von Bjaldorn* hat soeben zu seinem Zug gen *Gloranien* aufgerufen. Ihre Helden haben vielleicht vor einigen Monden die junge *Rondra-Geweihte Leudara von Firunen* durch das Szenario *Die neunfingrige Klaue* begleitet. (Mehr Informationen zu alledem finden Sie im *Aventurischen Boten* 127).

LANDESVOGT GESUCHT!

In Festum herrscht Aufregung. Der neue Landesvogt *Jucho* von *Elkinnen* ist verschwunden – gen Norden. Der *Kronvogt* und *Rinderzüchter Baron Gerwin* von *Growinsk-Nasshosen* (Schnauzbart, grob, rote Nase) ist besorgt: *Jucho* könnte ein Opfer einer angeblichen Handelsverschwörung geworden sein. Auch *Adelsmarschall Ugo* weiß nicht recht, was Juchos Verschwinden bedeuten soll. So werden schließlich 50 Batzen geboten, den Landesvogt zu finden.

INFORMATIONEN ZU JUCHO



Der Landesvogt
Jucho von Elkinnen

Dutzend nicht los. (+)

Die Helden treffen sich mit *Baron Gerwin*, der ihnen über den Händlerstreit der *Zuchtrinder*, in den *Jucho* verwickelt war, berichtet:

◆ *Jucho* hat *Rinder* des *Adelsmarschalls* zu einem überhöhten Preis selbst gekauft. Er wird sie woanders los werden müssen, um den Verlust klein zu halten. Der *Freibund* ist sauer, weil er damit die Preise verdorben hat. (+)

◆ Die *Händlerin Chon Bruggen* hat den *Elkinnen* gezwungen, mit seinen *Rindern* die Stadt zu verlassen. Sie hat dafür gesorgt, dass er sie nicht verkaufen konnte. (+)

◆ Entweder in *Neersand* oder in *Norburg*. Woanders kriegt man *Zuchtstiere* im

- ◆ Auch Chon Bruggen hat seltsamerweise offenbar die Stadt verlassen. (+) Vielleicht steckt sie auch mit Jucho unter einer Decke. (-)
 - ◆ Unter den Norbarden wird gemunkelt, Jucho hätte die Amtskette versetzt, um Geld für den Rinderkauf zu bekommen. (+) Die haben aber auch ein Schandmaul, die Pselawods! (+)
- Da Jucho die Stadt gen Norden verlassen haben soll, sollten die Helden seine Spur auf der Kronstraße entlang des Borns und Richtung Norburg verfolgen.

ПАХFORSCHUNGEN ИП HАMKELП

In dem kleinen Dorf Hamkeln finden die Helden erste Hinweise. Auffällig ist ein tiefer Graben, der vor den Toren mitten durch die Kronstraße gezogen wurde und das gesamte Dorf zur Verteidigung umgibt. Wenn die Helden die Dörfler dazu befragen, erfahren sie, dass Landesvogt Jucho von Elkinen vor zwei Wochen die Anweisung für die seltsame Anlage gab. Anlass war ein Überfall auf Hamkeln (siehe AB 136). Die Angreifer, sagt man, waren "Brinbaumer Schergen" – plündernde Räuber und Bürgerkriegsveteranen, die seit Jahren das halbe Bornland unsicher machen (siehe oben).

ИNFORMATIONEN ZUM ÜBERFALL

- ◆ "Bei einem der toten Angreifer entdeckte der Landesvogt ein neunfingriges Mal. Da ist er wütend geworden. Ein Verräter sei es gewesen, hat er gesagt." Was es mit diesem Mal auf sich habe, können sich die Dörfler nicht erklären, aber das sei sicher eine Art "Schandmal oder so".
- ◆ "Dann sei eine reiche Frau gekommen, einen toten Jungen im Schleppe. Der hatte auch so ein Mal. Da hat der Herr Ritter der Frau schlimme Vorwürfe gemacht, dass sie den nicht hätte umschießen sollen mit ihrer Armbrust, obwohl der doch ihre Kutsche angegriffen hätte."
- ◆ "Die beiden Toten, den Angreifer und den Jungen, haben wir begraben." (Bei einer Exhumierung können die Helden den Wahrheitsgehalt überprüfen.)

ERSTE SPUR DER HАNDЕLSFRАU

Fragen die Helden konkreter nach der reichen Frau, passt deren Beschreibung auf die ebenfalls vermisste Handelsherrin Chon Bruggen aus Festum. Die Dörfler wissen weiter: "Elkinen ist mit der reichen Frau aufgebrochen. Er wollte es den Verrätern zeigen." Die Kaleschka, mit der Chon ankam, steht noch im Dorf. Der Kutscher ist auch noch da, weiß aber nicht mehr, als dass er "warten soll". So füttert er gelangweilt seit zwei Wochen die Tauben (gibt in Wahrheit aber Chon Kundschaft von der Ankunft der Helden). *Fahrtensuchen* +5 zeigt, dass in der Kutsche – im Gegensatz zu Chons Aussage – kein Kampf stattgefunden hat. Die Hamkelner können den Helden den Weg nach Osten weisen – zusammen mit dem Hinweis, dass sich in den Hügeln ein paar Goblins rumtreiben. Dorthin sei Jucho mit Chon Bruggen geritten.

REAKTIONEN DES KULTS DES DRACHENWEIBS

Die herumschnüffelnden Helden erregen bald die Aufmerksamkeit von Chon Bruggens Handlangern. Diese wollen ihre Spuren verwischen:

- ◆ Ein sympathischer Informant kommt zu den Helden und bittet sie, von ihrem Tun abzulassen. Leider kann er nichts weiter verraten, weil sonst seine Familie büßen muss.
- ◆ Die Helden erhalten einen Drohbrief: "Gebt auf! Gez.: Kein Freund"

- ◆ Die Helden werden zu einem Treffen gebeten – nachts an einem verlassenen Ort. Statt des Informanten erscheint ein Fuhrwerk, dessen Pferde absichtlich in Panik versetzt wurden, um die Helden niederzutrameln.

ÜBERFALL!

Sobald die Helden einer Spur nachgehen, zum Beispiel den ehemaligen Besitzer der Kutsche oder den Überbringer des Briefes befragen, werden sie von *Geron von Brinbaum* und weiteren Verschwörern aus dem Hinterhalt angegriffen. Die Angreifer tragen Ledermasken. Im Kampf (oder danach) können die Helden die neunfingrige Klaue im Nacken ihrer Gegner entdecken – noch recht frisch eingebraunt. Sollten die Helden einen Verschwörer töten oder fangen, finden sie bei ihm auch die oben genannte Quelle. Geron entkommt – laut lachend – und flüchtet zurück zum Versteck.

UNSCULD UND TRÄPEN

Auf dem Weg kommt der Gruppe Chon auf einem Pferd entgegen. Ihr Kleid ist zerrissen, die Schminke verschmiert. Sie ist leicht verletzt. Weinend wirft sie sich dem ritterlichsten Helden in die Arme und behauptet, Jucho von Elkinen hätte sie in einen Turm gelockt und sie gezwungen, eine kranke Maskerade anzulegen: Seidenschuppen, ein Rückenkamm und eine Schleppe wie ein Drachenschwanz. Weiter beteuert sie: "Er nannte mich dauernd 'Drachenweib' und sagte, echte Theaterritter kämen heute Nacht, um sich mit mir zu paaren. Er ist ein Ketzer und ein Schwein!" Chon Bruggen zieht alle Register, um die Helden zu überzeugen. Sie lügt (12 ZiP*), schmeichelt (*Betören* 6 ZiP*) und versucht den Helden einzureden, dass sie den wahnsinnigen Landesvogt in seinem Wehrturm stoppen müssen. Sie selbst will nach Festum, um die Ulanen und die Zuchtmeisterin zu alarmieren. Sollten die Helden Chon durchschauen, versucht sie zu fliehen. Sollten sie das verhindern und mit zum Turm schleppen, wird Chon alles daran setzen, die Finalszenen noch komplizierter zu gestalten. Ihr Schicksal liegt in den Händen Ihrer Gruppe. Chon kann – sollte sie entkommen – gerne als wiederkehrende Gegnerin genutzt werden.

DIE GEWEIHTE UND DER GOBLIN

Kurz vor der Abzweigung nach Osten begegnen die Helden der Ronda-Geweihten *Leudara von Firunen*, die mit dem gefangenen Goblinskieger *Graatz* in einer alten Ruine ein Nachtlager aufgeschlagen hat.

LEUDARA VON FIRUNEN

Leudara (*1001 BF, integre Ronda-Geweihte, blond, ein Tuch verdeckt ihr Korsmal über dem rasierten Haar, AB 127, Seite 19) forscht selbst nach dem Geheimbund, nachdem Fremde (Geron von Brinbaumer) in Firunen eine Abschrift des Fragments an den Tempel genagelt hatten. Seit ihrer Entführung vom echten Korsmals-Bund vor wenigen Monaten (siehe *Die neunfingrige Klaue* im AB 127) ist sie auf der Suche nach Hinterleuten und geht jeder Spur nach.

Informationen:

- ◆ "Das Korsmal ist eine neunfingrige Klaue – in den Nacken gebrannt."
- ◆ "Dass er bei der Adelsmarschallwahl so viele Stimmen bekommen hat,

ist merkwürdig. Ich glaube nicht, dass Jucho ein Kultist ist, immerhin habe ich seinen *Zweihänder Zuchtmeisterin* geweiht.“

Kennen die Helden Leudara bereits aus obengenanntem Abenteuer oder gelingt es ihnen, ihr Vertrauen zu gewinnen, erzählt sie von ihrer persönlichen Queste, den Korsmals-Bund und seine Vergangenheit aufzuspüren. Die Helden können von nun an mit ihr gemeinsam gegen die Verschwörer ziehen.

DER GOBLIN

Der Goblkrieger *Graatz* wurde von seiner Schamanin *Radulka* geschickt, um ein Artefakt aus dem Firuner Ronda-Tempel zu stehlen, mit dessen Hilfe die heilige Goblhöhle rituell gereinigt werden soll. Beim Einbruch wurde Graatz von Leudara gefangen genommen. Als er von einem „Drachenweib“ faselte, wurde sie hellhörig und nahm ihn als Gefangenen mit. Sie konnte aber nichts mit seinem Gerede anfangen – erst jetzt, im Zusammenhang mit Juchos Verschwinden, könnte eine Befragung Graatz' Sinn ergeben:

◆ „Drachenweib hat großen Menschenkrieger Grunzo von Elkinen! Knochengrotte muss wieder frei werden! Dazu braucht heilig Federpuschel.“ (Leudara führt das Artefakt – ein knochengeschchnittener Stab mit den Federn von Sumpfhühnern – bei sich, weigert sich aber, es auszuhändigen.)

◆ „Drachenweib und großes Krieger haben Spaß zusammen! (+) Graatz sie kichern und quietschen gehört. Jetzt Gefahr groß! (-)“

◆ „Schlimme Dinge will Drachenweib machen, sagt Schamanin! (-)“

Um seine Behauptung über das Treiben des Drachenweibs zu untermauern, zeigt Graatz den Helden ebenfalls eine Fragment-Kopie. Er sagt, er hat sie dem Drachenweib gestohlen.

Leudara glaubt nicht so recht, dass sie es mit einem Geheimbund zu tun hat, sondern vermutet vielmehr eine Scharade. Sie nimmt jedoch an, dass Goblins die Drahtzieher sind. Die Geweihte ist skeptisch, ob es sich bei Graatz' Gerede nicht um eine Falle handelt, um das Artefakt zu rauben. Dass die Helden das Fragment besitzen, lässt sie aber stutzig werden: Dass die Quelle drei Mal in kurzer Zeit auftaucht, kann kein Zufall sein. Um die Verbreitung des ketzerischen Textes zu stoppen, ist sie bereit, den Federpuschel gegen die Information einzutauschen, wo sich das Drachenweib und ihre Verschwörer befinden.

'ECHTE' THEATERRITTER

Graatz führt die Gruppe zur Schamanin *Radulka* (19, plüschiges Fell, Bernsteinkette), die artig um die Freilassung ihres Kriegers und den Federpuschel bittet. Leudara begegnet den Goblins skeptisch – diesmal grundlos. Sollten die Helden durch den Hinterhalt der Brinbaumer verletzt sein, wird Radulka sie sogar heilen. Nach Übergabe des Artefakts führt sie die Helden zu den Knöchernen Kavernen.

DER WEHRTURM

Vor dem Eingang der Kavernen steht ein alter Wehrturm. Der verfallene Turm hat vier gleich hohe Stockwerke. Im Eingangsbereich finden sich Verliese, im zweiten Stockwerk liegen verwarhloste Wachstuben, die durch einen Rundgang außerhalb der Turmmauern verstärkt wurden.

Im dritten Stockwerk befindet sich ein dunkler Saal mit nur einem verhangenen Fenster. Kohlebecken stehen im Raum, dazwischen verschiedene Theaterrequisiten: bemalte Opferschalen und Kostüme, an die Zettel mit der Aufschrift „Siebtes Ornat“ geheftet wurden. Auf ein Fässchen mit dunk-

lem Bier hat man mit Kreide „Kors Samen“ geschrieben, darauf steht eine Schale mit Essig, in der Blüten schwimmen: All dies steht offensichtlich im Zusammenhang mit der Quelle – aber es handelt sich nicht um echte Paraphernalia.

Eine schwere Maske, die eine Mantikorsfratze zeigt (und die den 'zweigesichtigen Herold' repräsentiert), ist der einzige echte theaterritterliche Gegenstand im Raum (*Geschichtswissen* +10, für Bornländer +7). Die goldene Maske liegt exponiert auf einem Stapel Papiere, alles Drucke der ketzerischen Quelle. Daneben steht die geschnitzte Drucktafel.

FINALE ZWISCHEN ECHTHEIT UND STAFFAGE

In der Mitte des Raums stehen drei Männer – offenbar kurz davor, einander an die Gurgel zu gehen:

◆ Einer der Streitenden ist *Geron von Brinbaum*, der die Helden bereits angegriffen hat. Er hat Juchos *Zweihänder Zuchtmeisterin* gezogen und beschuldigt Jucho, ein Kultist zu sein.

◆ Der Zweite, *Elgor von Sturmfels* (der echte 'zweigesichtige Herold'), ist ein dünner, nervöser Kerl mit blauen Flecken an den Knöcheln und Blutspritzern an den Stiefeln. Er ist offensichtlich Zauberer und versucht, heimlich im Tumult zu verschwinden – und zwar mit der Mantikor-Maske.

◆ Der Dritte, *Jucho von Elkinen*, ist muskulöser. Er ist gekleidet wie ein Korsbund-Kultist. In der Hand hält er ein glühendes Brenneisen mit einer neunfingrigen Klaue und fuchtel wild damit herum. (Jucho hat sich, nachdem Chon seine Fesseln lockerte, aus seiner Gefangenschaft befreit und will den zweigesichtigen Herold stellen – nur wer ist es?)

Sobald die Helden eintreten, versucht jeder der drei, sie auf seine Seite zu ziehen. Die Streitenden beginnen, sich gegenseitig als Verschwörer zu beschuldigen.

◆ *Geron von Brinbaum* wirft Jucho dessen theaterritterliche Ausbildung vor und die ehrenrührigen Episoden als Pirat, Orkhauptling und Geisterjäger. Er behauptet, Jucho sei der zweigesichtige Herold. Er braucht Elgor, um weiter die Brinbaumer zu beherrschen – durch bestimmte Verletzungen, die ihm die Helden beigebracht haben, oder sein Lachen kann er entlarvt werden.

◆ *Elgor von Sturmfels* versucht, von sich abzulenken und sich als Unbeteiligten oder gar als Opfer darzustellen. Er will einfach nur seinen Hals retten und behauptet, er wollte die Mantikorsmaske ja nur sichern. Seine perfide Natur tritt im Streit hervor. Er wechselt ständig die Seite.

◆ *Jucho von Elkinen* ist außer sich. Er weist es empört von sich, dass er etwas mit der Verschwörung zu tun hätte. Gleichzeitig versucht er, seine eigenen Fehler zu vertuschen – nur wenn die Helden wirklich drohen, ihn als Drahtzieher zu entlarven, wird er all seine Missverständnisse und Fehler zugeben – auch, dass er sich nur befreien konnte, weil Chon seine Fesseln lockerte. Zumindest dieses Detail sollte den Helden zu denken geben.

Die Situation droht zu eskalieren, als ein Dutzend bewaffneter Brinbaumer vor dem Wehrturm ankommen und lautstark nach Befehlen des zweigesichtigen Herolds rufen. Die Helden können mit *Menschenkenntnis*, Hellsichtzaubern oder durch Widersprüche herausbekommen, wer die eigentlichen Verschwörer sind. Ein weiterer Weg wäre es, Chons Plan zu rekonstruieren – mit geschickten Fragen an die drei ist das leicht möglich.

Die Helden haben nun mehrere Möglichkeiten: Sie können selbst die Maske des zweigesichtigen Herolds aufsetzen und als 'Theater' ritter Befehle erteilen. Alternativ könnten sie den Kult friedlich auflösen, indem sie Chons

Plan erklären, oder im Wehrturm verschanzt den Brinbaumern – mit Hilfe der Goblins – eine Schlacht liefern, während sie Geron und Elgor überwältigen müssen.

DER MÜHEN LOHN

Jucho von Elkinen dankt den Helden für die Hilfe. Er zeigt sich vom the-
aterritterlichen Textstück wenig betroffen. „Solange das Wissen über diesen
Text unter ehrenhaften Bornländern und echten Helden bleibt, hat niemand
etwas zu befürchten. Der wahre Kern des Theaterordens ist doch das, was

man aus den Geschichten über ihn macht.“ Damit das so bleibt und um die
Maske sowie die Abschrift aus den Händen der Helden auszulösen, schenkt
er den Helden bis zu drei Zuchtstiere – darunter den etwas eigensinnigen
Fuldigor.

Leudara reagiert verhalten auf den Gang der Dinge. Sie kehrt nach Firunen
zurück, ohne neue Antworten gefunden zu haben.

Sie können bis zu **150 Abenteuerpunkte** für das Szenario und nochmals **50 AP** als Bonus für besonders forsche Helden vergeben, sowie **Spezielle Erfahrungen** in *Menschenkenntnis*, *Überreden* und eventuell *Sagen und Legenden*.

DAS ENDE DES ALBERNISCHEN BÜRGERKRIEGS

EINE SPIELHILFE VON BJÖRN BERGHAUSEN, MARCUS BUSS UND TIINA HAGNER,

MIT ДАРКАМ MICHELLE SCHWEFEL

»Mütter klagen, Väter weinen,
kehret dieser einmal wieder:
Krieg der Brüder gegen Brüder –
Sieger kennt das Schicksal keinen.«
—der ritterliche Barde Barnemund von Plitzenberg in
seiner Ballade *Krieg der Brüder gegen Brüder*

Auf dem Reichskongress zu Elenvina im Jahre 1027 BF war es zum Bruch zwischen Königin Invher ni Bennain von Albernia und dem Reichsregenten Jast Gorsam vom Großen Fluss gekommen: Diese sagte sich vom Reich los, jener verhängte die Acht über sie (siehe AB 111). Kurz darauf brach Bürgerkrieg über das Königreich des Westens herein, der das Land und die Leute in bittere Not stürzte und jeden in die mal wogenden, mal schwelenden Kämpfe einbezog. Erst mit dem Bußgang der Königin im Sommer 1032 BF (siehe AB 136) fand der elende Bürgerkrieg, der die Region seit mehr als vier Jahren fest in seinen Klauen gehalten hatte, endlich ein Ende.



Der folgende Artikel bietet einen Überblick über die Zustände in Albernia während der letzten Kriegsmomente sowie einen Ausblick auf Entwicklungen, die sich nach dem Ende des Konflikts ergeben. Für Gruppen, die innerhalb des Kriegsszenarios spielen, gibt es damit Anknüpfungen, das Ende des Bürgerkrieges zu gestalten.

DAS LETZTE JAHR DES KRIEGES

Im Laufe des Jahres 1031 BF erlahmte das Kriegsgeschehen wegen der Kampfmüdigkeit auf beiden Seiten und weil sich die Versorgungslage im Bürgerkriegsgebiet dramatisch verschlechterte. Es gab nur wenige größere Auseinandersetzungen zwischen den Kriegshäufen Albernias und des Reiches.

WAFFENRUHE UND KORNLIEFERUNGEN

Nach dem schweren Winter 1031 BF, der beiden Seiten arg zusetzte, drängten viele Geweihte, vornehmlich der Peraine, Rahja und Tsa, aber auch der Praios- und Rondra-Kirche, die Adligen zu einer Waffenruhe und fanden Gehör, wo die Not am größten und der Eifer am geringsten war.

Ein weiteres Zeichen auf ein baldiges Ende des Konfliktes kann in den Abgunder Verhandlungen gesehen werden, die der albernische Graf *Cullyn ui Niamad* unter Einfluss und Beistand der Geweihtenschaft mit den Nordmärkern führte: Jene ließen sich in ihrer Götterfurcht – nachdem man den Herzog selbst darum ersucht hatte – bewegen, Korn in das Not leidende Gebiet zu senden. Kalthertzi-ge Strategen mahnten, die Albernier solle man besser verhungern lassen, als sie für den Frühling aufzupäppeln, doch waren ihrer nur wenige.

Dass am Rande der Verhandlungen dennoch gekämpft wurde, überraschte nur jene, die die Verhältnisse nicht kannten oder die sich nicht vorstellen konnten, dass es in jedem Krieg die Heißsporne und wild Entschlossenen gibt, die mit zusammengebissenen Zähnen bis zum bitteren Ende fechten – dem eigenen oder dem des verhassten Feindes.

TRUPPENZUSTÄNDE

Zu diesem Zeitpunkt, etwa im Peraine 1031 BF, waren die Truppen beider seit vier Jahren kämpfenden Parteien in einem schlechten Zustand: Die Albernier ließen bisweilen das Auftreten eines ordentlichen Heeres völlig vermissen, weil es an Waffen, Rüstungen und Waffenröcken mangelte. Die Reichstruppen wiederum waren vom ständigen Garnisonsdienst und den Überfällen durch Partisanen zermürbt. Mit dem Winter war der Nachschub ins Stocken geraten, und so ergänzte man oftmals die Bestände an Waffen und Rüstungen aus den Resten ihrer Gegner. So mancher gute Helm hatte so während des Bürgerkrieges auf beiden Seiten gedient.

Auch Zucht und Sitte der Soldaten hatte im Krieg arg gelitten: Viele Reichs-

DER KRIEG IN ALBERNIA IM ÜBERBLICK

1027 BF: Invher ni Bennain verweigert auf dem Reichskongress in Elenvina dem Reichsregenten Jast Gorsam vom Großen Fluss die Gefolgschaft. Bald darauf marschieren Reichstruppen in Albernia ein. Invher fällt unter Reichsacht.

1028 BF: In der *Schlacht von Crumolds Auen* unterliegt das albernische Heer um Invher den Truppen des Reichsregenten, die Königin flieht. Nach mehreren verlustreichen Gefechten hält Invher mit Hilfe der Truppen ihres Gatten Romin von Kuslik-Galahan den Vormarsch der vom Reichsregenten eingesetzten Fürstin Isora Ulanan auf.

1029 BF: Es bildet sich eine Grenze ungefähr in Albernias Mitte – zwischen dem von der Fürstin und jenem von Invher kontrollierten Landesteil. Dieser Grenzverlauf verändert sich nur noch leicht durch kleinere Scharmützel. Invher ist nicht bereit, klein beizugeben, und setzt für die Grafschaft Großer Fluss einen neuen Grafen ein.

1031 BF: Nach einem harten Hungerwinter handeln die verfeindeten Seiten unter Vermittlung der Geweihtenschaft eine zeitweilige Waffenruhe aus. Nur wenige Monate später verhängt Kaiserin Rohaja auf dem Reichskongress von Weidleth die Aberacht über Invher ni Bennain.

Im Praios 1032 BF, vier Jahre nach der *Schlacht von Crumolds Auen*, marschieren Reichstruppen in Crumold ein, um dem albernischen Widerstand und Invher ni Bennain endlich ein Ende zu bereiten.

Am 30. **Rondra** desselben Jahres unterwirft sich Königin Invher in Abilacht der Gnade Rohajas und geht ins Exil.

soldaten, die mit Stolz und guten Vorsätzen in Albemia einmarschiert waren, waren durch die Gräueltaten des Krieges und im Angesicht eines Feindes, der wie ein Bruder wirkte, abgestumpft, desillusioniert und verroht. Den zehnten Plänkler, den der Hauptmann wie einen Strauchdieb aufhängte, bedauerte niemand mehr. Bei den Albemern hingegen hatte sich die Euphorie der Freiheit und der grimmige Entschluss, die eigene Heimat zu verteidigen mehr und mehr in Entsetzen verwandelt, als die Kämpfe den eigenen Acker mit Blut tränkten, die Familie in verfeindete Parteien gespalten, als die Tochter gefallen, der Gatte gefangen und der Hof verbrannt war.

Es verwundert nicht, dass die beiden Heere in ihrem Kampfeifer erlahmten und jenen den Vortritt ließen, den Kriegsschauplatz zu beleben, deren Geschäft das Töten und der Blutrausch waren: Söldlinge, allen voran die rohen Haufen unter Fürstin Isoras Banner, wurden nicht müde, Blut zu vergießen.

DIE SITUATION IN DEN UMKÄMPFTEN GRAFSCHAFTEN

◆ In der Grafschaft Honingen kam es bei den Renegaten der *Blauen Füchse* zum Bruch zwischen deren Anführern *Franke Salva Galahan* und *Albor von Hohenfels*. Während die alte Gräfin für ein phexgefalliges Vorgehen gegen die Besatzer eintrat, hielt es Albor für notwendig, die Härte des Marschalls *Grifo von Streitzig*, der die Truppen des Reiches von der Stadt Honingen aus befehligte, in gleicher Münze zurückzuzahlen. Nachdem sich Gräfin Franke zu Verhandlungen mit dem Reich begeben hatte, führte Albor in den letzten Kriegsmonden einen blutigen Widerstandskampf nach seinem Geschmack. Hier loderten immer wieder heftige Kämpfe in den Wäldern und auf den Wegen auf.

◆ Das südliche *Winhall* war in den vergangenen Jahren in endlose Kämpfe zwischen dem isoratrenen Baron *Muiradh von Niamor* und seiner ehemaligen Gattin verwickelt, die auch durch die Familie *Fenwasian* Unterstützung fand. Die Reichstruppen jedoch, die den Niamorer unterstützen sollten, sahen sich bald unheimlichen und uralten Fehden zwischen Anhängern und Feinden mystischer Feengestalten gegenüber. Schließlich zogen sich die Reichstruppen Richtung Honingen zurück und überließen den Albemern das Feld, weshalb der Baron von Niamor bald in Gefangenschaft geriet. Er wurde auf Befehl des albernischen Grafen *Bragon Fenwasian* hingerichtet. In *Winhall* schwiegen die Waffen des Bürgerkriegs, doch Kämpfe der Feenwesen konnte der Durchreisende sehen – und ihnen hoffentlich ausweichen.

◆ In *Bredenhag* hatte der tatkräftige und skrupellose Graf *Jast Irian von Crumold* die Waffenstillstandsverhandlungen im Abgund genutzt, um mit einem überraschenden Angriff seine albernische Konkurrentin *Maelwyn Stephan* zu schlagen. Bei *Wallerstrain* griff er sie an, doch gelang ihr im letzten Moment die Flucht. Für *Bredenhag* bedeutete das allerdings ein weitgehendes Ende der Kämpfe. Zumal die gerade ausgehandelte Waffenruhe jegliche Gegenmaßnahme oder Racheaktion verhinderte.

SZENEEN IM LETZTEN MOMENT DES KRIEGES

»Als dann aber die Nachricht von der *Aberacht* kam ...! Die einen griffen sogleich zu den Waffen und pfffen auf die Müdigkeit ihrer Leute und den Waffenstillstand. Andere resignierten und streckten die Waffen. Wieder andere bissen die Zähne zusammen und schlugen sich in die Wälder. Manche Nordmärker jubelten und wurden siegesicher und grausam; andere stöhnten vor Sorge, dass nun wieder alles von vorne begönne. Ich habe Ritter weinen sehen. Und Söldner lachen. Aber keinen ließ diese Nachricht kalt.«

— *Merewyn Crumold, ehemalige Baronin von Albenbrutz*

Das Ende des Konflikts beginnt mit der Kriegsmüdigkeit der Parteien und mit einem harten Winter. Die blanke Hungersnot droht und zwingt Albemier und Nordmärker an einen Tisch, wollen sie nicht den Frevel auf sich laden, Unschuldige verhungern zu lassen. Viele Geweihte mahnen die Rittertugenden an: Ein Ritter soll die Schwachen beschützen. Und so schweigen die Waffen von *Tsa bis Ingerimm* in weiten Teilen des bisherigen Kriegsgebietes – von Ausnahmen abgesehen.

Erst die auf dem Reichskongress im *Rahja 1031 BF* verkündete *Aberacht* bringt Bewegung in die Kriegsparteien, doch nicht alle Beteiligten lassen sich zum erneuten Kampf bewegen. Als sich schließlich das Reichsheer versammelt und mit der Kaiserin und Herzog *Jast Gorsam* an der Spitze eine Übermacht darstellt, bereit, Albemia zu zermalmen, sind es die Klugen und die Feiglinge, die das Ende des Krieges herbeiführen und Königin *Inghers* Bußgang unterstützen.

Die folgenden Szenen und Anekdoten beschreiben einige mehr oder weniger bedeutende Ereignisse aus den letzten Monden des Krieges. Sie können diese Begebenheiten für Ihre eigene Spielrunde verwenden und damit das Ende des Bürgerkrieges an Ihrem Spieltisch gestalten. Zum Abschluss des Konflikts greifen Sie zur Darstellung am Spieltisch noch einmal zu jenen Elementen, die den Bürgerkrieg ausgemacht haben: Ereignisse um Zwänge und Schicksal, persönliche Werte, gegenläufige Interessen von Adel und Volk, Freiheit und Loyalität, Schwur und Verrat.

EIN STANDGERICHT

In einem kleinen Weiler hat sich die Bevölkerung versammelt: Auf dem Marktplatz hat sich ein Trupp von *Isoras* Heer aufgestellt, an einem Tisch sitzt ein verwundeter Hauptmann, *Ansgold Waderjahn*, vor ihm knien zwei junge Albemier. Er beschuldigt sie des Diebstahls und der Sabotage, weil die beiden ihre Taschen mit kaiserlichem Proviant gefüllt hatten. Dass der gutmütige Quartiermeister der kaiserlichen Garnison ihnen die Nahrung gegeben hatte, damit sie sich und ihre Verwandten auf dem elterlichen Gutshof ernähren können, glaubt Hauptmann *Waderjahn* ihnen nicht. Er will sie lieber aufhängen, anstatt einen Boten zur Garnison zu schicken. Wenn sich keiner erbarmt, werden die jungen Leute standrechtlich gehenkt.

DESERTEURE

In ein Gasthaus sind isoratrene Deserteure eingefallen, die von der Fahne gingen, weil sie so lange keinen Sold und nur miserable Kost bekommen hatten. Jetzt schlagen sie sich die Bäuche voll und nehmen sich, was sie kriegen können. Da ihnen nur der Strick winkt, wenn sie gefasst werden sollten, wollen sie darauf achten, keine Zeugen zu hinterlassen. Zwar sind nicht alle Deserteure mit diesem Vorgehen einverstanden, aber sie wagen es nicht, sich gegen die vier Rädelsführer zu stellen. Mit Überzeugungsarbeit – oder mit einem Trupp albernischer oder nordmärkischer Soldaten – ließe sich allerdings Schlimmeres verhindern.

MAN NIMMT ES SPORTLICH

Die Nachricht von der verhängten *Aberacht* erreicht gerade das Kriegsgebiet, als ein schwer gerüsteter Trupp von Nordmärker Rittern mit einer Kompanie Reichsoldaten ein albernisches Dorf betritt. Ihnen stellen sich knapp fünfzig albernische Kämpfer entgegen, in erster Linie der anführende Ritter. Er fordert die Nordmärker auf, den Kampf nicht im Dorf, sondern auf dem Feld davor auszutragen, um die Dorfbewohner zu schonen.

Der nordmärkische Anführer willigt ein und trifft sich mit dem Albemier, um den Ort festzulegen. Im Gespräch mustern sich beide: müde, kaum ausgeheilte Verwundungen, hungrig und mit dem blutigen Handwerk eigentlich schon fertig. Doch wenig später kommen sie grinsend zu ihren Leuten zurück und verkünden: "Der Sieger soll das Dorf haben, der Verlierer begibt sich in Gefangenschaft. Es darf dreimal ausgewechselt werden. Die besten Immanspieler zu mir! Heute gibt's nur Nasenbluten!"

WENN ZWEI SICH STREITEN ...

In *Lyngwyn* im Honinger Land gibt es seit Beginn zwei streitende Parteien: Auf der einen Seite die nordmärkische Familie *Quakenbrück*, die den Baron stellt, auf der anderen Seite der albernische Baron *Reto Helman*, der früher im kaiserlichen Heer diente und dort als Deserteur gilt. *Helman* weiß, dass er nach dem Krieg von der Kaiserkrone höchstens Gnade zu erwarten hat, aber gewiss nicht die Rückgabe seiner Titel. Baron *Ansbrecht* von *Quakenbrück* frohlockt bei der Aus-

HINTERGRUND

sicht auf einen Frieden und beginnt schon vorher, seine Verbündeten mit Gold und Lehen zu belohnen. Doch sein eigener Lehnsvogt strickt im Verborgenen an einem schändlichen Plan, um dem neuen Herrscher die Zukunft zu vergällen: Der Vogt trägt nämlich Dokumente über den Baron zusammen, die dessen Handlungen grotesk verzerren sollen. Er hat auf diesem Wege vor, das Lehen allen anderen zu versperrern und es ihm und seiner Familie zurückzubringen, die es vor Generationen verloren hatte. Wenn der Vogt die letzten Beweise hat, wird sich Quakenbrück nicht halten können – und vielleicht schlägt dann des Vogtes Stunde?

DIE TUGENDHAFTE GEISEL

Im Bürgerkrieg standen sich *Aelfwyn Otresker*, ein Ritter aus Otterntal, und ein Gefolgsmann des nordmärkischen *Barons von Wolfstein* im Zweikampf gegenüber. Nach hartem Kampf obsiegte der Nordmärker, und sein Kontrahent fand sich alsbald als Geisel am Wolfsteiner Hof wieder – nicht weit von der albernisch-nordmärkischen Grenze. Zwei lange Jahre blieb er dort und lernte seine ritterlichen Gastgeber mehr und mehr zu schätzen. Als dann endlich ein Handlanger seines Herrn versuchte, sich mit Lug, Trug und schmutziger List beim Wolfsteiner einzuschleichen, anstatt die Freilassung auf ehrenhafte Weise zu erreichen, entschied sich die Geisel dazu, in den Nordmarken zu bleiben. Doch das will man in Otterntal nicht glauben und gibt mit den Befreiungsversuchen nicht auf. Es ist nur eine Frage der Zeit, ob vor Ende des Krieges noch jemand das Leben lassen muss.

HEIRAT MIT DEM FEIND

Die Familie Fenwasian rang während des Krieges vor allem mit ihrem alten Feind aus Niamor im Süden der Grafschaft Winhall. Mit den Schrecken des Krieges abseits der Winhaller Wälder kam sie nur wenig in Berührung. Die große Politik und die Wirrnisse des Konflikts zwischen Albernien und den Nordmarken hatten für diese uralte Familie stets nur geringe Bedeutung. Das beweisen nicht nur ein seit Generationen bestehender und auch während des Krieges nicht unterbrochener Knappenaustausch mit dem nordmärkischen Haus Wolfstein, sondern auch eine Hochzeit zwischen *Arthgal Fenwasian*, dem Baron von Eichenwald, und der Baroness *Isora Tsafelde-Sturmfels* aus dem Gratenfelser Haus Tsafelde. Diese Hochzeit hat viele inhertreue Adlige überrascht und nicht wenige auch verärgert. Es kommt noch während der Anbahnung dieser Hochzeit zu Gerangel und allerlei übler Nachrede. Beleidigungen und Duellforderungen liegen in der Luft.

GEFANGENENAUSTAUSCH

Als sich die Nachricht von Invhers Bußgang verbreitet, beschließt eine nordmärkische Anführerin, den Abzug ihrer Leute vorzubereiten. Dazu gehört auch, die Gefangenen auszutauschen, die im Kampf mit jener albernischen Widerstandstruppe gemacht wurden, die die Wälder rings um das Dorf kontrolliert. Auf deren Seite müssen auch etliche reichstreue Soldaten in Gefangenschaft leben. Doch die Nordmärkerin zögert: Wie soll sie mit dem Gegner Kontakt aufnehmen? Wen kann sie schicken? Wo soll der Austausch stattfinden? Und will man dort wirklich unbewaffnet hingehen?

AUSBLICK: DAS LAND NACH DEM KRIEG

»Und nun, da es vorbei ist, fühlen sich die Menschen verbunden und getrennt wie die verhaderten Mitglieder einer Familie: Sie sind nicht nur Nachbarn und Verwandte, sondern einander Witwenmacher und Brudermörder, haben des anderen Eltern ge-

tötet und sich die Höfe angesteckt. Und nun wachen sie auf und stellen fest, dass ein Sturm über sie gefegt ist und dass sie selbst ihn angeblasen haben. Wer da nicht nach vorn schaut und Vergebung und Vergessen sucht, der wird bitter und böseartig. Habe ich alles schon gesehen.«

—*Sequin Adalari Bellenthor*, fast neunzigjähriger Hesinde-Geweihter zu Havena

DIE NEUE REGENTIN

Der neu ernannten Kronverweserin *Idra ni Bennain* (Am Großen Fluss 168) wurde mit ihrem neuen Amt eine schwere Bürde aufgelastet. Viele Wunden der Kriegsjahre werden nicht schnell verheilen, und alte Streitigkeiten drohen schnell wieder aufzubrechen – vor allem dort, wo die nordmärkischen Vasallen in ihren neuen Ämtern bestätigt wurden.

Invher ni Bennains Mutter *Idra* verbrachte die Kriegsjahre in *Elevina* und scheint eine auf beiden Seiten anerkannte Mittlerin zwischen den ehemaligen Feinden zu sein. Schon der Blick auf die innere Zerrissenheit des albernischen Hochadels lässt erahnen, dass die Region in den kommenden Monaten und Jahren nicht zu der Ruhe kommen wird, die alle Friedenswilligen sich wünschen.

DIE GRAFSCHAFTEN IM EINZELNEN

Kaiserin *Rohaja* hat die Struktur der albernischen Grafschaften, die durch *Invher* nach Kriegsbeginn festgelegt wurde, beibehalten. Das Land bleibt weiterhin in

fünf Grafschaften und die verkleinerte Stadtmark um *Havena* geteilt und wird nicht wieder zurück in die Struktur von vor dem Krieg geführt, die nur drei Grafschaften aufwies. Möglicherweise steht hinter diesem Handeln die Intention der Krone, die Hausmacht der albernischen Hochadligen möglichst klein zu halten.

Großer Fluss

Die erst durch *Invher* begründete Grafschaft wurde *Hagrobald Guntwin vom Großen Fluss* (Am Großen Fluss 182) zu eigen gegeben. Wie sich der geneigte Leser

vorstellen kann, geschah dies nicht zur Freude der Barone des Seenlands, die zu großen Teilen bis zu Letzt hinter *Invher* standen. Hier sind weitere Spannungen zu befürchten.

Bredenhag

Bredenhag verbleibt in Händen von *Jast Irian Crumold* (Am Großen Fluss 171), einem Schwiegersohn des Herzogs der Nordmarken. Der Graf ist nicht sehr gut gelitten, am wenigsten in der eigenen Familie, die ihm vorwirft, uralte Pakte des Hauses mit der Feenwelt gebrochen zu haben. Außerdem hängt dem Grafen der Ruf des Schlächters an – kein Mann der Versöhnung. Zumal seine Gegenspielerin *Maelwyn Stepahan* (Am Großen Fluss 168) mit ihrer Familie das Stammliehen *Draustein* wieder bezogen hat und stete Quell der Unruhe bleiben dürfte.

Abagund

Südlich von Bredenhag erstreckt sich die Grafschaft *Abagund*, die unter Kontrolle des *Cullyn ui Niamad* (Am Großen Fluss 39) blieb, der bis zum Schluss treu seiner Königin beistand.

Sein Verhältnis zu den eigensinnigen Adelsfamilien *Stepahan* und *Crumold* verschlechtert sich stetig, nachdem diese alten Häuser wieder ihre Vorurteile gegen den 'Piratenadel' kultivieren, wie man die jüngeren Adelsfamilien *Bennain*, *Niamad*, *Llud* und ihresgleichen hinter vorgehaltener Hand nennt. Sie werden versuchen, unter *Idra* ihren Einfluss auszubauen.



Legende:

- I = Stadtmark Havena
- II = Grafschaft Großer Fluss
- III = Grafschaft Bredenhag
- IV = Grafschaft Abagund
- V = Grafschaft Honingen
- VI = Grafschaft Winhall
- 1 = reichsstädtisches Land,
a = Abilacht, b = Winhall
- 2 = pfalzgräfliches Land,
a = Berggau,
b = Tommelgau
- 3 = provinzherrliches Land,
a = Ila & Eiras, b = Niriansee,
c = Baumwassern

Honigen

Die Grafschaft Honigen ist von der Kaiserin wieder in die Hände *Franka Salva Galahans (Am Großen Fluss 168)* gegeben worden. Der Gräfin fällt die unangenehme Pflicht zu, einigen alten Waffengeführten, die sich weiterhin nicht der Krone beugen wollen, nachzustellen. Unter der Führung von *Albor von Hohenfels (Am Großen Fluss 39)* haben sich einige unversöhnliche Renegaten der *Blauen Füchse* versammelt. Diese sind nicht bereit, ihren Frieden mit *Grifo von Streitzig (Am Großen Fluss 40)* zu machen, der weiterhin das Amt des Marschalls in Albernia innehat. Hier wird es immer wieder zu Überfällen und Scharmützeln kommen.



den, die sich im Namen der Kaiserin zukünftig dafür einsetzen werden, dass die reichsunmittelbaren Städte nicht so bald wieder in die Hände von Grafen oder Heerführern fallen. Damit des Reiches Bastionen in Albernia, als die man Reichsstädte betrachtet, der Kaiserin gern folgen, hat sie Milde und Nachsicht befohlen, auch wenn viele der ortsansässigen Händler ihr Fähnchen in den Wind gehängt haben, um sich eine goldene Nase zu verdienen. Man darf erwarten, dass hier die Gerichte bald mit Klagen gegen skrupellose Geschäftemacher konfrontiert werden – nicht zuletzt mit jenen, die weiland die Stadtkassen geplündert hatten.

Winhall

In der Grafschaft Winhall konnte sich *Bragon Fenwasian (Am Großen Fluss 168)* behaupten, was sicherlich auch seinem schnellen Einlenken beim Einmarsch der Reichstruppen zu verdanken ist. Seine Ritter musste der Graf allerdings, zur Freude der Stadtmeisterin aus dem Handelshaus Herxen, aus der Stadt Winhall abziehen. Das Handelshaus steht seit langen Zeiten auf schlechtem Fuß mit den Fenwasian.

Stadtmark Havena

Die Geschieke der Stadtmark Havena liegen weiter in *Ardach Herlogans (Am Großen Fluss 171)* Händen. Im Gegensatz zu vielen anderen seiner Landsleute ist dieser verärgert darüber, dass die Kaiserin Inwhers Grafschaftsgefüge beibehalten hat. Denn die Bildung der Grafschaft *Großer Fluss* hat vor allem den windigen Havener Intriganten Macht einbüßen lassen. Der äußerst wohlhabende und einflussreiche Vogt wird Mittel und Wege finden, dem neuen Grafen das Leben zu erschweren.

Die Reichsstädte

Schlussendlich möchten wir den Blick des Lesers auf die Reichsstädte *Abilacht* und *Winhall* lenken. Auf Weidleth sind durch Rohaja neue Vögte eingesetzt wor-

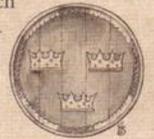
VON EWIG GESTRIGEN

Einige der alten Widerstandskämpfer können sich mit dem neuen Frieden, der Albernia – ihrer Meinung nach – aufgezwungen worden ist, nicht abfinden. So gibt es auch Monate nach dem Friedensschluss Renegaten, die sich weiterhin im Widerstand befinden. Allerdings richtet sich ihr Kampf nun nicht mehr nur gegen Nordmärker; auch albernische Edle, die ihren Frieden mit dem Feind gemacht haben, werden immer wieder zu ihren Opfern.

Ihre Spielrunde kann sich der im Folgenden aufgeführten Rebellen annehmen und diesen auch ihr Ende bereiten, sie werden in offiziellen Artikeln keine Erwähnung mehr finden:

- ◆ Hetmann *Thurbold der Starke* und seine Thorwaler wurden einst von der Königin zur Waffenhilfe gerufen, kämpften aber bald für jeden, der gut bezahlte. Bis heute machen sie das Gebiet am Großen Fluss unsicher.
- ◆ Der Haufen des Bauern *Aethelred* treibt sich weiterhin im Bredenhager Land herum. Der grausame Graf und seine Nordmärker sind hier immer noch im Amt, darum kann es keinen Frieden für Aethelred geben.
- ◆ Ritter *Albor von Hohenfels* hat sich an die Spitze der *Blauen Füchse* gestellt und kämpft aus dem Dunkel der Honinger Wälder heraus nicht nur gegen die Leute des Marschalls Grifo von Streitzig, sondern auch gegen seine ehemalige Weggefährtin Franka Salva Galahan.

Weitergehende Informationen zu diesen Renegaten finden Sie in der Spielhilfe *Am Großen Fluss 39–41*.



FORTSETZUNG VON SEITE 14



Bild 5

Neben den großen und auffälligen Motiven gibt es oft kleine Details, die leicht übersehen werden oder nur auf den zweiten Blick auffallen. Das vorgestellte 'Bilder-Rätsel' zeigt Ausschnitte aus den Covern alter DSA-Publikationen. Vielleicht ist es Anlass die alten Spielhilfen und Abenteuer aus dem Schrank zu nehmen, in ihnen zu schmökern und den Bild für kleine, liebenswerte Details zu schärfen. Die Auflösung des Rätsels finden Sie übrigens auf der letzten Seite.



Bild 6



Bild 7

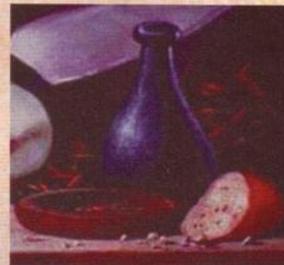


Bild 8



Bild 9

CHRONOLOGIE DER IMPERAVENTURISCHEN EREIGNISSE
IM AVENTURISCHEN BOTE 137

30. Travia 1032 BF: Das Urteil des Reichskammergerichts an Isora von Elenvina wird vollstreckt.

Firun 1032 BF: Der Rabe von Punin fällt in einem geheimnisvollen Schlaf, aus dem er nicht mehr erwacht.

24. Tsa 1032 BF: Die Rahja-Kirche (vor allem im Lieblichen Feld) verlässt sich fortan auf den Ardariten-Orden als Beschützer, was jenem Rückenwind verleiht.

MEISTERINFORMATIONEN ZU DEN TEXTEN
IM AVENTURISCHEN BOTE 137

PEVES AUS SCHWARZTOBRIEN/MARASKAN

Meisterinformationen zu den Artikeln aus dem *Greifenbalg*,
Seiten 6 & 7

◆ Dass Haffax im Boron 1032 BF Mendena zur neuen Hauptstadt der Fürstkomturei ernannte, entspricht den Tatsachen, wie auch der Rest des Artikels, bis auf die Absegnung dieser Entscheidung durch Belharion Menning, den Haffax überhaupt nicht mehr konsultiert. Menning ist darüber nicht erfreut und empfindet die Verlegung der Hauptstadt von Jergan nach Mendena als erneuten Schlag ins Gesicht, nachdem der Fürstkomtur ihn an der Eroberung Xeraaniens weder beteiligte noch später in seinen Stab berief, sondern mit Hinweis auf Mennings religiösen Führungsaufgaben als Hochmeister der Bluttempler in Jergan 'sitzen ließ'.

◆ Die Abriegelung des Vildromtals durch Helme Haffax im Travia 1031 BF, wo in der Ruine Burg Kurkums immer noch ein intakter Rondra-Tempel als Sanktuarium steht, geschah aufgrund der Sorge des Fürstkomturs, dass Kurkum als Wegstation des Großen Donnersturmrennens fungieren könne, von dem er durch Spione in Beilunk Kenntnis hatte. Dafür stellte Haffax etwa die Hälfte der Mactaleänata und einige Einsatztruppen der Bluttempler aus Shamaham ab. Nakika Bärenfang, die Königin der Schwarzen Amazonen, nutzt ihre Position fernab Mendenas jedoch häufig für eigenständige Ausritte ins westliche Tobrien, wo sie die Konfrontation mit regulären Truppen des Nekromantenrats oder lokaler Machthaber sucht, ohne aber größere militärische Eroberungen anzustreben.

◆ Nakikas zufälliger Zusammenstoß mit der Hochkönigin der Amazonen Gilia im Hesinde 1032 BF, die ihrerseits einen gewagten und heimlichen Vorstoß in Richtung Burg Kurkum unternahm, ging keineswegs so einseitig aus, wie der Greifenbalg behauptet, auch wenn Gilia sich tatsächlich unter hohen Opfern mit ihren Frauen zurückziehen musste, als Nakika sich in einem Grenzturn verschanzte und Entsatz aus Shamaham anforderte.

Meisterinformationen zum Artikel *Bäche aus Blut*, Seite 6

◆ Die Lage in Tuzak ist tatsächlich so, wie im Brief beschrieben: Die Militärherrschaft ist unter dem Angriff Hunderter Zwangsarbeiter kollabiert. Der Hintergrund, den freilich niemand kennt, ist ein simpler Verfahrensfehler: Für das Verbrechen des unautorisierten Xarfai-Paktes und des Mordes an einem Vorgesetzten wurde ein Soldat der Karmoth-Garde nicht – wie üblich – hingerichtet, sondern zu 49 Jahren Zwangsarbeit im Steinbruch verurteilt. Von früheren Einsätzen her wusste der erfahrene Soldat, wo die Bedeckung des Steinbruchs mehrere Belhalhar geweihte Standarten lagert, die zur Niederschlagung von Aufständen verwendet werden. Es gelang dem Soldaten im Phex 1032 BF, von Rachegeleuten geleitet, diese Standarten zu erobern und einen Angriff gegen die Wachgarnisonen zu initiieren. Aus diesem Brand wurde ein Buschfeuer, als ein Arbeitslager nach dem nächs-

ten befreit wurde und sich in Blutrausch und Rachedurst der mordenden Meute anschloss. Pakte wurden dutzendweise eingegangen, geknechtete maraskanische Freiheitskämpfer kämpften neben bestraften Soldaten und steuersäumigen Bauern, denn längst marschierte die Horde unter dem Willen Belhalhars, dem es egal ist, wer für ihn kämpft, solange nur genug Blut fließt. Nach zwei Tagen und Nächten hatte die Horde Tuzak erreicht und überrollte Haffax' ausgebildete Legionen. Was kundige Dämonologen der Rashduler schon lange vorausgesagt haben, dass eine Herrschaft im Namen der Erzdämonen zwangsläufig irgendwann kollabieren muss, tritt hier nun ein.

◆ Die Lage in Tuzak ist zur Zeit angespannt, wird sich aber in den nächsten Monaten nicht wesentlich ändern: Ein Landangriff zur Rückeroberung ist ein langwieriges Unternehmen sowohl von Jergan als auch von Boran aus, und Haffax erwartet, dass bald das Shikanydad von Sinoda aus Entsatz nach Tuzak schickt. Haffax selbst hat die Hafengebiefestigungen Tuzaks gegen Seeangriffe so stark ausbauen lassen, dass er dort zur Zeit keine Aussicht auf Erfolg sieht, zumal nicht nur Kodnas Hans *Tiger von Maraskan* und die *Sulman al-Nassori* zur Verteidigung bereit stehen, sondern auch die Seeadler von Beilunk, die für einige Zeit weiträumig vor Tuzak kreuzt. Alle drei Schiffe haben in einem denkwürdigen spontanen Zusammenschluss Ende Phex eine Rückeroberungsflotte aus Jergan unter Führung Belharion Mennings zur Umkehr gezwungen und somit die Freiheit Tuzaks für absehbare Zeit gesichert.

◆ Kolonel Orsijin vom Hira und seine *Wipfeltiger* agieren seit langer Zeit als Freiheitskämpfer nördlich von Tuzak (siehe das Abenteuer *Pforte des Grauens*), auch Haffax konnte sie nicht ausräuchern. Dem Blutzug der Zwangsarbeiter folgte er in sicherem Abstand und beobachtete die Stadt einige Tage, bevor er sich entschied, die Herrschaft zu übernehmen, um das Morden unter den Maraskanern zu beenden. Er versteht sich als Schlichter und Vermittler und hofft, baldmöglichst Platz für einen allgemein akzeptierten, 'richtigen' Herrscher machen zu können und in den Dschungel zurückzukehren. Das wird ihm jedoch nicht vergönnt sein.

◆ Tuzaks bisheriger Komtur von Haffax' Gnaden Rayo Brabaker wird für tot gehalten – niemand hat alle Leichen der Blutnacht von Tuzak untersucht, um das sicherzustellen. Tatsächlich hat er sich jedoch von einem Leibmagier mittels TRANSMUTARE permanent verändern lassen, als der Verlust der Stadt absehbar wurde, und nimmt in den folgenden Wochen die Rolle des alten, gutmütig-listigen Schmugglers Grinjian an, der 'schon immer' für den Widerstand gearbeitet hat. Bald wird Grinjian zum neuen Hafenmeister Tuzaks aufsteigen, weil er 'zufällig' etliche Schmugglervestecke und Horte von Rayo Brabakers Piraten kennt oder 'entdeckt', ausheben lässt und zu erklecklichen Erträgen an die hungernde Stadtbevölkerung verkauft.

◆ Der Autor des Briefes ist bereits tot. Sein Bruder wird es bald sein, den Brief hat er nie bekommen.